

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第5118819号
(P5118819)

(45) 発行日 平成25年1月16日 (2013. 1. 16)

(24) 登録日 平成24年10月26日 (2012. 10. 26)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

A 6 3 F 5/04 5 1 6 E

請求項の数 9 (全 51 頁)

(21) 出願番号	特願2006-123982 (P2006-123982)	(73) 特許権者	598098526
(22) 出願日	平成18年4月27日 (2006. 4. 27)		株式会社ユニバーサルエンターテインメン ト
(65) 公開番号	特開2007-295966 (P2007-295966A)		東京都江東区有明三丁目7番26号 有明 フロンティアビルA棟
(43) 公開日	平成19年11月15日 (2007. 11. 15)	(74) 代理人	110001531
審査請求日	平成20年10月23日 (2008. 10. 23)		特許業務法人タス・マイスター国際特許事 務所
前置審査		(72) 発明者	菱沼 隆明
			東京都江東区有明3丁目1番地25
		(72) 発明者	平内 孝之
			東京都江東区有明3丁目1番地25
		(72) 発明者	鎌田 洋介
			東京都江東区有明3丁目1番地25
		最終頁に続く	

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技者の開始操作に応じて、複数種類の図柄を変動表示することが可能な複数の表示部を有する図柄表示手段と、

前記開始操作に応じて、予め定められた複数の役から当籤役を決定する当籤役決定手段と、

前記複数の表示部の夫々に対応して設けられ、遊技者による停止操作に応じて、対応する表示部における図柄の変動表示の停止を指令する停止指令手段と、

前記停止指令手段により指令されることを条件に、前記当籤役決定手段により決定される当籤役に基づいて前記対応する表示部における図柄の変動表示を停止する停止制御手段と、

前記停止制御手段により前記複数の表示部の全てにおける図柄の変動表示が停止されることを条件に、前記複数の表示部の夫々に予め定められた図柄停止位置を結ぶラインに沿って並ぶ図柄組合せが前記当籤役決定手段により決定される当籤役に対応するか否かを判別する役判別手段と、

前記当籤役決定手段により特定の役が当籤役として決定されてから前記役判別手段によりこの特定の役に対応すると判別されるまでの間、前記特定の役を当籤役として持ち越す持越手段と、

演出を行う演出手段と、

前記複数の役の夫々に対応して設けられた複数の演出データを含み、前記当籤役決定手

10

20

段により決定される当籤役に対応する複数の第1演出識別子のうち、前記開始操作に応じて前記演出手段で演出する第1演出識別子を決定する第1演出識別子決定手段と、

前記役判別手段により当籤役に対応すると判別されることを条件に、この当籤役に対応する前記演出データが前記第1演出識別子決定手段により決定された第1演出識別子に含まれるか否かを判別する演出データ判別手段と、

前記演出データ判別手段により含まれると判別されることを条件に、予め定められた数値を積算する積算手段と、

前記複数の第1演出識別子とは別の複数の第2演出識別子のうち前記演出手段で演出する第2演出識別子を、前記持越手段により前記特定の役が当籤役として持ち越されているか否かと前記積算手段により積算された数値とに基づいて決定する第2演出識別子決定手段と、

10

前記第1演出識別子決定手段により決定される第1演出識別子と前記第2演出識別子決定手段により決定される第2演出識別子とに基づいて複数のキャラクタを前記演出手段で演出する制御を行う演出制御手段と、

を備え、

前記複数の演出データは、複数の色に対応する複数の色演出データと、複数のキャラクタに対応する複数のキャラクタ演出データと、を含んでおり、

前記第1演出識別子は、

前記複数の演出データのうち、前記複数のキャラクタに含まれる第1のキャラクタの演出を行うための第1の演出データと、

20

前記複数の演出データのうち、前記第1のキャラクタとは別の第2のキャラクタの演出を行うための第2の演出データと、の組み合わせを含み、

前記演出データ判別手段は、

前記役判別手段により当籤役に対応すると判別されることを条件に、この当籤役に対応する前記演出データが前記第1の演出データであるか否かを判別する第1演出データ判別手段と、

前記役判別手段により当籤役に対応すると判別されることを条件に、この当籤役に対応する前記演出データが前記第2の演出データであるか否かを判別する第2演出データ判別手段と、を含み、

前記積算手段は、

30

前記第1演出データ判別手段により含まれると判別されることを条件に、前記役判別手段により判別された当籤役に対応する数値を積算する第1積算手段と、

前記第2演出データ判別手段により含まれると判別されることを条件に、前記役判別手段により判別された当籤役に対応する数値を積算する第2積算手段と、

を含み、

前記持越手段により前記特定の役が当籤役として持ち越されている場合には、

前記積算手段により積算された数値が所定の数値以上である場合に前記複数の第2演出識別子に含まれる特定のキャラクタの演出に対応する特定の第2演出識別子が前記第2演出識別子決定手段により前記演出手段で演出する第2演出識別子として決定される確率は、前記積算手段により積算された数値が前記所定の数値未満である場合に、前記特定の第2演出識別子が前記第2演出識別子決定手段により前記演出手段で演出する第2演出識別子として決定される確率よりも高く、

40

前記持越手段により前記特定の役が当籤役として持ち越されていない場合には、

前記積算手段により積算された数値が前記所定の数値以上である場合に、前記特定の第2演出識別子とは別の第2演出識別子が前記第2演出識別子決定手段により前記演出手段で演出する第2演出識別子として決定される確率は、前記積算手段により積算された数値が所定の数値未満である場合に、前記別の第2演出識別子が前記第2演出識別子決定手段により前記演出手段で演出する第2演出識別子として決定される確率よりも高いことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

50

請求項 1 記載の遊技機において、

前記積算手段は、前記第 1 演出識別子決定手段により第 1 演出識別子が決定され、前記演出制御手段によりこの第 1 演出識別子に基づいて前記演出手段が制御され、前記役判別手段により当籤役に対応しないと判別されることを条件に、所定の数値を減算することを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

請求項 1 又は 2 記載の遊技機において、

前記複数の役のうち第 1 の役に対応する図柄組合せを構成する第 1 の図柄は、前記図柄停止位置に表示可能な最大滑りコマ数以下の範囲で配置され、

前記第 1 の役とは別の第 2 の役に対応する図柄組合せを構成する第 2 の図柄は、前記最大滑りコマ数を超える範囲で配置され、

前記役判別手段により判別された当籤役が前記第 2 の役である場合に前記積算手段により積算される数値は、前記役判別手段により判別された当籤役が前記第 1 の役である場合に前記積算手段により積算される数値よりも大きいことを特徴とする遊技機。

【請求項 4】

請求項 3 記載の遊技機において、

前記役判別手段により前記第 1 の役に対応すると判別されることを条件に、判別された回数を計数する計数手段を備え、

前記積算手段は、

前記役判別手段により前記第 1 の役に対応すると判別される場合には、前記演出データ判別手段により含まれると判別されることに加え、前記計数手段により所定の回数が計数されることを条件に、前記第 1 の役に対応する数値を積算することを特徴とする遊技機。

【請求項 5】

請求項 1 から 4 のいずれか記載の遊技機において、

前記当籤役決定手段により所定の役が当籤役として決定され、この所定の役に対応する演出データが前記第 1 の演出データであり、この所定の役とは別の役に対応する演出データが前記第 2 の演出データである場合に前記第 1 積算手段により積算される数値は、前記当籤役決定手段により所定の役が当籤役として決定され、この所定の役に対応する演出データが前記第 2 の演出データであり、前記別の役に対応する演出データが前記第 1 の演出データである場合に前記第 2 積算手段により積算される数値よりも大きく、

前記当籤役決定手段により前記別の役が当籤役として決定され、この別の役に対応する演出データが前記第 2 の演出データであり、前記所定の役に対応する演出データが前記第 1 の演出データである場合に前記第 2 積算手段により積算される数値は、前記当籤役決定手段により前記別の役が当籤役として決定され、この別の役に対応する演出データが前記第 1 の演出データであり、前記所定の役に対応する演出データが前記第 2 の演出データである場合に前記第 1 積算手段により積算される数値よりも大きいことを特徴とする遊技機。

【請求項 6】

請求項 1 から 5 のいずれか記載の遊技機において、

前記役判別手段により特定の役に対応すると判別されることを条件に、一般遊技状態からこの一般遊技状態に比べ相対的に有利な特別遊技状態に遊技状態を移行する特別遊技状態移行手段と、

前記特別遊技状態から前記一般遊技状態に遊技状態を移行する一般遊技状態移行手段と、
を備え、

前記積算手段は、前記一般遊技状態移行手段により遊技状態が移行されることを条件に、数値を初期値にセットすることを特徴とする遊技機。

【請求項 7】

請求項 6 記載の遊技機において、前記初期値は前記積算手段により積算された数値に基づいて決定されることを特徴とする遊技機。

【請求項 8】

請求項 6 又は 7 記載の遊技機において、

前記特別遊技状態移行手段により遊技状態が特別遊技状態に移行されることを条件に、前記複数のキャラクタのうち前記演出手段で演出するキャラクタを遊技者が選択する選択手段を備え、

前記特別遊技状態移行手段により前記特別遊技状態に遊技状態が移行され、前記一般遊技状態移行手段により前記一般遊技状態に遊技状態が移行するまでの間には、

前記第 1 積算手段は、前記選択手段により前記第 1 のキャラクタが選択され、前記第 1 演出データ判別手段により含まれると判別されることを条件に、前記役判別手段により判別された当籤役に対応する数値を積算し、

前記第 2 積算手段は、前記選択手段により前記第 2 のキャラクタが選択され、前記第 2 演出データ判別手段により含まれると判別されることを条件に、前記役判別手段により判別された当籤役に対応する数値を積算することを特徴とする遊技機。

10

【請求項 9】

請求項 6 から 8 のいずれか記載の遊技機において、

前記積算手段は、前記演出データ判別手段により含まれると判別されることとは別に前記役判別手段により前記特定の役に対応すると判別されることを条件に、この特定の役に対応する数値を積算することを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

20

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

30

【0003】

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

【0004】

40

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

【0005】

50

このような遊技機では、複数ゲームに亘って表示される演出画像に内部当籤役の当籤を常に自然な演出で表示することができるスロットマシンを提供することを目的としたものが提案されている（例えば、特許文献1参照）。この遊技機によれば、ボーナスに当籤した際の演出内容によってボーナスに当籤した旨を告知するかどうかを決定でき、告知するに相応しくなければ告知せず、さらに当籤したボーナスを消滅することにより、違和感のない画像演出を行うことができる。

【特許文献1】特開2004-337381号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

10

しかしながら、上記のような遊技機では、ボーナスに当籤した際の演出内容によってボーナスに当籤した旨を告知するかどうかを決定することにより違和感のない画像演出を行うことができるが、演出内容に変化が生じにくく遊技が単調となり遊技者が遊技に対する興味を失う場合がある。

【0007】

本発明の目的は、演出内容に変化を与えることで、遊技の多様性が増大するとともに、演出自体に魅力があり、遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0008】

20

本発明は、以上のような問題点に鑑みてなされたものであり、遊技機において、第1演出識別子決定手段は、複数の役の夫々に対応して設けられた複数の演出データを含み、当籤役に対応する複数の第1演出識別子のうち、開始操作に応じて演出手段で演出する第1演出識別子を決定する。演出データ判別手段は、役判別手段により当籤役に対応すると判別されることを条件に、この当籤役に対応する演出データが第1演出識別子決定手段により決定された第1演出識別子に含まれるか否かを判別し、積算手段は、演出データ判別手段により含まれると判別されることを条件に、予め定められた数値を積算する。また、第2演出識別子決定手段は、複数の第2演出識別子のうち演出手段で演出する第2演出識別子を、持越手段により特定の役が当籤役として持ち越されているか否かと積算手段により積算された数値とに基づいて決定する。

30

【0009】

より具体的には、本発明では、以下のようなものを提供する。

【0010】

(1) 遊技者の開始操作（例えば、後述のスタートレバー6の操作など）に応じて、複数種類の図柄を変動表示することが可能な複数の表示部（例えば、後述の図柄表示領域21L、21C、21Rなど）を有する図柄表示手段（例えば、後述のリール3L、3C、3R、後述の図柄表示領域21L、21C、21Rなど）と、前記開始操作に応じて、予め定められた複数の役（例えば、後述のチェリーの小役、ベルの小役、スイカの小役、リプレイ、BB1、BB2など）から当籤役（例えば、後述の当籤役、後述の内部当籤役、後述の持越役など）を決定する当籤役決定手段（例えば、後述の内部抽籤処理を行う手段、後述の主制御回路71など）と、前記複数の表示部の夫々に対応して設けられ、遊技者による停止操作（例えば、後述の停止ボタン7L、7C、7Rの操作など）に応じて、対応する表示部における図柄の変動表示の停止を指令する停止指令手段（例えば、後述の停止スイッチ7LS、7CS、7RS、後述の主制御回路71など）と、前記停止指令手段により指令されることを条件に、前記当籤役決定手段により決定される当籤役に基づいて前記対応する表示部における図柄の変動表示を停止する停止制御手段（例えば、後述の図28のステップS20の処理を行う手段、後述の主制御回路71など）と、前記停止制御手段により前記複数の表示部の全てにおける図柄の変動表示が停止されることを条件に、前記複数の表示部の夫々に予め定められた図柄停止位置を結ぶライン例えば、後述の有効ラインなど）に沿って並ぶ図柄組合せ（例えば、後述の“赤7ー赤7ー赤7”など）が

40

50

前記当籤役決定手段により決定される当籤役（例えば、後述のＢＢ１など）に対応する
否かを判別する役判別手段（例えば、後述の図２８のステップＳ２３の処理を行う手段、
後述の主制御回路７１など）と、前記当籤役決定手段により特定の役（例えば、後述のＢ
Ｂ１、ＢＢ２など）が当籤役として決定されてから前記役判別手段によりこの特定の役に
対応すると判別されるまでの間、前記特定の役を当籤役として持ち越す持越手段（例えば
、後述の図３２のステップＳ６４の処理を行う手段、後述の主制御回路７１など）と、演
出を行う演出手段（例えば、後述の液晶表示部２ｂなど）と、前記複数の役の夫々に対応
して設けられた複数の演出データ（例えば、後述の緑色の服表示に対応する演出データ、
後述の赤色の服表示に対応する演出データ、後述の黄色の服表示に対応する演出データ、
後述の水色の服表示に対応する演出データなど）を含み、前記当籤役決定手段により決定
される当籤役に対応する複数の第１演出識別子（例えば、後述の演出識別子「１」～「６」
、「１」～「１２」など）のうち、前記開始操作に応じて前記演出手段で演出する第１
演出識別子を決定する第１演出識別子決定手段（例えば、後述の図３９のステップＳ１４
５の処理を行う手段、後述の副制御回路７２など）と、前記役判別手段により当籤役（例
えば、後述のスイカの小役など）に対応すると判別されることを条件に、この当籤役に対
応する前記演出データ（例えば、後述の緑色の服表示に対応する演出データなど）が前記
第１演出識別子決定手段により決定された第１演出識別子（例えば、後述の演出識別子「
１」など）に含まれるか否かを判別する演出データ判別手段（例えば、後述の図４０のステ
ップＳ１５２の処理を行う手段、後述の副制御回路７２など）と、前記演出データ判別
手段により含まれると判別されることを条件に（例えば、後述の図４０のステップＳ１５
２の処理でＹＥＳと判別されることを条件に）、予め定められた数値を積算する積算手段
（例えば、後述の図４０のステップＳ１５３の処理を行う手段、後述の副制御回路７２など）
と、前記複数の第１演出識別子とは別の複数の第２演出識別子（後述の演出識別子「
２１」、「２２」など）のうち前記演出手段で演出する第２演出識別子を、前記持越手段
により前記特定の役が当籤役として持ち越されているか否かと前記積算手段により積算さ
れた数値とに基づいて決定する第２演出識別子決定手段（例えば、後述の図３９のステッ
プＳ１４９の処理を行う手段、後述の副制御回路７２など）と、前記第１演出識別子決定
手段により決定される第１演出識別子と前記第２演出識別子決定手段により決定される第
２演出識別子とに基づいて複数のキャラクタ（例えば、後述の若者キャラクタ２０１、後
述の女性キャラクタ２０２、後述の親方キャラクタ２０３など）を前記演出手段で演出す
る制御を行う演出制御手段（例えば、後述の図３９のステップＳ１４６の処理を行い、後
述の図３６のステップＳ１１５の処理を行う手段、後述の図３９のステップＳ１５０の処
理を行い、後述のステップＳ１１５の処理を行う手段、後述の副制御回路７２など）と、
を備え、前記複数の演出データは、複数の色に対応する複数の色演出データと、複数のキ
ャラクタに対応する複数のキャラクタ演出データと、を含んでおり、前記第１演出識別子
は、前記複数の演出データのうち、前記複数のキャラクタに含まれる第１のキャラクタ（
例えば、後述の若者キャラクタ２０１など）の演出を行うための第１の演出データ（例え
ば、後述の若者演出データなど）と、前記複数の演出データのうち、前記第１のキャラク
タとは別の第２のキャラクタ（例えば、後述の女性キャラクタ２０２など）の演出を行う
ための第２の演出データ（例えば、後述の女性演出データ）と、の組み合わせを含み、前
記演出データ判別手段（例えば、後述の図４０のステップＳ１５２の処理を行う手段）は、
前記役判別手段により当籤役に対応すると判別されることを条件に、この当籤役に対
応する前記演出データが前記第１の演出データであるか否かを判別（例えば、後述の当籤役
に対応する演出データが若者キャラクタ２０１の演出を行うための若者演出データである
か否かの判別など）する第１演出データ判別手段と、前記役判別手段により当籤役に対
応すると判別されることを条件に、この当籤役に対応する前記演出データが前記第２の演出
データであるか否かを判別（例えば、後述の当籤役に対応する演出データが女性キャラク
タ２０２の演出を行うための女性演出データであるか否かの判別など）する第２演出デ
ータ判別手段と、を含み、前記積算手段（例えば、後述の図４０のステップＳ１５３の処理
を行う手段）は、前記第１演出データ判別手段により含まれると判別されることを条件に

10

20

30

40

50

(例えば、後述の当籤役に対応する演出データが若者演出データであると判別されることを条件に)、前記役判別手段により判別された当籤役に対応する数値を積算(例えば、後述の若者キャラクタ201に対応する気持ちカウンタへの加算など)する第1積算手段と、前記第2演出データ判別手段により含まれると判別されることを条件に(例えば、後述の当籤役に対応する演出データが女性演出データであると判別されることを条件に)、前記役判別手段により判別された当籤役に対応する数値を積算(例えば、後述の女性キャラクタ202に対応する気持ちカウンタへの加算など)する第2積算手段と、を含み、前記持越手段により前記特定の役が当籤役として持ち越されている場合(例えば、後述の持越状態である場合)には、前記積算手段により積算された数値(例えば、後述の気持ちカウンタの数値など)が所定の数値以上(例えば、後述の10以上など)である場合に前記複数の第2演出識別子(例えば、後述の演出識別子「21」、「22」)に含まれる特定の第2演出識別子(例えば、後述の対戦演出において主人公が勝利する演出識別子「21」)が前記第2演出識別子決定手段により前記演出手段で演出する第2演出識別子として決定される確率(例えば、後述の50000/65536など)は、前記積算手段により積算された数値が前記所定の数値未満(例えば、後述の5以上10未満など)である場合に、前記特定の第2演出識別子が前記第2演出識別子決定手段により前記演出手段で演出する第2演出識別子として決定される確率(例えば、後述の40000/65536など)よりも高く、前記持越手段により前記特定の役が当籤役として持ち越されていない場合(例えば、後述の一般遊技状態である場合)には、前記積算手段により積算された数値が前記所定の数値以上(例えば、後述の10以上)である場合に、前記特定の第2演出識別子とは別の第2演出識別子(例えば、後述の対戦演出において敵が勝利する演出識別子「22」など)が前記第2演出識別子決定手段により前記演出手段で演出する第2演出識別子として決定される確率(例えば、後述の60000/65536)は、前記積算手段により積算された数値が所定の数値未満(例えば、後述の5以上10未満など)である場合に、前記別の第2演出識別子が前記第2演出識別子決定手段により前記演出手段で演出する第2演出識別子として決定される確率(例えば、後述の50000/60000)よりも高いことを特徴とする遊技機。

【0011】

(1)記載の遊技機によれば、第1演出識別子決定手段の決定結果は開始操作に応じて遊技者に演出されるので、遊技者は、開始操作に応じて当籤役決定手段の決定結果を予想できる。そして、ラインに沿って並ぶ図柄組合せが当籤役決定手段により決定された当籤役に対応すると判別され、この当籤役に対応する演出データが第1演出識別子決定手段により決定された第1演出識別子に含まれると判別される場合には、積算手段により予め定められた数値が積算される。遊技者にとってみれば、自らが予想した当籤役決定手段の決定結果とラインに沿って並ぶ図柄組合せとが対応する場合に積算手段による積算が行われるので、予想の正しさを積算手段による積算結果から把握することができ、遊技の興趣が向上する。

【0012】

また、遊技者は、第2演出識別子決定手段の決定結果から特定の役が当籤役として持ち越されているか否かを予想できるが、第2演出識別子決定手段の決定結果は積算手段による積算結果に基づいて変化する。これにより、当籤役決定手段の決定結果に関する予想の正確さによって、特定の役が当籤役として持ち越されているか否かの把握のしやすさを変化させるという新しい遊技を提供することができる。したがって、演出内容に変化を与えることで、遊技の多様性が増大するとともに、演出自体に魅力があり、遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することができる。遊技者にとってみれば、第2演出識別子決定手段の決定結果から特定の役が当籤役として持ち越されているか否かを予想できるので、演出自体に魅力があり、結果として遊技の興趣が向上する。

【0014】

(1)記載の遊技機によれば、当籤役決定手段の決定結果に関する予想が正確であればあるほど、特定の役が当籤役として持ち越されているか否かが把握しやすくなる。これにより、当籤役決定手段の決定結果に関する予想が正確であるときの演出の魅力を高めるこ

10

20

30

40

50

とができ、遊技の興趣が向上する。

また、第1演出識別子は、第1のキャラクタの演出を行うための第1の演出データと、第2のキャラクタの演出を行うための第2の演出データと、の組み合わせを含むので、遊技者は、第1のキャラクタの演出と第2のキャラクタの演出とから当籤役を予想する必要がある。したがって、当籤役の予想にあたり、多様な選択肢を提供できるので、遊技の興趣が向上する。

【0015】

(2) (1)記載の遊技機において、前記積算手段は、前記第1演出識別子決定手段により第1演出識別子が決定され、前記演出制御手段によりこの第1演出識別子に基づいて前記演出手段が制御され、前記役判別手段により当籤役に対応しないと判別されることを条件に（例えば、後述のステップS152の処理でNOと判別されることを条件に）、所定の数値（例えば、2など）を減算する（例えば、後述の図40のステップS154の処理を行う）ことを特徴とする遊技機。

10

【0016】

(2)記載の遊技機によれば、遊技者による当籤役の予想が誤っていた場合や、予想が正しくても予想した役に対応する図柄組合せをラインに沿って並べることができなかった場合には、積算手段による所定の数値の減算が行われる。これにより、特定の役が当籤役として持ち越されているか否かの把握のしやすさを、当籤役決定手段の決定結果に関する予想の正確さだけでなく、遊技者の技量によっても変化させることができるので、遊技の興趣が向上する。

20

【0017】

(3) (1)又は(2)記載の遊技機において、前記複数の役のうち第1の役（例えば、後述のベルの小役）に対応する図柄組合せ（例えば、後述の“ベルーベルーベル”など）を構成する第1の図柄（例えば、後述の“ベル”など）は、前記図柄停止位置に表示可能な最大滑りコマ数（例えば、後述の4コマなど）以下の範囲で配置され、前記第1の役とは別の第2の役（例えば、後述のスイカの小役など）に対応する図柄組合せ（例えば、後述の“スイカースイカースイカ”）を構成する第2の図柄（例えば、後述の“スイカ”など）は、前記最大滑りコマ数を超える範囲で配置され、前記役判別手段により判別された当籤役が前記第2の役である場合に前記積算手段により積算される数値（例えば、後述の3など）は、前記役判別手段により判別された当籤役が前記第1の役である場合に前記積算手段により積算される数値（例えば、後述の1など）よりも大きいことを特徴とする遊技機。

30

【0018】

(3)記載の遊技機によれば、ラインに沿って図柄組合せを並べることに遊技者の技量を必要とする第2の役が当籤役であると遊技者が予想し、この第2の役に対応する図柄組合せをラインに沿って並べた場合には、ラインに沿って図柄組合せを並べることに遊技者の技量を必要としない第1の役が当籤役であると遊技者が予想した場合に比べ、積算手段により積算される数値が大きい。これにより、特定の役が当籤役として持ち越されているか否かの把握のしやすさを、当籤役決定手段の決定結果に関する予想の正確さだけでなく、遊技者の技量によっても変化させることができるので、遊技の興趣が向上する。

40

【0019】

(4) (3)記載の遊技機において、前記役判別手段により前記第1の役に対応すると判別されることを条件に、判別された回数を計数する計数手段を備え、前記積算手段は、前記役判別手段により前記第1の役に対応すると判別される場合には、前記演出データ判別手段により含まれると判別されることに加え、前記計数手段により所定の回数（例えば、10回など）が計数されることを条件に、前記第1の役に対応する数値を積算することを特徴とする遊技機。

【0020】

(4)記載の遊技機によれば、遊技者の技量を必要としない第1の役が当籤役である場合には、たとえ予想結果が正しかったとしても、計数手段により所定の回数が計数される

50

までの間は、積算手段による積算が行われない。これにより、遊技者の技量がよりいっそう反映される演出が行われるので、演出自体の魅力が増し、遊技の興趣が向上する。

【0023】

(5) (1) から (4) のいずれか記載の遊技機において、前記当籤役決定手段により所定の役が当籤役として決定され、この所定の役に対応する演出データが前記第1の演出データであり、この所定の役とは別の役に対応する演出データが前記第2の演出データである場合に前記第1積算手段により積算される数値は、前記当籤役決定手段により所定の役が当籤役として決定され、この所定の役に対応する演出データが前記第2の演出データであり、前記別の役に対応する演出データが前記第1の演出データである場合に前記第2積算手段により積算される数値よりも大きく、前記当籤役決定手段により前記別の役が当籤役として決定され、この別の役に対応する演出データが前記第2の演出データであり、前記所定の役に対応する演出データが前記第1の演出データである場合に前記第2積算手段により積算される数値は、前記当籤役決定手段により前記別の役が当籤役として決定され、この別の役に対応する演出データが前記第1の演出データであり、前記所定の役に対応する演出データが前記第2の演出データである場合に前記第1積算手段により積算される数値よりも大きいことを特徴とする遊技機。

10

【0024】

(5) 記載の遊技機によれば、当籤役が所定の役であると予想し、この所定の役に対応する図柄組合せを並べたという結果が同じであっても、この所定の役に対応する演出データが第1の演出データであったか第2の演出データであったかによって第1積算手段又は第2積算手段によって積算される数値が変化する。遊技者にとってみれば、変化に富んだ遊技を楽しむことができ、遊技の興趣が向上する。

20

【0025】

(6) (1) から (5) のいずれか記載の遊技機において、前記役判別手段により特定の役に対応すると判別されることを条件に、一般遊技状態からこの一般遊技状態に比べ相対的に有利な特別遊技状態に遊技状態を移行する特別遊技状態移行手段（例えば、後述の図30のステップS42の処理を行う手段、後述の主制御回路71）と、前記特別遊技状態から前記一般遊技状態に遊技状態を移行する一般遊技状態移行手段（例えば、後述の図30のステップS43の処理を行う手段、後述の主制御回路71）と、を備え、前記積算手段は、前記一般遊技状態移行手段により遊技状態が移行されることを条件に（例えば、後述のRB終了コマンドのセットが行われることを条件に）、数値を初期値にセットする（例えば、後述の図41のステップS161の処理を行う）ことを特徴とする遊技機。

30

【0026】

(6) 記載の遊技機によれば、遊技状態が特別遊技状態から一般遊技状態に移行する場合には、当籤役の予想の正しさを積算手段による積算結果に反映させるという遊技を、再び初期値から楽しむことができる。

【0027】

(7) (6) 記載の遊技機において、前記初期値は前記積算手段により積算された数値に基づいて決定されることを特徴とする遊技機。

【0028】

(7) 記載の遊技機によれば、前記積算手段により積算された数値を、遊技状態が特別遊技状態から一般遊技状態に移行した後の遊技にも反映させることができるので、特別遊技状態の回数が多くなるほど、特定の役が当籤役として持ち越されているか否かの把握のしやすさを高めることができる。したがって、演出自体に魅力があり、結果として遊技の興趣が向上する遊技機を提供することができる。

40

【0029】

(8) (6) 又は (7) 記載の遊技機において、前記特別遊技状態移行手段により遊技状態が特別遊技状態に移行されることを条件に、前記複数のキャラクタのうち前記演出手段で演出するキャラクタを遊技者が選択する選択手段を備え、前記特別遊技状態移行手段により前記特別遊技状態に遊技状態が移行され、前記一般遊技状態移行手段により前記

50

一般遊技状態に遊技状態が移行するまでの間には、前記第1積算手段は、前記選択手段により前記第1のキャラクタが選択され、前記第1演出データ判別手段により含まれると判別されることを条件に、前記役判別手段により判別された当籤役に対応する数値を積算し、前記第2積算手段は、前記選択手段により前記第2のキャラクタが選択され、前記第2演出データ判別手段により含まれると判別されることを条件に、前記役判別手段により判別された当籤役に対応する数値を積算することを特徴とする遊技機。

【0030】

(8)記載の遊技機によれば、特別遊技状態では、好みのキャラクタの積算値を高めることができ、遊技の興趣が向上する。

【0031】

(9) (6)から(8)のいずれか記載の遊技機において、前記積算手段は、前記演出データ判別手段により含まれると判別されることとは別に前記役判別手段により前記特定の役に対応すると判別されることを条件に、この特定の役に対応する数値を積算することを特徴とする遊技機。

【0032】

(9)記載の遊技機によれば、役判別手段により特定の役に対応すると判別された場合には、特別遊技状態移行手段により遊技状態が特別遊技状態に移行されるという利益とは別に、積算手段により特定の役に対応する数値が積算されるという利益も得ることができ、遊技の興趣が向上する。

【発明の効果】

【0033】

本発明によれば、当籤役決定手段の決定結果に関する予想の正確さによって、特定の役が当籤役として持ち越されているか否かの把握のしやすさを変化させるという新しい遊技を提供することができる。したがって、演出内容に変化を与えることで、遊技の多様性が増大するとともに、演出自体に魅力があり、遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0034】

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

【0035】

前面ドア2の正面には、略垂直面としてのパネル表示部2a、液晶表示部2b及び固定表示部2cが形成されている。また、前面ドア2の背後には、複数種類の図柄が各々の外周面に描かれた3個のリール3L、3C、3Rが、回転自在に横一列に設けられている。各リール3L、3C、3Rは、一定の速度で回転する(例えば、80回転/分)。

【0036】

パネル表示部2a、液晶表示部2b及び固定表示部2cの下方には略水平面の台座部4が形成されている。台座部4の右側には、メダルを投入するためのメダル投入口10が設けられている。投入されたメダルは、クレジットされるか、ゲームに賭けられる。また、台座部4の左側には、押下操作により、クレジットされているメダルを賭けるための1-BETスイッチ11、2-BETスイッチ12、及び最大BETスイッチ13が設けられている。

【0037】

1-BETスイッチ11は、1回の押し操作により、クレジットされているメダルのうちの1枚がゲームに賭けられ、2-BETスイッチ12は、1回の押し操作により、クレジットされているメダルのうちの2枚がゲームに賭けられ、最大BETスイッチ13は、1回のゲームに賭けることが可能な最大枚数のメダルが賭けられる。

【0038】

これらのBETスイッチ11～13を操作することで、後述の表示ラインが有効化される。BETスイッチ11～13の操作及びメダル投入口10にメダルを投入する操作（遊技を行うためにメダルを投入する操作）を、以下「BET操作」という。また、BETスイッチ11～13の上方には、操作部17が設けられている。操作部17は、後述の図3に示す液晶表示装置131に遊技履歴などの情報を表示するために操作される。

【0039】

台座部4の前面部の左寄りには、遊技者がゲームで獲得したメダルのクレジット／払出しを押しボタン操作で切り換えるC／Pスイッチ14が設けられている。このC／Pスイッチ14の切り換えにより、正面下部のメダル払出口15からメダルが払出され、払出されたメダルはメダル受け部5に溜められる。メダル受け部5の上方の左右には、遊技の演出に関する効果音などを出音するスピーカ9L，9Rが設けられている。

10

【0040】

C／Pスイッチ14の右側には、遊技者の操作により上記リールを回転させ、図柄表示領域21L，21C，21R内での図柄の変動表示を開始するためのスタートレバー6が所定の角度範囲で回動自在に取り付けられている。

【0041】

台座部4の前面部中央で、スタートレバー6の右側には、3個のリール3L，3C，3Rの回転をそれぞれ停止させるための3個の停止ボタン7L，7C，7Rが設けられている。なお、実施例では、一のゲーム（単位遊技）は、基本的に、スタートレバー6が操作されることにより開始し、全てのリール3L，3C，3Rが停止したときに終了する。

20

【0042】

ここで、実施例では、全てのリールが回転しているときに行われるリールの停止操作（停止ボタンの操作）を第1停止操作、第1停止操作の次に行われる停止操作を第2停止操作、第2停止操作の次に行われる停止操作を第3停止操作という。また、各停止ボタン7L，7C，7Rの裏側には、後述の図5に示す停止スイッチ7LS，7CS，7RSが配置されている。これらの停止スイッチは、対応する停止ボタンの操作（停止操作）を検知する。

【0043】

図2を参照して、パネル表示部2a、液晶表示部2b及び固定表示部2cについて説明する。

30

【0044】

パネル表示部2aは、ボーナス遊技情報表示部16、BETランプ17a～17c、払出表示部18、及びクレジット表示部19により構成される。ボーナス遊技情報表示部16は、7セグメントLEDから成り、ボーナス中の遊技情報を表示する。1-BETランプ17a、2-BETランプ17b及び最大BETランプ17cは、一のゲームを行うために賭けられたメダルの数（以下「BET数」という）に応じて点灯する。

【0045】

1-BETランプ17aは、BET数が1枚のときに点灯する。2-BETランプ17bは、BET数が2枚のときに点灯する。最大BETランプ17cは、BET数が3枚のときに点灯する。払出表示部18及びクレジット表示部19は、それぞれ7セグメントLEDから成り、入賞が成立したときのメダルの払出枚数及びクレジットされているメダルの枚数を表示する。

40

【0046】

液晶表示部2bは、図柄表示領域21L，21C，21R、窓枠表示領域22L，22C，22R及び演出表示領域23により構成される。この液晶表示部2bの表示内容は、リール3L，3C，3Rの回転及び停止態様、及び後述の液晶表示装置131（後述の図3参照）の動作により変化するようになっている。

【0047】

図柄表示領域21L，21C，21Rは、各リール3L，3C，3Rに対応して設けられ、リール3L，3C，3R上に配置された図柄の表示や、種々の演出表示を行う。

50

【0048】

図柄表示領域21L, 21C, 21Rには、表示ラインとして、水平方向にトップライン8b、センターライン8c及びボトムライン8d、並びに、斜め方向にクロスアップライン8a及びクロスダウンライン8eが設けられる。これら5本の表示ラインは、遊技者が、BETスイッチ11~13を押下操作すること、又はメダル投入口10にメダルを投入することにより、全てが有効化される（有効化された表示ラインを、以下「有効ライン」と記載する）。各表示ライン8a~8eは、BET数が1以上の場合には、BET数に拘らず、全てが有効化される。

【0049】

ここで、各図柄表示領域21L, 21C, 21Rには、それぞれ縦方向（垂直方向）に3箇所（上段、中段、下段）の図柄停止位置が設けられている。各図柄表示領域21L, 21C, 21Rにおける図柄の変動表示（移動表示）が停止した場合には、各図柄表示領域21L, 21C, 21Rに設けられた図柄停止位置の各々に図柄が停止表示される。各表示ラインは、各図柄表示領域21L, 21C, 21R内の図柄停止位置を結んでいる。

【0050】

図柄表示領域21L, 21C, 21Rは、少なくとも、対応するリール3L, 3C, 3Rが回転中のとき、及び対応する停止ボタン7L, 7C, 7Rが押下操作可能なとき、遊技者がリール3L, 3C, 3R上の図柄を視認できるように、透過状態となる。

【0051】

窓枠表示領域22L, 22C, 22Rは、各図柄表示領域21L, 21C, 21Rを囲むように設けられ、リール3L, 3C, 3Rの前面に配置された図柄表示領域21L, 21C, 21Rの窓枠を表したものである。

【0052】

演出表示領域23は、液晶表示部2bの領域のうち、図柄表示領域21L, 21C, 21R及び窓枠表示領域22L, 22C, 22R以外の領域である。固定表示部2cは、予め定めた図、絵などが描かれる領域である。この固定表示部2cに描かれた図、絵などと、演出表示領域23に表示された画像を接続させることにより一つの静止画像又は動画像を表示できるようにしても良い。

【0053】

図3は、液晶表示装置131の概略構成を示す斜視図である。はじめに、リール3L, 3C, 3Rの内部構造について説明する。リール3L, 3C, 3Rの内部には、リール3L, 3C, 3Rの回転が停止した場合に各図柄表示領域21L, 21C, 21Rに現われる縦3列の図柄（合計9個の図柄）の裏側にLED収納用回路基板が設置されている。LED収納用回路基板は、それぞれ3つ（すなわち合計で9つ）のLED収納部を有し、ここに複数のLEDランプが設けられている。

【0054】

このLEDランプは、リール3L, 3C, 3Rの外周面に沿って装着されたリールシートの後面側を白色の光で照明する。より詳細には、図柄表示領域21L, 21C, 21Rに対応する領域を照明する。このリールシートは、透光性を有して構成され、LEDランプにより射出された光は前面側へ透過するようになっている。

【0055】

また、左リール3Lは、同形の2本の環状フレームを所定の間隔（例えばリール幅）だけ離して複数本の連結部材で連結することで形成された円筒形のフレーム構造と、そのフレーム構造の中心部に設けられたステッピングモータ49Lの駆動力を環状フレームへ伝達する伝達部材とにより構成される。また、左リール3Lの外周面に沿ってリールシートが装着されている。

【0056】

リール3Lの内側に配置されたLED収納用回路基板は、それぞれ複数のLEDランプを収納する3つのLED収納部を備えている。LED収納用回路基板は、遊技者が図柄表示領域21Lを通して視認できる図柄（合計3個の図柄）の各々の裏側にLED収納部が

10

20

30

40

50

位置するように設置されている。なお、中央リール 3 C、右リール 3 Rについては左リール 3 Lと同様の構造を有し、各々の内部に LED 収納用回路基板が設けられている。

【0057】

次に、透過型の液晶表示装置 131 について説明する。液晶表示装置 131 は、保護ガラス 132、表示板 133、液晶パネル 134、導光板 135、反射フィルム 136、白色光源（例えば全ての波長の光を人の目に特定の色彩が目立たない割合で含む）である蛍光ランプ 137 a、137 b、138 a、138 b、ランプホルダ 139 a～139 h、液晶パネル駆動用の IC を搭載したテーブルキャリアパッケージからなり液晶パネル 134 の端子部に接続したフレキシブル基板（図示せず）等により構成される。

【0058】

この液晶表示装置 131 は、リール 3 L、3 C、3 R の表示領域より正面から見て手前側（すなわち表示面よりも手前側）に設けられている。また、このリール 3 L、3 C、3 R と液晶表示装置 131 とは、別体で（例えば所定の間隔をあけて）設けられている。

【0059】

保護ガラス 132 及び表示板 133 は、透光性部材で構成されている。保護ガラス 132 は、液晶パネル 134 を保護すること等を目的として設けられている。表示板 133 において、パネル表示部 2 a 及び固定表示部 2 c（図 2 参照）に対応する領域には、図、絵などが描かれる。

【0060】

ここで、図 3 では、パネル表示部 2 a に対応する表示板 133 の領域の裏側に配置される各種表示部（ボーナス遊技情報表示部 16、払出表示部 18、クレジット表示部 19 など）及び B E T ランプ 17 a～17 c を動作させる電気回路の図示を省略している。

【0061】

液晶パネル 134 は、薄膜トランジスタ層が形成されたガラス板などの透明な基板と、これに対向する透明な基板との間隙部に液晶が封入されて形成されている。この液晶パネル 134 の表示モードは、ノーマリーホワイトに設定されている。ノーマリーホワイトとは、液晶を駆動していない状態（すなわち液晶パネル 134 に電圧を印加していない状態）で白表示となる構成である。すなわち、表示面側に光が行く、よって透過した光が外部から視認されることとなる。

【0062】

よって、ノーマリーホワイトに構成された液晶パネル 134 を採用することにより、液晶を駆動できない事態が生じた場合であっても、図柄表示領域 21 L、21 C、21 R を透してリール 3 L、3 C、3 R 上に配列された図柄を視認することができ、ゲームを継続することができる。つまり、液晶を駆動できない事態が発生した場合にも、リール 3 L、3 C、3 R の回転及びその停止を中心としたゲームを行うことができる。

【0063】

導光板 135 は、蛍光ランプ 137 a、137 b からの光を液晶パネル 134 へ導入する（液晶パネル 134 を照明する）ために液晶パネル 134 の裏側に設けられ、例えば 2 c m 程度の厚さを有するアクリル系樹脂などの透光性部材（すなわち導光機能を有する部材）で構成されている。

【0064】

反射フィルム 136 は、例えば白色のポリエステルフィルムやアルミ薄膜に銀蒸着膜を形成したものが用いられ、導光板 135 に導入された光を正面側に向けて反射させる。これにより液晶パネル 134 を照明する。この反射フィルム 136 は、反射領域 136 A 及び非反射領域（すなわち透過領域）136 B L、136 B C、136 B R により構成されている。非反射領域 136 B L、136 B C、136 B R は、透明な材料で形成され入射した光を反射することなく透過させる光透過部として形成されている。

【0065】

また、非反射領域 136 B L、136 B C、136 B R は、リール 3 L、3 C、3 R の回転が停止した場合に表示させる図柄の各々の前方の位置に設けられている。尚、非反射

10

20

30

40

50

領域 1 3 6 B L, 1 3 6 B C, 1 3 6 B R の大きさ及び位置は、図柄表示領域 2 1 L, 2 1 C, 2 1 R (図 2 参照) と一致するように形成されている。また、反射フィルム 1 3 6 では、非反射領域 1 3 6 B L, 1 3 6 B C, 1 3 6 B R 以外の領域を反射領域 1 3 6 A とし、反射領域 1 3 6 A により導光板 1 3 5 に導入された光を正面側に向けて反射させる。

【0066】

蛍光ランプ 1 3 7 a, 1 3 7 b は、導光板 1 3 5 の上端部及び下端部に沿って配置され、両端はランプホルダ 1 3 9 a, 1 3 9 b, 1 3 9 g, 1 3 9 h により支持されている。この蛍光ランプ 1 3 7 a, 1 3 7 b は、導光板 1 3 5 に導入する光を発生する。

【0067】

蛍光ランプ 1 3 8 a, 1 3 8 b は、反射フィルム 1 3 6 の裏側の上方位置及び下方位置に配置されている。この蛍光ランプ 1 3 8 a, 1 3 8 b から発せられた光は、リール 3 L, 3 C, 3 R の表面で反射され、非反射領域 1 3 6 B L, 1 3 6 B C, 1 3 6 B R へ入射する。そして、入射した光は、非反射領域 1 3 6 B L, 1 3 6 B C, 1 3 6 B R を通過して液晶パネル 1 3 4 を照明する。

【0068】

さらに、LED ランプ及び蛍光ランプ 1 3 7 a, 1 3 7 b, 1 3 8 a, 1 3 8 b の機能について説明する。

【0069】

はじめに、図柄表示領域 2 1 L, 2 1 C, 2 1 R にある液晶を駆動しない場合（すなわち、液晶パネル 1 3 4 の、図柄表示領域 2 1 L, 2 1 C, 2 1 R に対応する個所に電圧を印加しない場合）の各ランプの機能について説明する。

【0070】

蛍光ランプ 1 3 8 a, 1 3 8 b から射出された光の一部は、リールシートにより反射される。また、LED 収納用回路基板に設けられた LED ランプから射出された光の一部は、リールシートを透過する。これらの光は、非反射領域 1 3 6 B L, 1 3 6 B C, 1 3 6 B R、液晶表示装置 1 3 1 を構成する導光板 1 3 5 及び液晶パネル 1 3 4 を透過するので、遊技者は、リール上に配置された図柄を視認することができる。

【0071】

また、蛍光ランプ 1 3 7 a, 1 3 7 b から射出され、導光板 1 3 5 に向けて導入された光は、液晶パネル 1 3 4 を透過して遊技者の目に入る。つまり、蛍光ランプ 1 3 7 a, 1 3 7 b によって、窓枠表示領域 2 2 L, 2 2 C, 2 2 R 及び演出表示領域 2 3 に対応する液晶パネル 1 3 4 の領域が照明される。

【0072】

次に、図柄表示領域 2 1 L, 2 1 C, 2 1 R にある液晶を駆動する場合（すなわち、液晶パネル 1 3 4 の、図柄表示領域 2 1 L, 2 1 C, 2 1 R に対応する個所に電圧を印加する場合）の各ランプの機能について説明する。

【0073】

蛍光ランプ 1 3 8 a, 1 3 8 b から射出された光の一部は、リールシートにより反射される。また、LED ランプから射出された光の一部は、リールシートを透過する。液晶パネル 1 3 4 の領域のうち、液晶が駆動された領域では、これらの光の一部が反射或いは吸収されたり透過したりするので、遊技者は、図柄表示領域 2 1 L, 2 1 C, 2 1 R に表示された演出画像等を視認することができる。

【0074】

図 4 は、各リール 3 L, 3 C, 3 R に表わされた複数種類の図柄が 2 1 個配列された図柄列を示している。各図柄には“00”～“20”のコードナンバーが付され、データテーブルとして後で説明する ROM 3 2 (図 5) に格納（記憶）されている。各リール 3 L, 3 C, 3 R 上には、“赤 7 (図柄 9 1)”、“青 7 (図柄 9 2)”、“BAR (図柄 9 3)”、“ベル (図柄 9 4)”、“スイカ (図柄 9 5)”、“チェリー (図柄 9 6)”、“リプレイ (図柄 9 7)”、及び“ブランク (図柄 9 8)”の図柄で構成される図柄列が表わされている。各リール 3 L, 3 C, 3 R は、図柄列が図 4 の矢印方向に移動するよう

10

20

30

40

50

に回転駆動される。

【0075】

“ブランク”は、基本的に、役の成立に直接関係のない図柄である。すなわち、“ブランク”がいずれかの有効ラインに沿って並んで表示された場合でも、メダルの払出し、メダルの自動投入、後述の遊技状態の移行などの利益が遊技者に付与されることはない。

【0076】

ここで、実施例の役には、BB1、BB2、チェリー、ベル、スイカ、及びリプレイが設けられている。また、BBは、第1種特別役物に係る役物連続作動装置である。また、BB1及びBB2を総称して、以下「ボーナス」という。BB1及びBB2を総称して、以下「BB」という。BBに対応する図柄組合せを構成する図柄“赤7”又は“青7”を総称して、以下「7」という。

10

【0077】

役（役データ）は、基本的に、遊技者に付与される利益と図柄組合せとが予め対応付けられた制御情報であり、リール3L、3C、3Rの停止制御、遊技状態の切り換え（移行）、遊技価値の付与などに用いられる。複合役には、遊技者に付与される利益と図柄組合せとの組合せが複数対応付けられている（複数の役の集合である）。表示される図柄組合せ（遊技者に付与される利益）は、遊技者による停止ボタン7L、7C、7Rの操作タイミングに応じて決定される。

【0078】

また、実施例の遊技状態には、基本的に、一般遊技状態及びRB遊技状態がある。遊技状態は、基本的に、内部当籤役の決定に用いる内部抽籤テーブルの種類、リールの停止制御の態様（いわゆる「滑りコマ数」の最大数など）により区別できる。具体的には、遊技状態は、内部当籤する可能性のある役の種類、内部当籤する確率、最大の滑りコマ数などにより区別できる。

20

【0079】

一般遊技状態は、持越役のない通常区間と、持越役のある持越区間とで構成される。持越区間では、ボーナスに内部当籤することがなく、通常区間では、ボーナスに内部当籤することがある。

【0080】

したがって、通常区間と持越区間とは、基本的に、互いに異なる遊技状態である。持越役は、対応する図柄組合せが有効ラインに沿って並ぶことが一又は複数のゲームにわたり許容（内部当籤役に応じて許容）される役である。持越役は、内部当籤役に含まれる。

30

【0081】

RB遊技状態は、基本的に、「第1種特別役物」が作動しているゲームにより構成される遊技状態であり、一般遊技状態に比べ有利な遊技状態である。RB遊技状態は、RB作動中フラグのオン又はオフにより識別できる。RB作動中フラグは、遊技状態がRB遊技状態であるか否かを識別するための情報である。RB作動中フラグがオンに更新される条件は、後述のBB作動中フラグがオンであることである。

【0082】

RB作動中フラグがオフに更新される条件は、遊技可能回数が0となること、入賞可能回数が0となること、又はBB作動中フラグがオフに更新されることである。遊技可能回数は、RB遊技状態において行うことが可能な単位遊技の回数である。入賞可能回数は、RB遊技状態において入賞できる回数である。

40

【0083】

BB作動中フラグは、BBの成立により発生する有利な状態であるか否かを識別するための情報である。この有利な状態において遊技を行うために用いた単位遊技価値（例えば、一のゲームに賭けたメダル1枚）に対して遊技者に付与される遊技価値の期待値は、一般遊技状態の期待値よりも相対的に高い（有利さの度合いが相対的に高い）。BB作動中フラグがオンに更新される条件は、BBが成立することである。BB作動中フラグがオフに更新される条件は、払出されたメダルの枚数が払出可能枚数を越えること（ボーナス終

50

了枚数カウンタが0になること)である。払出可能枚数は、BB作動中フラグがオンに更新されてからBB作動中フラグがオフに更新されるまでの遊技(ゲーム)において払出すことが可能なメダルの枚数である。BBが成立した場合には、ボーナス終了枚数カウンタの初期値として、350がセットされる。

【0084】

ここで、BB作動中フラグがオンに更新されてからオフに更新されるまでのBB作動中フラグとRB作動中フラグとの関係について説明する。BBが成立した場合に、BB作動中フラグがオンに更新される。このBB作動中フラグがオンに更新されたことを契機にRB作動中フラグがオンに更新される。そして、遊技可能回数が0になるか、又は入賞可能回数が0になると、RB作動中フラグがオフに更新される。BB作動中フラグがオンであれば、再びRB作動中フラグがオンに更新される。

10

【0085】

BB作動中フラグがオフに更新される条件を充足した場合に、BB作動中フラグがオフに更新されるが、このBB作動中フラグがオフに更新されたことを契機にRB作動中フラグがオフに更新される。したがって、BB作動中フラグがオンであるときは、RB作動中フラグがオンに更新される。すなわち、BB成立後は、BB作動中フラグがオフに更新されるまでRB遊技状態となる。

【0086】

図5は、遊技機1における遊技処理動作を制御する主制御回路71と、主制御回路71に電氣的に接続する周辺装置(アクチュエータ)と、主制御回路71から送信される制御指令に基づいて液晶表示装置131、スピーカ9L、9R、LED類100a及びランプ類100bを制御する副制御回路72とを含む回路構成を示す。なお、スピーカ9L、9Rの音量は、音量調節部103の操作で調整できる。

20

【0087】

主制御回路71は、回路基板上に配置されたマイクロコンピュータ30を主たる構成要素とし、これに乱数サンプリングのための回路を加えて構成されている。マイクロコンピュータ30は、予め設定されたプログラム(後述の図27~図35)に従って制御動作を行うCPU31と、記憶手段であるROM32及びRAM33を含む。

【0088】

CPU31には、基準クロックパルスを発生するクロックパルス発生回路34及び分周器35と、サンプリングされる乱数を発生する乱数発生器36及びサンプリング回路37とが接続されている。尚、乱数サンプリングのための手段として、マイクロコンピュータ30内で、すなわちCPU31の動作プログラム上で、乱数サンプリングを実行するように構成してもよい。その場合、乱数発生器36及びサンプリング回路37は省略可能であり、或いは、乱数サンプリング動作のバックアップ用として残しておくことも可能である。

30

【0089】

マイクロコンピュータ30のROM32には、スタートレバー6を操作(スタート操作)する毎に行われる乱数サンプリングの判定に用いられる内部抽籤テーブル(後述の図13)、停止ボタンの操作に応じてリールの停止態様を決定するための停止テーブル群などが格納されている。また、副制御回路72へ送信するための各種制御指令(コマンド)等が格納されている。副制御回路72が主制御回路71へコマンド、情報等を入力することではなく、主制御回路71から副制御回路72への一方向で通信が行われる。RAM33には、種々の情報が格納され、種々の格納領域が設けられている。RAM33には、例えば、内部当籤役、後述の持越役、現在の遊技状態などの情報等が格納される。

40

【0090】

図5の回路において、マイクロコンピュータ30からの制御信号により動作が制御される主要なアクチュエータとしては、BETランプ(1-BETランプ17a、2-BETランプ17b、最大BETランプ17c)と、ボーナス遊技情報表示部16、払出表示部18、クレジット表示部19などの表示部と、メダルを収納し、ホッパー駆動回路41の

50

命令により所定枚数のメダルを払出すホッパー（払出しのための駆動部を含む）４０と、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒを回転駆動するステッピングモータ４９Ｌ、４９Ｃ、４９Ｒとがある。

【００９１】

さらに、ステッピングモータ４９Ｌ、４９Ｃ、４９Ｒを駆動制御するモータ駆動回路３９、ホッパー４０を駆動制御するホッパー駆動回路４１、ＢＥＴランプ１７ａ、１７ｂ、１７ｃを駆動制御するランプ駆動回路４５、及びボーナス遊技情報表示部１６、払出表示部１８、クレジット表示部１９などの表示部を駆動制御する表示部駆動回路４８がＣＰＵ３１の出力部に接続されている。これらの駆動回路は、それぞれＣＰＵ３１から出力される駆動指令などの制御信号を受けて、各アクチュエータの動作を制御する。

10

【００９２】

また、マイクロコンピュータ３０が制御指令を発生するために必要な入力信号を発生する主な入力信号発生手段としては、スタートスイッチ６Ｓ、停止スイッチ７ＬＳ、７ＣＳ、７ＲＳ、１－ＢＥＴスイッチ１１、２－ＢＥＴスイッチ１２、最大ＢＥＴスイッチ１３、Ｃ／Ｐスイッチ１４、メダルセンサ１０Ｓ、リール位置検出回路５０、払出完了信号回路５１がある。

【００９３】

スタートスイッチ６Ｓは、スタートレバー６の操作を検出し、遊技開始指令信号（ゲームの開始を指令する信号）を出力する。メダルセンサ１０Ｓは、メダル投入口１０に投入されたメダルを検出する。停止スイッチ７ＬＳ、７ＣＳ、７ＲＳは、対応する停止ボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒの操作に応じて停止指令信号（図柄の変動の停止を指令する信号）を発生する。リール位置検出回路５０は、リール回転センサからのパルス信号を受けて各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの位置を検出するための信号をＣＰＵ３１へ供給する。払出完了信号回路５１は、メダル検出部４０Ｓの計数値（ホッパー４０から払出されたメダルの枚数）が指定された枚数データに達した時、メダル払出完了を検知するための信号を発生する。

20

【００９４】

図５の回路において、乱数発生器３６は、一定の数値範囲に属する乱数を発生し、サンプリング回路３７は、スタートレバー６が操作された後の適宜のタイミングで１個の乱数をサンプリングする。こうしてサンプリングされた乱数を使用することにより、例えばＲＯＭ３２内に格納されている内部抽籤テーブル（後述の図１３）などに基づいて内部当籤役などが決定される。内部当籤役（内部当籤役データ）は、基本的に、停止制御の態様を識別したり、表示役となりうる役（表示役として許容されうる役）を識別したりするための情報である。内部当籤役は、その内部当籤役に対応する停止制御の態様（停止テーブル）などを介して、対応する図柄組合せと遊技者に付与される利益とが間接的に対応付けられているといえる。

30

【００９５】

リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転が開始された後、ステッピングモータ４９Ｌ、４９Ｃ、４９Ｒの各々に供給される駆動パルス数が計数され、その計数値はＲＡＭ３３の所定エリアに書き込まれる。リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒからは一回転毎にリセットパルスが得られ、これらのパルスはリール位置検出回路５０を介してＣＰＵ３１に入力される。こうして得られたリセットパルスにより、ＲＡＭ３３で計数されている駆動パルスの計数値が“０”にクリアされる。これにより、ＲＡＭ３３内には、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒについて一回転の範囲内における回転位置に対応した計数値が格納される。

40

【００９６】

上記のようなリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転位置とリール外周面上に描かれた図柄とを対応づけるために、図柄配置テーブル（後述の図１０）が、ＲＯＭ３２内に格納されている。この図柄テーブルでは、前述したリセットパルスが発生する回転位置を基準として、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの一定の回転ピッチ毎に順次付与されるコードナンバーと、それぞれのコードナンバー毎に対応して設けられた図柄を示す図柄コードとが対応づけられている。

50

【0097】

さらに、ROM 32内には、図柄組合せテーブル（後述の図11）が格納されている。この図柄組合せテーブルでは、役の成立（入賞など）となる図柄の組合せ（後述の表示役に対応する図柄の組合せ）と、後述の表示役に対応するメダル払出枚数と、その入賞（成立）を表わす図示しない入賞判定コード（成立判定コード）とが対応づけられている。上記の図柄組合せテーブルは、左リール3L、中央リール3C、右リール3Rの停止制御時、及び全リール3L、3C、3Rの停止後の入賞確認（表示役の確認）及び払出枚数の決定を行う場合に参照される。表示役（表示役データ）は、基本的に、有効ラインに沿って並ぶ図柄組合せに対応する役（成立役）である。遊技者には、表示役に対応する利益が付与される。

10

【0098】

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

【0099】

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

20

【0100】

図6は、副制御回路72の構成を示すブロック図である。副制御回路72は、画像制御回路（gSub）72aと、音・ランプ制御回路（mSub）72bとから構成されている。この画像制御回路（gSub）72a又は音・ランプ制御回路（mSub）72bは、主制御回路71を構成する回路基板とは各々別の回路基板上に構成されている。

【0101】

主制御回路71と画像制御回路（gSub）72aとの間の通信は、主制御回路71から画像制御回路（gSub）72aへの一方向で行われ、画像制御回路（gSub）72aが主制御回路71へコマンド、情報などを入力することはない。また、画像制御回路（gSub）72aと音・ランプ制御回路（mSub）72bとの間の通信は、画像制御回路（gSub）72aから音・ランプ制御回路（mSub）72bへの一方向で行われ、音・ランプ制御回路（mSub）72bが画像制御回路（gSub）72aへコマンド、情報などを入力することはない。

30

【0102】

画像制御回路（gSub）72aは、画像制御マイコン81、シリアルポート82、プログラムROM 83、ワークRAM 84、カレンダーIC 85、画像制御IC 86、制御RAM 87、画像ROM（CROM（キャラクタROM））88及びビデオRAM 89で構成される。

40

【0103】

画像制御マイコン81は、CPU、割込コントローラ、入出力ポート（シリアルポートは図示）を備えている。画像制御マイコン81に備えられたCPUは、主制御回路71から送信されたコマンドに基づき、プログラムROM 83内に格納された制御プログラムに従って各種の処理を行う。尚、画像制御回路（gSub）72aは、クロックパルス発生回路、分周器、乱数発生器及びサンプリング回路を備えていないが、画像制御マイコン81の動作プログラム上で乱数サンプリングを実行するように構成されている。

【0104】

シリアルポート82は、主制御回路71から送信されるコマンドなどを受信する。プロ

50

グラムROM83は、画像制御マイコン81で実行する制御プログラム（後述の図36～図41）、後述の各種テーブル（後述の図19～図26）などを格納する。

【0105】

ワークRAM84は、画像制御マイコン81が前述した制御プログラムを実行する場合の、作業用の一時記憶手段として構成される。ワークRAM84には、種々の情報が格納される。例えば、後述の、演出識別子、フレーム識別子などの情報が格納される。

【0106】

カレンダーIC85は、日付データを記憶する。画像制御マイコン81には、操作部17が接続されている。実施例では、この操作部17を遊技場の従業員などが操作することにより日付の設定などが行われるようになっている。画像制御マイコン81は、操作部17から送信される入力信号に基づいて設定された日付情報をカレンダーIC85に記憶する。カレンダーIC85に記憶された日付情報はバックアップされることとなる。

10

【0107】

また、前述のワークRAM84とカレンダーIC85は、バックアップ対象となっている。つまり、画像制御マイコン81に供給される電源が遮断された場合であっても、電源が供給され続け、記憶された情報などの消去が防止される。

【0108】

画像制御IC86は、画像制御マイコン81により決定された演出内容（前述の報知態様演出など）に応じた画像を生成し、液晶表示装置131に出力する（後述の図7～図9）。

20

【0109】

制御RAM87は、画像制御IC86の中に含まれている。画像制御マイコン81は、この制御RAM87に対して情報などの書き込みや読み出しを行う。また、制御RAM87には、画像制御IC86のレジスタと、スプライト属性テーブルと、カラーパレットテーブルと、が展開されている。画像制御マイコン81は、画像制御IC86のレジスタと、スプライト属性テーブルとを所定のタイミング毎に更新する。

【0110】

画像制御IC86には、液晶表示装置131と、画像ROM88と、ビデオRAM89とが接続されている。尚、画像ROM88が画像制御マイコン81に接続された構成であってもよい。この場合、3次元画像データなど大量の画像データを処理する場合に有効な構成となる場合がある。画像ROM88は、画像を生成するための画像データ、ドットデータなどを格納する。ビデオRAM89は、画像制御IC86で画像を生成する場合の一時記憶手段として構成される。また、画像制御IC86は、ビデオRAM89のデータを液晶表示装置131に転送終了する毎に画像制御マイコン81に信号を送信する。

30

【0111】

また、画像制御回路（gSub）72aでは、画像制御マイコン81が、音・ランプの演出の制御も行うこととなっている。画像制御マイコン81は、決定された演出に基づいて、音・ランプの種類及び出力タイミングを決定する。そして、画像制御マイコン81は、所定のタイミング毎に、音・ランプ制御回路（mSub）72bにシリアルポート82を介してコマンドを送信する。音・ランプ制御回路（mSub）72bでは、主に、画像制御回路（gSub）72aから送信されたコマンドに応じて、音・ランプの出力のみを行うこととなる（後述する音量調節制御を除く）。

40

【0112】

音・ランプ制御回路（mSub）72bは、音・ランプ制御マイコン111、シリアルポート112、プログラムROM113、ワークRAM114、音源IC115、パワーアンプ116、音源ROM117で構成される。

【0113】

音・ランプ制御マイコン111は、CPU、割込コントローラ、入出力ポート（シリアルポートは図示）を備えている。音・ランプ制御マイコン111に備えられたCPUは、画像制御回路（gSub）72aから送信されたコマンドに基づき、プログラムROM1

50

13内に格納された制御プログラムに従って音・ランプの出力処理を行う。また、音・ランプ制御マイコン111には、LED類100a及びランプ類100bが接続されている。音・ランプ制御マイコン111は、画像制御回路(gSub)72aから所定のタイミングで送信されるコマンドに応じて、このLED類100a及びランプ類100bに出力信号を送信する。これにより、LED類100a及びランプ類100bが演出に応じた所定の態様で発光することとなる。

【0114】

シリアルポート112は、画像制御回路(gSub)72aから送信されるコマンドなどを受信する。プログラムROM113は、音・ランプ制御マイコン111で実行する制御プログラムなどを格納する。ワークRAM114は、音・ランプ制御マイコン111が

10

【0115】

音源IC115は、画像制御回路(gSub)72aから送信されたコマンドに基づいて音源を生成し、パワーアンプ116に出力する。パワーアンプ116は増幅器であり、このパワーアンプ116にはスピーカ9L、9Rが接続されている。パワーアンプ116は、音源IC115から出力された音源を増幅し、増幅した音源をスピーカ9L、9Rから出力させる。音源ROM117は、音源を生成するための音源データ(フレーズなど)を格納する。

【0116】

また、音・ランプ制御マイコン111には、音量調節部103が接続されている。音量調節部103は、遊技場の従業員などにより操作可能となっており、スピーカ9L、9Rから出力される音量の調節が行われる。音・ランプ制御マイコン111は、音量調節部103から送信される入力信号に基づいて、スピーカ9L、9Rから出力される音を入力された音量に調節する制御を行う。

20

【0117】

図7は、後述の演出グループ識別子が2(小役告知型2人演出)であり、後述の演出キャラクタ識別子が1であり、内部当籤役がスイカであり、後述の演出識別子が2である場合における小役告知型演出の表示例1を示す。

【0118】

図7の(1)は、スタート操作時の表示例を示す。この表示例では、左のキャラクタ表示領域24Lと、右のキャラクタ表示領域24Rとが設けられ、左のキャラクタ表示領域24Lには、若者キャラクタ201がハッピーにハチマキを巻いて歩く様子が示されている。これに対し、右のキャラクタ表示領域24Rには、女性キャラクタ202が浴衣を着て歩く様子が示されている。このとき、若者キャラクタ201のハッピー(服)の色は緑色であり、女性キャラクタ202の浴衣(服)の色は黄色である。緑色の服は、スイカの小役に対応し、黄色の服は、ベルの小役に対応する。

30

【0119】

右の図柄表示領域21Rの右方には、若者キャラクタ用気持ちカウンタ表示領域25aと、女性キャラクタ用気持ちカウンタ表示領域25bと、親方キャラクタ用気持ちキャラクタ表示領域25cとが設けられている。若者キャラクタ用気持ちカウンタ表示領域25aの左側には、若者キャラクタ201の顔が示され、右側には、「0」という数値が示されている。

40

【0120】

女性キャラクタ用気持ちカウンタ表示領域25bの左側には、女性キャラクタ202の顔が示され、右側には、「0」という数値が示されている。親方キャラクタ用気持ちカウンタ表示領域25cの左側には、親方キャラクタ203の顔が示され、右側には、「0」という数値が示されている。

【0121】

気持ちカウンタ表示領域25a、25b、25cに示される数値は、気持ちカウンタの数値である。この気持ちカウンタは、キャラクタ201~203の感情を示すパラメータ

50

であり、具体的には、若者キャラクタ用気持ちカウンタ表示領域 2 5 a に示される数値が高いほど、若者キャラクタ 2 0 1 が喜んでいることを示唆している。また、女性キャラクタ用気持ちカウンタ表示領域 2 5 b に示される数値が高いほど、女性キャラクタ 2 0 2 が喜んでいることを示唆している。また、親方キャラクタ用気持ちカウンタ表示領域 2 5 c に示される数値が高いほど、親方キャラクタ 2 0 3 が喜んでいることを示唆している。

【0 1 2 2】

左のキャラクタ表示領域 2 4 L の左方には、左の気持ちカウンタ加算値表示領域 2 6 L が設けられ、右のキャラクタ表示領域 2 4 R の右方には、右の気持ちカウンタ加算値表示領域 2 6 R が設けられている。しかしながら、この表示例では、これらの表示領域 2 6 L、2 6 R には数値が示されていない。なお、左の気持ちカウンタ加算値表示領域 2 6 L に示される数値は、左のキャラクタ表示領域 2 4 L に示されるキャラクタに加算される気持ちカウンタの値を意味している。これに対し、右の気持ちカウンタ加算値表示領域 2 6 R に示される数値は、右のキャラクタ表示領域 2 4 R に示されるキャラクタに加算される気持ちカウンタの値を意味している。

10

【0 1 2 3】

図 7 の (2) は、第 3 停止操作時の表示例を示す。この表示例では、図柄表示領域 2 1 L, 2 1 C, 2 1 R における図柄の停止態様によれば、センターライン 8 c に沿って“スイカースイカースイカ”が並び、スイカの小役が成立している。

【0 1 2 4】

また、若者キャラクタ 2 0 1 が V サインをする様子が表示され、左の気持ちカウンタ加算値表示領域 2 6 L には、「+ 2」という数値が表示されている。これに対し、女性キャラクタ 2 0 2 は引き続き歩く様子が表示され、右の気持ちカウンタ加算値表示領域 2 6 R には、何も表示されていない。

20

【0 1 2 5】

また、若者キャラクタ用気持ちカウンタ表示領域 2 5 a には、「2」という数値が表示されている。これに対し、女性キャラクタ用気持ちカウンタ表示領域 2 5 b と、親方キャラクタ用気持ちカウンタ表示領域 2 5 c とには、それぞれ「0」という数値が表示されている。

【0 1 2 6】

ここで、小役告知型演出を行う場合には、スタート操作時において、若者キャラクタ 2 0 1 と女性キャラクタ 2 0 2 の一方が、内部当籤役に対応する色の服（以下「対応服」という）を着た様子が表示される。

30

【0 1 2 7】

遊技者にとってみれば、表示された若者キャラクタ 2 0 1、女性キャラクタ 2 0 2 が着ている服の色と、第 1 停止操作或いは第 2 停止操作におけるリールの停止態様（滑りコマ数を含む）とに基づいて内部当籤役を予想して遊技を楽しむことができる。また、第 3 停止操作により全てのリールが停止したとき、遊技者は、その予測が正しかったことを知ることができる。

【0 1 2 8】

また、その予測が正しかったときには、成立した役に対応するキャラクタの気持ちカウンタが加算されるので、遊技者は、気持ちカウンタ表示領域 2 5 a ~ 2 5 c や気持ちカウンタ加算値表示領域 2 6 L、2 6 R に表示される内容に注目して遊技を楽しむことができる。

40

【0 1 2 9】

図 8 は、後述の演出グループ識別子が 4（対戦演出）であり、遊技状態が一般遊技状態であり、後述の演出識別子が 3 6 である場合における対戦演出の表示例 2 を示す。

【0 1 3 0】

図 8 の (1) は、スタート操作時の表示例を示す。この表示例では、図柄表示領域 2 1 L, 2 1 C, 2 1 R の下方に対戦演出表示領域 2 7 が設けられ、対戦演出表示領域 2 7 には、若者キャラクタ 2 0 1 と敵キャラクタ 2 0 4 とが対戦する様子が示されている。

50

【0131】

図8の(2)は、第3停止操作時の表示例を示す。この表示例では、若者キャラクター201が敵キャラクター204に敗北する様子が示されている。

【0132】

図9は、後述の演出グループ識別子が4(対戦演出)であり、遊技状態が持越状態であり、後述の演出識別子が45である場合における対戦演出の表示例3を示す。

【0133】

図9の(1)は、スタート操作時の表示例を示す。この表示例では、若者キャラクター201と敵キャラクター204とが対戦する様子が示されている。

【0134】

図9の(2)は、第3停止操作時の表示例を示す。この表示例では、若者キャラクター201が敵キャラクター204に勝利する様子が示されている。

【0135】

このように、持越状態の場合には、一般遊技状態の場合に比べ、若者キャラクター201が敵キャラクター204に勝利する演出が行われる確率が高い。遊技者にとってみれば、若者キャラクター201の勝敗から遊技状態を推測することができる。したがって、遊技の興趣を向上させることができる。

【0136】

図10を参照して、図柄配置テーブルについて説明する。

【0137】

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

【0138】

図11を参照して、図柄組合せテーブルについて説明する。

【0139】

図柄組合せテーブルは、一の有効ラインにより結ばれる3つの図柄停止位置の各々に停止表示された図柄の組合せに対応する表示役と、表示役に対応する投入枚数(BET数のこと)毎の払出枚数の情報を備えている。この図柄組合せテーブルは、全リール3L、3C、3Rが停止した後、有効ラインに沿って表示された図柄の組合せに応じて払出枚数を決定する場合に参照される。

【0140】

後述の当籤番号が1(チェリー)の場合、表示役がチェリーとなる場合がある。このチェリーには、角チェリーと中チェリーとが含まれる。表示役が角チェリー又は中チェリーのいずれになるかは、左の停止ボタン7Lの操作タイミングが関わる。表示役が中チェリーとなるのは、センターライン8cの位置に“チェリー”のいわゆる「ビタ押し」が行われたときである。

【0141】

有効ラインに沿って“チェリー(角)－ANY－ANY”が並ぶと表示役が角チェリーになり、投入枚数が1又は2の場合には、15枚のメダルが払出され、投入枚数が3の場合には、8枚のメダルが払出される。“チェリー(角)”は、左の図柄表示領域21Lの上段又は下段に停止表示された“チェリー”を示す。“ANY”は、任意の図柄を示す。

【0142】

有効ラインに沿って“チェリー(中)－ANY－ANY”が並ぶと表示役が中チェリーになり、投入枚数が1又は2の場合には、15枚のメダルが払出され、投入枚数が3の場合には、4枚のメダルが払出される。“チェリー(中)”は、左の図柄表示領域21Lの中段に停止表示された“チェリー”を示す。

【0143】

有効ラインに沿って“ブルーブルーベル”が並ぶと表示役がベルになり、投入枚数が1

10

20

30

40

50

又は2の場合には、15枚のメダルが払出され、投入枚数が3の場合には、10枚のメダルが払出される。有効ラインに沿って“スイカースイカースイカ”が並ぶと表示役がスイカになり、投入枚数に拘らず8枚のメダルが払出される。有効ラインに沿って“リプレーリプレーリプレー”が並ぶと表示役がリプレーになり、メダルが自動投入される。

【0144】

有効ラインに沿って“赤7ー赤7ー赤7”が並ぶと表示役がBB1になり、BB作動中フラグがオンになることにより遊技状態がRB遊技状態に移行する。有効ラインに沿って“青7ー青7ー青7”が並ぶと表示役がBB2になり、BB作動中フラグがオンになることにより遊技状態がRB遊技状態に移行する。

【0145】

図12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。

【0146】

内部抽籤テーブル決定テーブルは、遊技状態に対応する内部抽籤テーブル（後述の図13）及び抽籤回数の情報を備えている。

【0147】

ここで、一般遊技状態の場合は、一般遊技状態用の内部抽籤テーブル（後述の図13の（1））が選択され、基本的に、抽籤回数として8が決定される（後述の図31のステップS51）。抽籤回数は、内部当籤役を決定するために必要な処理をする回数であり、具体的には、後述の乱数値Rー下限値Lの計算及び乱数値Rー上限値Uの計算をする回数（最大の回数）である。ただし、持越区間の場合には、8と決定された抽籤回数が6に更新される（後述の図31のステップS53）。また、RB遊技状態の場合は、RB遊技状態用の内部抽籤テーブル（後述の図13の（2））が選択され、抽籤回数として5が決定される（図31のステップS51）。

【0148】

図13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、遊技状態毎に設けられ、投入枚数毎に当籤番号に対応する下限値及び上限値により示される数値範囲の情報を備えている。図13の（1）は、一般遊技状態用内部抽籤テーブルを示す。図13の（2）は、RB遊技状態用内部抽籤テーブルを示す。

【0149】

内部抽籤テーブルに基づく当籤番号の決定（抽籤）では、遊技状態毎に定められた抽籤回数と同じ当籤番号から降順に、当籤番号が0になるまで、乱数値が当籤番号に対応する下限値及び上限値により示される数値範囲内にあるか否かを判断する。乱数値が下限値及び上限値により示される数値範囲内にある場合、対応する当籤番号に当籤となる。また、当籤番号に対応する下限値及び上限値により示される数値範囲内にあるか否かを判断する回数は、図12の内部抽籤テーブル決定テーブルで定められた抽籤回数と同じである。

【0150】

なお、当籤番号が0になるまで乱数値が一度も下限値及び上限値により示される数値範囲内になかった場合、当籤番号は0（ハズレ）となる。内部当籤役のハズレは、内部抽籤で遊技者の利益と対応付けられた役に当籤しなかったことを示す。また、実施例におけるハズレは、遊技価値と対応付けられた役ではない。また、内部当籤役としてのハズレに対応する図柄組合せは、予め設けられた複数の役に対応する図柄組合せとは別の任意の図柄組合せであるとも考えることができるが、実施例では、ハズレに対応する図柄組合せは設けられていないものとする。

【0151】

また、当籤番号から降順に、当籤番号が0になるまで当籤か否かを判断するとともに、複数の役の各々に対応する上限値及び下限値により規定される数値範囲が重複するように設定されていることから、内部当籤役として複数の役が決定されることがある。当籤した当籤番号、遊技状態、投入枚数、及び内部当籤役決定テーブル（後述の図14）に基づいて内部当籤役が決定される。

【0152】

例えば、遊技状態が一般遊技状態であり、投入枚数が3で、0～65535の範囲から抽出した乱数値が16050である場合、初めに、当籤番号6について乱数値R（16050）－下限値L（16096）を計算する。この計算結果は0より小さくなる。したがって、乱数値が当籤番号に対応する下限値及び上限値により示される数値範囲内（ $L \leq R \leq U$ ）にないので、抽出した乱数値が16050である場合、当籤番号6に不当籤となる。

【0153】

次に、当籤番号5について乱数値R（16050）－下限値L（16000）を計算する。この計算結果は0以上になる。次に、乱数値R（16050）－上限値U（16095）を計算する。この計算結果は0以下になる。したがって、乱数値が当籤番号に対応する下限値及び上限値により示される数値範囲内（ $L \leq R \leq U$ ）にあるので、抽出した乱数値が16050である場合、当籤番号5に当籤となる。当籤番号5に当籤となる場合には、後述の内部当籤役決定テーブルに基づいて、当籤番号5に対応するBB1が内部当籤役となる。

10

【0154】

このようにして、乱数値R（16050）－下限値Lの計算及び乱数値R（16050）－上限値Uの計算を、当籤番号が0となるまで繰り返すことで、当籤番号4～1の各々に当籤しているか否かを判断する。遊技状態が一般遊技状態であり、投入枚数が3で、乱数値が16050である場合は、当籤番号1～4については不当籤となる。したがって、この場合は、当籤番号5で当籤し、後述の内部当籤役決定テーブルに基づいて、内部当籤役としてBB1が決定される。

【0155】

20

なお、持越区間では、抽籤回数が6に変更（後述の図31のステップS53）されるので、当籤番号5、6に決定される場合がない。したがって、持越区間では、後述の内部当籤役決定テーブルに基づいて、ボーナスが内部当籤役として決定される場合はない。

【0156】

図14を参照して、内部当籤役決定テーブルについて説明する。

【0157】

内部当籤役決定テーブルは、当籤番号に対応する内部当籤役（フラグの情報）の情報（データ）を備えている。フラグは2進数で表されている。当籤番号に対応して示されている内部当籤役は、内部当籤役を識別するための情報であり、各々1バイトのデータである。

30

【0158】

当籤番号が0で内部当籤役を示す情報が“00000000”の場合には、内部当籤役はハズレである。当籤番号が1で内部当籤役を示す情報が“00000001”の場合には、内部当籤役はチェリーの小役である。当籤番号が2で内部当籤役を示す情報が“00000010”の場合には、内部当籤役はベルの小役である。

【0159】

当籤番号が3で内部当籤役を示す情報が“00000100”の場合には、内部当籤役はスイカの小役である。当籤番号が4で内部当籤役を示す情報が“00001000”の場合には、内部当籤役はリプレイである。当籤番号が5で内部当籤役を示す情報が“00010000”の場合には、内部当籤役はBB1である。当籤番号が6で内部当籤役を示す情報が“00100000”の場合には、内部当籤役はBB2である。

40

【0160】

内部当籤役は、基本的に、停止制御の態様を識別したり、表示役となりうる役（表示役として許容されうる役）を識別したりするための情報である。内部当籤役は、その内部当籤役に対応する停止制御の態様（停止テーブル）などを介して、対応する図柄組合せと遊技者に付与される利益とが間接的に対応付けられているといえる。

【0161】

図15を参照して、リール停止初期決定テーブルについて説明する。

【0162】

リール停止初期決定テーブルは、ストップ用セレクトカウンタの値0～6の各々に対応

50

する停止テーブルの情報を備えている。ストップ用セレクトカウンタには、基本的に、当籤番号が格納される（図33のステップS74）。

【0163】

停止テーブルは、リール3L、3C、3Rの停止制御の態様を規定する情報を備えている。具体的には、遊技者による停止ボタン7L、7C、7Rの操作タイミングに対応するリール3L、3C、3Rの停止態様の情報（例えば、図柄の停止位置の情報、滑りコマ数の情報など）を備えている。各停止テーブルは、基本的に、対応する内部当籤役を成立可能に構成されている。

【0164】

具体的には、停止テーブル（図示せず）は、所定の図柄組合せ（対応する役の図柄組合せ）を所定の表示ライン（有効ライン）に沿って並べることが可能に構成されている。ただし、ハズレに対応する停止テーブルは、役に対応する図柄組合せが所定の表示ラインに沿って並べることができないように構成されている。

【0165】

停止テーブルには、各リール3L、3C、3Rの停止操作位置と停止制御位置とが示されている。停止操作位置は、各リール3L、3C、3Rに対応して設けられた停止ボタン7L、7C、7Rが操作された場合に、センターライン8cに位置していた図柄（具体的には、図柄の中心がセンターライン8cの上方に位置し、その中心がセンターライン8cの位置に最も近い図柄）のコードナンバーを表わす。停止制御位置は、停止操作が行われたリールが停止したとき、センターライン8cの位置に停止表示される図柄のコードナンバーを表わす。

【0166】

実施例では、いわゆる滑りコマ数を最大“4コマ”としている。例えば、右のリール3Rの回転中において、コードナンバー“09”の“スイカ”がセンターライン8cの位置に到達したとき、停止ボタン7Rが操作された場合、コードナンバー“13”の“チェリー”をセンターライン8cの位置に停止表示するように右のリール3Rを停止制御することができる。

【0167】

ここで、前述の図10で説明した図柄配置テーブルを参照すると、ベルの小役に対応する“ベル”又はリプレイに対応する“リプレイ”は、4コマ以下の範囲で配置されている。したがって、内部当籤役がベルの小役又はリプレイである場合には、いわゆる目押し操作を必要とせずに有効ラインに“ベルーベルーベル”又は“リプレイーリプレイーリプレイ”を表示させることができる。これに対し、チェリーの小役に対応する“チェリー”、スイカの小役に対応する“スイカ”、BB1に対応する“赤7”、BB2に対応する“青7”は、4コマを超える範囲で配置されている。したがって、内部当籤役がチェリーの小役、スイカの小役、BB1又はBB2である場合には、入賞役を成立させるためには、目押し操作を必要とする。

【0168】

図16を参照して、引込優先順位テーブルについて説明する。

【0169】

引込優先順位テーブルは、役（内部当籤役）に対応する図柄組合せの引き込みの相対的な優先順位の情報を備えている。優先順位1は、リプレイである。優先順位2は、BB1、BB2である。優先順位3は、チェリー、ベル、スイカである。

【0170】

優先順位1をリプレイ、優先順位2をボーナスに設定しているのは、遊技者の射幸心をあおらないようにしつつ、ボーナスを優先して引き込むためである。複数の内部当籤役が決定された場合には、基本的に、優先順位が高い内部当籤役の引き込みが行われ、その引き込みができない場合には、次に優先順位が高い内部当籤役の引き込みが行われる。また、リールの停止制御に予めセットされた停止テーブルが用いられる場合もある。

【0171】

一のゲームで内部当籤役が複数決定される場合、各内部当籤役の優先順位はそれぞれ異なる。例えば、内部当籤役として、リプレイ（優先順位1）、BB1（優先順位2）が決定される場合があるが優先順位は各々異なる。また、持越区間においては、持ち越されたボーナスと乱数抽籤により決定された役（例えば、リプレイ）の両方が内部当籤役になるが、持越区間においてボーナスに内部当籤することがない。したがって、持越区間においても、各内部当籤役の優先順位が異なる。

【0172】

「引き込み」は、基本的に、有効ラインが結ぶ図柄停止位置（以下「有効図柄停止位置」という）に、最大滑りコマ数4の条件下で内部当籤役に対応する図柄組合せを構成する図柄（以下「引込み対象図柄」という）を表示するように、停止制御の対象であるリール（停止操作に対応するリール）を停止させることをいう。

10

【0173】

第2停止操作の場合には、第1停止操作が行われたことにより、第2停止操作における引込み対象図柄とともに内部当籤役に対応する図柄組合せを構成する図柄が有効図柄停止位置に表示されている場合、その有効図柄停止位置を結ぶ有効ラインにより結ばれる第2停止操作に対応する図柄表示領域21L、21C、21R内の有効図柄停止位置に引込み対象図柄を表示することを、「引き込み」という。

【0174】

第3停止操作の場合には、第1停止操作及び第2停止操作に対応する2つの図柄表示領域21L、21C、21R内において、引込み対象図柄がいずれかの有効ラインに沿って並んでいる場合（「テンパイ」の場合）、その有効ラインにより結ばれる有効図柄停止位置に引込み対象図柄を表示することを、「引き込み」という。

20

【0175】

図17を参照して、ボーナス作動時テーブルについて説明する。

【0176】

ボーナス作動時テーブルは、表示役毎に、オンに更新される作動中フラグ、ボーナス終了枚数カウンタにセットされる値、遊技可能回数、及び入賞可能回数の情報を備えている。このボーナス作動時テーブルは、後述の図29のステップS33の処理、図35のステップS104の処理において参照される。

【0177】

作動中フラグは、作動している遊技状態（現在の遊技状態）を識別するための情報である。作動中フラグには、表示役に対応して、BB作動中フラグ及びRB作動中フラグがある。

30

【0178】

ボーナス終了枚数カウンタは、BB作動中フラグがオンに更新されてからオフに更新されるまでの遊技において払出されたメダルの枚数を計数するカウンタである。

【0179】

図18を参照して、内部当籤役、持越役、及び乱数値の格納領域（記憶領域）について説明する。

【0180】

図18の(1)は、内部当籤役格納領域を示す。この内部当籤役格納領域では、内部当籤役の情報（データ）は、1バイトからなる内部当籤役格納領域に格納（記憶）されている。内部当籤役格納領域において、ビット0（第1ビット）は、チェリーに対応する格納領域であり、ビット1（第2ビット）は、ベルに対応する格納領域である。

40

【0181】

ビット2（第3ビット）は、スイカに対応する格納領域であり、ビット3（第4ビット）は、リプレイに対応する格納領域である。ビット4（第5ビット）は、BB1に対応する格納領域であり、ビット5（第6ビット）は、BB2に対応する格納領域である。内部当籤役格納領域では、1であるビットに対応するもの（役）が内部当籤役となる。例えば、内部当籤役格納領域に“00000010”が格納されているとき（ビット1（第2ビット）が

50

1 のとき) は、内部当籤役はベルである。

【0182】

図18の(2)は、持越役格納領域を示す。この持越役格納領域では、持越役の情報は、1バイトからなる持越役格納領域に格納されている。持越役格納領域において、ビット4(第5ビット)は、BB1に対応する格納領域(記憶領域)であり、ビット5(第6ビット)は、BB2に対応する格納領域(記憶領域)である。ビット0(第1ビット)～ビット3(第4ビット)及びビット6(第7ビット)、ビット7(第8ビット)は、未使用の格納領域である。持越役がある場合(持越区間である場合)には、持越役格納領域のBB1又はBB2に対応するビット4(第5ビット)又はビット5(第6ビット)に1が格納される(持越役格納領域に“00010000”又は“00100000”が格納される)。

10

【0183】

図18の(3)は、乱数値格納領域(記憶領域)を示す。この乱数値格納領域は、RAM33に設けられている。この乱数値格納領域には、後述の図27のステップS6で抽出する抽籤用の乱数に関する数値情報が格納されている。図27のステップS6では、抽籤用の乱数として0～65535のうち、いずれか1つの数値情報が抽出され、抽出された数値情報が乱数値格納領域に格納される。

【0184】

図19を参照して、演出グループ識別子を決定するための演出グループ決定テーブルについて説明する。

【0185】

20

演出グループ決定テーブルは、演出グループ識別子に対応する抽籤値の情報を備えている。演出グループ識別子は、演出態様(大まかな演出の内容)を規定する情報である。図19では、演出グループ識別子として、小役告知型1人演出、小役告知型2人演出、小役告知型3人演出、対戦演出、お願い演出に対応するものが示されている。

【0186】

小役告知型2人演出は、図7に示すように、2人のキャラクターの服の色により内部当籤役などを告知する演出である。対戦演出は、図8、図9に示すように、対戦する2人のキャラクターの勝敗により遊技状態が持越状態であるか否かを告知する演出である。

【0187】

図示は省略するが、小役告知型1人演出は、1人のキャラクターの服の色により内部当籤役などを告知する演出である。小役告知型3人演出は、3人のキャラクターの服の色により内部当籤役などを告知する演出である。お願い演出は、女性キャラクター202の願いがかなうか否かにより遊技状態が持越状態であるか否かを告知する演出である。

30

【0188】

図20を参照して、演出グループ識別子が2(小役告知型2人演出)である場合に演出キャラクター識別子を決定するための小役告知型2人演出用キャラクター決定テーブルについて説明する。

【0189】

小役告知型2人演出用キャラクター決定テーブルは、演出キャラクター識別子に対応する抽籤値の情報を備えている。演出キャラクター識別子は、前述したキャラクター表示領域24L、24Rで表示するキャラクターを規定する情報であり、演出キャラクター識別子と演出データとが一对一で対応付けられている。

40

【0190】

小役告知型2人演出用キャラクター決定テーブルでは、左のキャラクター表示領域24Lで若者キャラクター201が表示される確率、左のキャラクター表示領域24Lで女性キャラクター202が表示される確率、左のキャラクター表示領域24Lで親方キャラクター203が表示される確率は、それぞれ21846/65536、21846/65536、21844/65536である。また、右のキャラクター表示領域24Rで若者キャラクター201が表示される確率、右のキャラクター表示領域24Rで女性キャラクター202が表示される確率、右のキャラクター表示領域24Rで親方キャラクター203が表示される確率も、それぞれ21845/65536、21845/65536、2184

50

6/65536である。

【0191】

図21、図22を参照して、演出グループ識別子が2（小役告知型2人演出）である場合に演出識別子を決定するための小役告知型2人演出決定テーブルについて説明する。

【0192】

この演出決定テーブルは、内部当籤役毎に各演出識別子に対応する抽籤値の情報を備えている。演出識別子は、演出の内容を直接的に規定する情報である。演出識別子と複数の演出データの組み合わせとが一对一对応付けられている。

【0193】

複数の演出データは、スタート操作時において左右に並んで表示される2人のキャラクターの服の色により区別することができ、緑色の服表示に対応する演出データ、赤色の服表示に対応する演出データ、黄色の服表示に対応する演出データ、水色の服表示に対応する演出データを含んで構成されている。

【0194】

図21は、一般遊技状態において演出キャラクター識別子が1であり、内部当籤役がスイカである場合に使用する一般遊技状態用小役告知型2人演出決定テーブルを示す。

【0195】

この一般遊技状態用小役告知型2人演出決定テーブルでは、演出識別子「1」～「6」により構成され、複数の演出データのうち2つの演出データと演出識別子とが一对一对応付けられている。図21のテーブルでは、これら2つの演出データは、若者キャラクター201（前述の図7）の演出を行うための若者演出データと女性キャラクター202（前述の図7）の演出を行うための女性演出データとにより構成され、例えば、演出識別子が1である場合、緑色の服表示に対応する若者演出データ及び赤色の服表示に対応する女性演出データと演出識別子「1」とが一对一对応付けられる。

【0196】

なお、上述したように、服表示は内部当籤役に対応しているので、例えば、演出識別子「1」は、スイカの役、チェリーの役に対応している。

【0197】

一般遊技状態用小役告知型2人演出決定テーブルによれば、スタート操作時において、若者キャラクター201と女性キャラクター202の一方が、スイカに対応する緑色の服、すなわち対応服を着た様子が必ず表示される。

【0198】

遊技者にとってみれば、表示された女性キャラクターが着ている服の色と、第1停止操作或いは第2停止操作におけるリールの停止態様（滑りコマ数を含む）とに基づいて内部当籤役を予想して遊技を楽しむことができる。また、第3停止操作により全てのリールが停止したとき、遊技者は、その予測が正しかったことを知ることができる。

【0199】

また、その予測が正しかったときには、成立した役に対応するキャラクターの気持ちカウンタが加算されるので、遊技者は、気持ちカウンタ表示領域25a～25cや気持ちカウンタ加算値表示領域26L、26Rに表示される内容に注目して遊技を楽しむことができる。

【0200】

図22は、持越状態において演出キャラクター識別子が1であり、内部当籤役がスイカである場合に使用する持越状態用小役告知型2人演出決定テーブルを示す。

【0201】

持越状態用小役告知型2人演出決定テーブルは、演出識別子「1」～「12」により構成されている。このテーブルによれば、スタート操作時において、若者キャラクター201、女性キャラクター202の一方が対応服を着ている様子が表示される場合（演出識別子として「1」～「6」のいずれかが選択される場合）と、若者キャラクター201、女性キャラクター202の双方が内部当籤役に対応しない色の服（以下「非対応服」という）を着た

10

20

30

40

50

様子が表示される場合（演出識別子として「7」～「12」のいずれかが選択される場合）とがある。

【0202】

遊技者にとってみれば、第3停止操作時の図柄表示領域21L、21C、21Rにおける図柄の停止態様が、若者キャラクタ201、女性キャラクタ202の服の色のいずれにも対応しない場合には持越状態であることを把握することができる。また、若者キャラクタ201、女性キャラクタ202の服の色に注目して遊技を楽しむことができる。

【0203】

また、遊技者にとってみれば、演出識別子は、若者キャラクタ201（前述の図7）の演出を行うための若者演出データと、女性キャラクタ202（前述の図7）の演出を行うための女性演出データと、の組み合わせを含むので、遊技者は、若者キャラクタ201の演出と女性キャラクタ202の演出とから当籤役を予想する必要がある。したがって、当籤役の予想にあたり、多様な選択肢を提供できるので、遊技の興味が向上する。

10

【0204】

図23を参照して、気持ちカウンタの数値を加算するための気持ちカウンタ加算テーブルについて説明する。

【0205】

気持ちカウンタ加算テーブルは、小役告知型演出でキャラクタ201～203が着る服の色に対応する内部当籤役と表示役とが一致するときに用いられ、表示役に対応する加算値の情報を備えている。表示役がチェリーである場合には、気持ちカウンタの加算値は5であり、表示役がスイカである場合には、気持ちカウンタの加算値は3である。表示役がベルである場合には、気持ちカウンタの加算値は1であり、表示役がリプレイである場合には、気持ちカウンタの加算値は0である。

20

【0206】

チェリー、スイカを相対的に高い加算値に設定しているのは、これらの表示役が成立するためには、いわゆる目押しを必要とするからである。ベル、リプレイを相対的に低い加算値に設定しているのは、目押しを必要とせずこれらの表示役を成立させることが可能なためである。このようにすることで、BB1又はBB2が当籤役として持ち越されているか否かの把握のしやすさを、当籤役に関する予想の正確さだけではなく、遊技者の技量によっても変化させることができるので、遊技の興味が向上する。

30

【0207】

図24を参照して、演出グループ識別子が4（対戦演出）である場合に演出キャラクタ識別子を決定するための対戦演出用キャラクタ決定テーブルについて説明する。

【0208】

対戦演出用キャラクタ決定テーブルは、演出キャラクタ識別子に対応する抽籤値の情報を備えている。演出キャラクタ識別子は、前述した対戦演出表示領域27で主人公キャラクタとして表示するキャラクタの種類を規定する情報であり、演出キャラクタ識別子と演出データとが一对一で対応付けられている。

【0209】

対戦演出用キャラクタ決定テーブルでは、対戦演出表示領域27で若者キャラクタ201が主人公キャラクタとして表示される確率、対戦演出表示領域27で親方キャラクタ203が主人公キャラクタとして表示される確率は、それぞれ32768/65536である。

40

【0210】

図25及び図26を参照して、対戦演出決定テーブルについて説明する。

【0211】

図25は、一般遊技状態において使用する一般遊技状態用対戦演出決定テーブルであり、図26は、持越状態において使用する持越状態用対戦演出決定テーブルである。

【0212】

これらの演出決定テーブルは、演出識別子「21」、「22」により構成され、演出識別子「21」は、第3停止操作時において主人公キャラクタが勝利する演出に対応する。

50

他方、演出識別子「2 2」は、第3停止操作時において敵キャラクターが勝利する演出に対応する。

【0 2 1 3】

まず、図25を参照して、遊技状態が一般遊技状態である場合に行われる対戦演出について説明する。主人公キャラクターとして選択されたキャラクターの気持ちカウンタの値が0以上5未満である場合には、主人公キャラクター勝利、敵キャラクター勝利の各々の選択確率は、20000/65536、45536/65536である。

【0 2 1 4】

主人公キャラクターとして選択されたキャラクターの気持ちカウンタの値が5以上10未満である場合には、主人公キャラクター勝利、敵キャラクター勝利の各々の選択確率は、15536/65536、50000/65536である。

10

【0 2 1 5】

主人公キャラクターとして選択されたキャラクターの気持ちカウンタの値が10以上である場合には、主人公キャラクター勝利、敵キャラクター勝利の各々の選択確率は、5536/65536、60000/65536である。

【0 2 1 6】

次に、図26を参照して、遊技状態が持越状態である場合に行われる対戦演出について説明する。主人公キャラクターとして選択されたキャラクターの気持ちカウンタの値が0以上5未満である場合には、主人公キャラクター勝利、敵キャラクター勝利の各々の選択確率は、25536/65536、40000/65536である。

20

【0 2 1 7】

主人公キャラクターとして選択されたキャラクターの気持ちカウンタの値が5以上10未満である場合には、主人公キャラクター勝利、敵キャラクター勝利の各々の選択確率は、40000/65536、25536/65536である。

【0 2 1 8】

主人公キャラクターとして選択されたキャラクターの気持ちカウンタの値が10以上である場合には、主人公キャラクター勝利、敵キャラクター勝利の各々の選択確率は、50000/65536、15536/65536である。

【0 2 1 9】

ここで、特に気持ちカウンタの値が10以上である場合の対戦演出決定テーブルを比較すると、持越状態用対戦演出決定テーブルでは、主人公勝利の選択確率が高く、一般遊技状態用対戦演出決定テーブルでは、敵勝利の選択確率が高い。遊技者にとってみれば、主人公キャラクターとして選択されたキャラクターが勝利する演出が行なわれた場合には持越状態であることに期待して遊技を進めることができる。したがって、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0 2 2 0】

次に、一般遊技状態用対戦演出決定テーブルを参照して気持ちカウンタの値ごとの演出データの内容を比較すると、気持ちカウンタの値が大きいほど敵勝利の選択確率が相対的に高く、気持ちカウンタの値が小さいほど敵勝利の選択確率が相対的に低い。遊技者にとってみれば、気持ちカウンタの値が大きいほど対戦演出で表示される内容の信頼度を高めることができる。

40

【0 2 2 1】

同様に、持越状態用対戦演出決定テーブルを参照して気持ちカウンタの値ごとの演出データの内容を比較すると、気持ちカウンタの値が大きいほど主人公勝利の選択確率が相対的に高く、気持ちカウンタの値が小さいほど主人公勝利の選択確率が相対的に低い。遊技者にとってみれば、主人公キャラクターとして選択されたキャラクターが勝利する演出が行なわれ、且つ気持ちカウンタの値が大きい場合には、持越状態であるという期待をよりいっそう高めながら遊技を進めることができる。したがって、遊技の興趣を向上させることができる。

【0 2 2 2】

50

図 27、図 28 に示すメインフローチャートを参照して、主制御回路 71 の制御動作について説明する。

【0223】

初めに、CPU 31 は、遊技開始時の初期化を行い（ステップ S1）、ステップ S2 に移る。このステップ S1 では、RAM 33 の記憶内容の初期化、通信データの初期化などを行う。ステップ S2 では、初期化コマンドをセットし、ステップ S3 に移る。この初期化コマンドは、副制御回路 72 に送信される。

【0224】

ステップ S3 では、ゲーム終了時の RAM 33 の所定の記憶内容（所定の記憶領域（例えば、内部当籤役を記憶する領域）の情報）を消去し、ステップ S4 に移る。具体的には、前回のゲームに使用された RAM 33 の書き込み可能エリアのデータの消去、RAM 33 の書き込みエリアへの次のゲームに必要なパラメータの書き込み、次のゲームのシーケンスプログラムの開始アドレスの指定などを行う。

【0225】

ステップ S4 では、後述の図 29 を参照して説明するボーナス作動監視処理を行い、ステップ S5 に移る。ステップ S5 では、メダル投入・スタートチェック処理を行い、ステップ S6 に移る。この処理では、スタートスイッチ 6S、メダルセンサ 10S、又は BET スイッチ 11～13 からの入力に基づいて、BET 数の更新などの処理を行う。また、前回のゲームで表示役がリプレイであった場合には、前回のゲームで投入したメダルの枚数と同数のメダルを自動投入するメダル自動投入処理を行う。ステップ S6 では、抽籤用の乱数を抽出し、ステップ S7 に移る。この処理で抽出した乱数は、後述の図 31 及び図 32 で説明する内部抽籤処理において使用される。

【0226】

ステップ S7 では、後述の図 30 を参照して説明する遊技状態監視処理を行い、ステップ S8 に移る。ステップ S8 では、後で図 31 及び図 32 を参照して説明する内部抽籤処理を行い、ステップ S9 に移る。

【0227】

ステップ S9 では、後述の図 33 を参照して説明するリール停止初期決定処理を行い、ステップ S10 に移る。ステップ S10 では、スタートコマンドをセットし、ステップ S11 に移る。スタートコマンドは、遊技状態、及び内部当籤役などの情報を含み、副制御回路 72 に送信される。ステップ S11 では、前回のゲームが開始してから“4.1秒”経過しているか否かを判別する。この判別が YES のときは、ステップ S13 に移り、NO のときは、ステップ S12 に移る。

【0228】

ステップ S12 では、ゲーム開始待ち時間消化の処理（ウェイト処理）を行い、ステップ S13 に移る。具体的には、前回のゲームが開始してから所定時間（例えば、所定秒（“4.1秒”など））経過するまでの間、遊技者のゲームを開始する操作に基づく入力を無効にする処理を行う。

【0229】

ステップ S13 では、ゲーム監視用タイマをセットし、ステップ S14 に移る。このゲーム監視用タイマには、遊技者の停止ボタン 7L、7C、7R の停止操作によらずに自動的にリール 3L、3C、3R を停止させるための自動停止タイマが含まれる。ステップ S14 では、全リールの回転開始を要求し、ステップ S15 に移る。ステップ S15 では、リール停止許可コマンドをセットし、図 28 のステップ S16 に移る。

【0230】

図 28 のステップ S16 では、ストップスイッチ（停止スイッチ）が“オン”か否か、すなわちいずれかの停止ボタン 7L、7C、7R が操作されたかどうかを判別する。この判別が YES のときは、ステップ S18 に移り、NO のときは、ステップ S17 に移る。ステップ S17 では、自動停止タイマの値が“0”であるか否かを判別する。この判別が YES のときは、ステップ S18 に移り、NO のときは、ステップ S16 に移る。

【0231】

ステップS18では、滑りコマ数決定処理を行い、ステップS19に移る。この処理では、停止操作順序（何番目の停止操作であるか）及び停止操作位置に基づいて、前述の引込優先順位テーブル及び前述の停止テーブル群（図示せず）を参照して滑りコマ数を決定し、セットする。ステップS19では、ステップS18で決定された滑りコマ数分、停止操作された停止ボタン7L, 7C, 7Rに対応するリール3L, 3C, 3Rが回転するのを待ち、ステップS20に移る。

【0232】

ステップS20では、リールの回転停止を要求し、ステップS21に移る。ステップS21では、リール停止コマンドをセットし、ステップS22に移る。ステップS22では、全てのリールが停止したか否かを判別する。この判別がYESのときは、ステップS23に移り、NOのときは、ステップS16に移る。

10

【0233】

ステップS23では、表示役検索処理を行い、ステップS24に移る。表示役検索処理は、図柄表示領域21L, 21C, 21Rの図柄の停止態様に基づいて表示役（成立役）を識別するためのフラグをセットする処理である。ステップS24では、表示役の情報を含む表示役コマンドをセットし、ステップS25に移る。

【0234】

ステップS25では、メダル払出処理を行い、ステップS26に移る。この処理では、表示役検索処理でセットされたフラグに基づき、図柄組合せテーブルを参照して、対応する払出枚数のメダルの貯留（クレジット）又は払い出しを行う。ステップS26では、当該払出枚数に基づいて、ボーナス終了枚数カウンタを更新し、ステップS27に移る。ここで、ボーナス終了枚数カウンタが1以上であれば、メダルの払出枚数に応じて当該カウンタを減算する。

20

【0235】

ステップS27では、RB作動中フラグ又はBB作動中フラグがオンか否かを判別する。この判別がYESのときは、ステップS28に移り、NOのときは、ステップS29に移る。ステップS28では、後述の図34を参照して説明するボーナス終了チェック処理を行い、ステップS29に移る。ステップS29では、後述の図35を参照して説明するボーナス作動チェック処理を行い、図27のステップS3に移る。

30

【0236】

図29を参照して、ボーナス作動監視処理について説明する。

【0237】

初めに、CPU31は、RB作動中フラグがオンか否かを判別する（ステップS31）。この判別がYESのときは、ステップS32に移り、NOのときは、図27のステップS4に移る。ステップS32では、RB作動中フラグがオンか否かを判別する。この判別がYESのときは、図27のステップS5に移り、NOのときは、ステップS33に移る。

【0238】

ステップS33では、ボーナス作動時テーブル（図17）に基づいてRB作動時処理を行い、図27のステップS5に移る。具体的には、RB作動中フラグをオンに更新し、遊技可能回数及び入賞可能回数をRAM33に格納する。

40

【0239】

図30を参照して、遊技状態監視処理について説明する。

【0240】

初めに、CPU31は、RB作動中フラグがオンか否かを判別する（ステップS41）。この判別がYESのときは、ステップS42に移り、NOのときは、ステップS43に移る。ステップS42では、RB遊技状態の識別子を格納し、図27のステップS8に移る。ステップS43では、一般遊技状態の識別子を格納し、図27のステップS8に移る。このように、遊技状態監視処理では、作動中フラグ（RB作動中フラグ）に基づいて遊

50

技状態を監視し、後述の図 3 1 のステップ S 5 1 において、遊技状態に応じた内部抽籤テーブル決定テーブルの種別を選択するための情報を RAM 3 3（遊技状態格納領域）に格納する。

【0 2 4 1】

図 3 1 及び図 3 2 を参照して、内部抽籤処理について説明する。

【0 2 4 2】

初めに、CPU 3 1 は、内部抽籤テーブル決定テーブル（図 1 2）に基づいて、遊技状態に応じた内部抽籤テーブル（図 1 3）の種別と抽籤回数を決定し（ステップ S 5 1）、ステップ S 5 2 に移る。ステップ S 5 2 では、持越役格納領域に格納されたデータ（情報）が 0 か否か（持越役の有無）を判別する。この判別が YES のときは、ステップ S 5 4 10
に移り、NO のときは、ステップ S 5 3 に移る。ここで、ステップ S 5 2 の判別が NO となる場合は、持越区間の場合である。ステップ S 5 3 では、抽籤回数を 4 に変更し、ステップ S 5 4 に移る。

【0 2 4 3】

ステップ S 5 4 では、抽籤回数と同じ値を当籤番号として CPU 3 1 のレジスタにセットし、ステップ S 5 5 に移る。これにより、一般遊技状態の場合には“ 8 ”、RB 遊技状態の場合には“ 5 ”、持越状態（BB 内部当籤状態）の場合には“ 6 ”が当籤番号としてセットされることになる。ステップ S 5 5 では、ステップ S 5 1 で決定された内部抽籤テーブルを参照し、当籤番号と投入枚数とに基づいて下限値（L）を取得し、ステップ S 5 6 20
に移る。ステップ S 5 6 では、RAM 3 3 における乱数値格納領域に格納されている乱数値（R）から下限値（L）を減算し（ $R - L$ ）、ステップ S 5 7 に移る。

【0 2 4 4】

ステップ S 5 7 では、桁かりが行われたか否かを判別する。具体的には、 $R - L$ の計算結果が負であるか否かを判別する。この判別が YES のときは、図 3 2 のステップ S 6 6 に移り、NO のときは、ステップ S 5 8 に移る。ここで、この判別が YES となる場合は、下限値より乱数値の方が小さい場合であり（ $L > R$ ）、NO となる場合は、下限値より乱数値の方が大きい場合又は下限値と乱数値が等しい場合である（ $L \leq R$ ）。

【0 2 4 5】

ステップ S 5 8 では、ステップ S 5 1 で決定された内部抽籤テーブルを参照し、当籤番号と投入枚数とに基づいて上限値（U）を取得し、ステップ S 5 9 に移る。ステップ S 5 9 30
では、RAM 3 3 における乱数値格納領域に格納されている乱数値（R）から上限値（U）を減算し（ $R - U$ ）、ステップ S 6 0 に移る。

【0 2 4 6】

ステップ S 6 0 では、減算により得られた値、具体的には $R - U$ の計算結果が“ 0 ”であるか否かを判別する。この判別が YES のときは、図 3 2 のステップ S 6 2 に移り、NO のときは、ステップ S 6 1 に移る。ここで、この判別が YES となる場合は、乱数値がと上限値が等しい場合であり（ $R = U$ ）、NO となる場合は、乱数値と上限値が等しくない場合である（ $R \neq U$ ）。

【0 2 4 7】

ステップ S 6 1 では、桁かりが行われたか否かを判別する。具体的には、 $R - U$ の計算結果が負であるか否かを判別する。この判別が YES のときは、図 3 2 のステップ S 6 2 40
に移り、NO のときは、図 3 2 のステップ S 6 6 に移る。ここで、この判別が YES となる場合は、乱数値が上限値を下回っている場合であり（ $R < U$ ）、NO となる場合は、乱数値が上限値を上回っている場合である（ $R > U$ ）。

【0 2 4 8】

ステップ S 6 2 では、当籤番号を RAM 3 3 の内部抽籤結果情報格納領域に格納し、ステップ S 6 3 に移る。ステップ S 6 3 では、内部当籤役決定テーブルを参照し、当籤番号に基づいて内部当籤役を決定し、ステップ S 6 4 に移る。

【0 2 4 9】

ステップ S 6 4 では、内部当籤役とボーナスチェックデータの論理積をとり、持越役格

10

20

30

40

50

納領域との論理和を持越役格納領域に格納し、ステップS 6 5に移る。これにより、決定されたB B 1又はB B 2が持越役格納領域に格納される。なお、ボーナスチェックデータは、“00110000”である。ステップS 6 5では、内部当籤役と持越役格納領域の論理和を内部当籤役格納領域に格納し、ステップS 6 6に移る。これにより、当籤した内部当籤役の種類に応じたデータが内部当籤役格納領域に格納される。

【0250】

ステップS 6 6では、抽籤回数を1減算し、ステップS 6 7に移る。ステップS 6 7では、抽籤回数が0か否かを判別する。この判別がY E Sのときは、ステップS 6 8に移り、N Oのときは、図31のステップS 5 4に移る。ここで、この判別がY E Sとなる場合は、乱数値Rが上限値Uと下限値Lとにより規定された数値範囲に含まれるか否かの判別をした回数が、一般遊技状態では6回、R B遊技状態では3回、持越状態では4回の場合である。これに対し、この判別がN Oとなる場合は、上記判別をした回数が、一般遊技状態では6回未満、R B遊技状態では3回未満、持越状態では4回未満の場合である。

10

【0251】

ステップS 6 8では、内部当籤役決定テーブルを参照し、当籤番号に基づいて内部当籤役を決定し、ステップS 6 9に移る。ステップS 6 9では、内部当籤役とボーナスチェックデータの論理積をとり、持越役格納領域との論理和を持越役格納領域に格納し、ステップS 7 0に移る。これにより、持越役が持越役格納領域に格納されることになる。ステップS 7 0では、内部当籤役と持越役格納領域の論理和を内部当籤役格納領域に格納し、図27のステップS 9に移る。これにより、乱数値Rが図13の内部抽籤テーブルのいずれの数値範囲にも属さず、ステップS 6 2～ステップS 6 5が行われなかった場合には、ハズレ又は持越役が内部当籤役格納領域に格納されることになる。

20

【0252】

図33を参照して、リール停止初期設定処理について説明する。

【0253】

初めに、C P U 3 1は、当籤番号が0か否かを判別する（ステップS 7 1）。この判別がY E Sのときは、ステップS 7 2に移り、N Oのときは、ステップS 7 4に移る。ステップS 7 2では、内部当籤役格納領域のデータと作動役チェックデータ（“00110000”）の論理積をとり、ステップS 7 3に移る。ステップS 7 3では、その論理積が0か否かを判別する。この判別がY E Sのとき（持越役がないとき）は、ステップS 7 4に移り、N Oのとき（持越役があるとき）は、ステップS 7 5に移る。

30

【0254】

ステップS 7 4では、当籤番号をストップ用セレクトカウンタに格納し、ステップS 7 6に移る。ステップS 7 5では、内部当籤役格納領域のデータを番号化し、ストップ用セレクトカウンタに格納し、ステップS 7 6に移る。具体的には、内部当籤役格納領域のデータがB B 1又はB B 2を示す場合には、各々の場合において5、6をストップ用セレクトカウンタに格納する。ステップS 7 6では、リール停止初期決定テーブル（図15）に基づいて停止テーブルを決定し、R A M 3 3に格納し、図27のステップS 1 0に移る。

【0255】

図34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。

40

【0256】

初めに、C P U 3 1は、R B作動中フラグがオンか否かを判別する（ステップS 8 1）。この判別がY E Sのときは、ステップS 8 4に移り、N Oのときは、ステップS 8 2に移る。ステップS 8 2では、ボーナス終了枚数カウンタの値が0であるか否かを判別する。この判別がY E Sのときは、ステップS 8 3に移り、N Oのときは、図28のステップS 2 9に移る。ステップS 8 3では、ボーナス終了時処理を行い、図28のステップS 2 9に移る。具体的には、B B作動中フラグのクリア、ボーナス終了枚数カウンタのクリアなどを行う。

【0257】

ステップS 8 4では、入賞が成立したか否かを判別する。この判別がY E Sのときは、

50

ステップS 8 5に移り、N Oのときは、ステップS 9 0に移る。ステップS 8 5では、ボーナス終了枚数カウンタが0であるか否かを判別する。この判別がY E Sのときは、ステップS 8 6に移り、N Oのときは、ステップS 8 8に移る。ステップS 8 6では、R B終了時処理を行い、ステップS 8 7に移る。具体的には、R B作動中フラグのクリア、入賞可能回数及び遊技可能回数のクリア、R B終了コマンドのセットなどを行う。ステップS 8 7では、ボーナス終了時処理を行い、図2 8のステップS 2 9に移る。

【0 2 5 8】

ステップS 8 8では、入賞可能回数を1減算し、ステップS 8 9に移る。ステップS 8 9では、入賞可能回数が0か否かを判別する。この判別がY E Sのときは、ステップS 9 2に移り、N Oのときは、ステップS 9 0に移る。ステップS 9 0では、遊技可能回数を1減算し、ステップS 9 1に移る。ステップS 9 1では、遊技可能回数が0か否かを判別する。この判別がY E Sのときは、ステップS 9 2に移り、N Oのときは、図2 8のステップS 2 9に移る。ステップS 9 2では、R B終了時処理を行い、図2 8のステップS 2 9に移る。

10

【0 2 5 9】

図3 5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。

【0 2 6 0】

初めに、C P U 3 1は、表示役はリプレイであるか否かを判別する（ステップS 1 0 1）。この判別がY E Sのときは、ステップS 1 0 2に移り、N Oのときは、ステップS 1 0 3に移る。ステップS 1 0 2では、投入枚数カウンタを自動投入カウンタに複写し、図2 7のステップS 3に移る。具体的には、ステップS 1 0 2では、今回のゲームのために投入された投入枚数と同数を自動投入カウンタにセット（自動投入）する。

20

【0 2 6 1】

ステップS 1 0 3では、表示役がB B 1又はB B 2であるか否かを判別する。この判別がY E Sのときは、ステップS 1 0 4に移り、N Oのときは、図2 7のステップS 3に移る。ステップS 1 0 4では、ボーナス作動時テーブルに基づいてB B作動時処理を行い、ステップS 1 0 5に移る。B B作動時処理では、B B作動中フラグをオンに更新し、ボーナス終了枚数カウンタに3 5 0をセットする。ステップS 1 0 5では、持越役をクリアし、図2 7のステップS 3に移る。

【0 2 6 2】

30

図3 6～図4 1に示すフローチャートを参照して、画像制御回路（g S u b）7 2 aの制御動作について説明する。

【0 2 6 3】

図3 6を参照して、g S u bリセット割込処理について説明する。

【0 2 6 4】

初めに電源が投入され、リセット端子に電圧が印加されることにより、画像制御マイコン8 1は、リセット割込を発生させ、その割込の発生に基づいて、プログラムR O M 8 3に記憶されたg S u bリセット割込処理を順次行うように構成されている。

【0 2 6 5】

初めに、画像制御マイコン8 1は、ワークR A M 8 4、制御R A M 8 7、ビデオR A M 8 9などの初期化を行い（ステップS 1 1 1）、ステップS 1 1 2に移る。ステップS 1 1 2では、操作部1 7などからの入力があるか否かを監視する入力監視処理を行い、ステップS 1 1 3に移る。ステップS 1 1 3では、後で図3 7を参照して説明するコマンド入力処理を行い、ステップS 1 1 4に移る。ステップS 1 1 4では、音・ランプ制御回路（m S u b）7 2 bへコマンドを出力するためのコマンド出力処理を行い、ステップS 1 1 5に移る。ステップS 1 1 5では、画像制御処理を行い、ステップS 1 1 1に移る。特に、後述の図3 9のステップS 1 4 6の処理を行い、このステップS 1 1 5の処理を行うことで、前述の図7のような画像を表示させることができる。また、後述の図3 9のステップS 1 5 0の処理を行い、このステップS 1 1 5の処理を行うことで、前述の図8、図9のような画像を表示させることができる。また、後述の図4 0のステップS 1 5 5の処理

40

50

を行い、このステップS 1 1 5の処理を行うことで、気持ちカウンタ表示領域2 5 a、2 5 b、2 5 c（前述の図7～図9）に数値を表示させることができる。

【0 2 6 6】

図37を参照して、コマンド入力処理について説明する。

【0 2 6 7】

初めに、副制御回路72は、コマンドバッファにデータがあるか否か、すなわちコマンドを受信したか否かを判別する（ステップS 1 2 1）。コマンドバッファは、主制御回路71から送信されたコマンドを格納する記憶領域である。ステップS 1 2 1の判別がYESのときは、ステップS 1 2 2に移り、NOのときは、図36のステップS 1 1 4に移る。

10

【0 2 6 8】

ステップS 1 2 2では、ジャンプ先はOKであるか否かを判別する。具体的には、受信したコマンドに対応するジャンプ先の処理の実行が可能であるか否かを判別する。この判別がYESのときは、ステップS 1 2 3に移り、ノイズなどにより処理不可能なデータを受信した場合や、以前に受信したコマンドの履歴などから不正なデータと判定される場合は、この判別はNOとなり、図36のステップS 1 1 4に移る。

【0 2 6 9】

ステップS 1 2 3では、復帰アドレスをセットし、ステップS 1 2 4に移る。ステップS 1 2 3でセットされるアドレスは、基本的に後述のステップS 1 2 5の処理に対応するアドレスである。ステップS 1 2 4では、決定した処理にジャンプする。具体的には、ジャンプテーブルに基づいて、受信したコマンドの先頭データに対応するジャンプ先の処理を行い、ステップS 1 2 5に移る。ジャンプ先の処理には、後述の図38を参照して説明する初期化処理、後述の図39を参照して説明する遊技開始処理、後述の図40を参照して説明する表示役検索処理、後述の図41を参照して説明するRB終了処理などがある。ステップS 1 2 5では、コマンドバッファをクリアし、図36のステップS 1 1 4に移る。

20

【0 2 7 0】

図38を参照して、初期化処理について説明する。

【0 2 7 1】

初期化処理は、主制御回路71から初期化コマンドを受信したことを契機として実行され、副制御回路72は、気持ちカウンタの数値を0にセットし（ステップS 1 3 1）、図36のステップS 1 1 5に移る。

30

【0 2 7 2】

図39を参照して、遊技開始処理について説明する。遊技開始処理は、主制御回路71からスタートコマンドを受信したことを契機として実行される。

【0 2 7 3】

初めに、副制御回路72は、遊技状態が一般遊技状態又は持越状態のいずれか否かの判別を行う（ステップS 1 4 1）。この判別がYESのときは、ステップS 1 4 2に移り、NOのときは、図36のステップS 1 1 5に移る。ステップS 1 4 2では、演出グループ決定テーブル（図19）を参照して演出グループ識別子の抽籤、セットを行い、ステップS 1 4 3に移る。

40

【0 2 7 4】

ステップS 1 4 3では、ステップS 1 4 2の処理でセットされた演出グループ識別子が小役告知演出に対応する識別子であるか否か、すなわちステップS 1 4 3の処理でセットされた演出グループ識別子が1～3のいずれか否かを判別する。この判別がYESのときは、ステップS 1 4 4に移り、NOのときは、ステップS 1 4 7に移る。

【0 2 7 5】

ステップS 1 4 4では、小役告知型演出用キャラクタ決定テーブルを参照し、演出キャラクタ識別子の抽籤、セットを行い、ステップS 1 4 5に移る。ステップS 1 4 5では、小役告知型演出決定テーブルを参照し、遊技状態、内部当籤役に基づいて演出識別子の抽

50

籤、セットを行い、ステップS 1 4 6に移る。ステップS 1 4 6では、ステップS 1 4 5の処理でセットされた演出識別子に基づいて画像データをセットし、図3 6のステップS 1 1 5に移る。

【0 2 7 6】

ステップS 1 4 7では、ステップS 1 4 2の処理でセットされた演出グループ識別子が対戦演出に対応する識別子であるか否か、すなわちステップS 1 4 2の処理でセットされた演出グループ識別子が4であるか否かを判別する。この判別がY E Sのときは、ステップS 1 4 8に移り、N Oのときは、図3 6のステップS 1 1 5に移る。

【0 2 7 7】

ステップS 1 4 8では、対戦演出用キャラクタ決定テーブル（図2 4）を参照して演出キャラクタ識別子の抽籤、セットを行い、ステップS 1 4 9に移る。ステップS 1 4 9では、対戦演出決定テーブル（図2 5、図2 6）を参照し、遊技状態、気持ちカウンタの値に基づいて演出識別子の抽籤、セットを行い、ステップS 1 5 0に移る。このステップS 1 4 9の処理により、演出識別子は、B B 1又はB B 2が当籤役として持ち越されているか否かと気持ちカウンタにより積算された数値とに基づいて決定される。

【0 2 7 8】

ステップS 1 5 0では、ステップS 1 4 9の処理でセットされた演出識別子に基づいて画像データをセットし、図3 6のステップS 1 1 5に移る。

【0 2 7 9】

図4 0を参照して、表示役検索処理について説明する。表示役検索処理は、主制御回路7 1から表示役コマンドを受信したことを契機として実行される。

【0 2 8 0】

初めに、副制御回路7 2は、小役告知型演出であるか否か、具体的には、図3 9のステップS 1 4 3の処理でセットされた演出グループ識別子が1～3のいずれかか否かを判別する（ステップS 1 5 1）。この判別がY E Sのときは、ステップS 1 5 2に移り、N Oのときは、図3 6のステップS 1 1 5に移る。

【0 2 8 1】

ステップS 1 5 2では、表示役に対応する演出データが図3 9のステップS 1 5 0の処理でセットされた演出識別子に含まれるか否かを判別することで、服の色に対応する演出データと表示役とが対応するか否かを判別する。この処理では、当籤役に対応する演出データが若者キャラクタ2 0 1（前述の図7）の演出を行うための若者演出データであるか否かの判別と、当籤役に対応する演出データが女性キャラクタ2 0 2（前述の図7）の演出を行うための女性演出データであるか否かの判別と、当籤役に対応する演出データが親方キャラクタ2 0 3（前述の図7）の演出を行うための親方演出データであるか否かの判別とを含んで構成される。そして、例えば、小役告知型2人演出であり、前述の演出キャラクタ識別子が1である場合には、当籤役に対応する演出データが若者演出データであるか否かの判別と、女性演出データであるか否かの判別とが行われ、いずれか一方でY E Sと判別される場合には、ステップS 1 5 2の処理ではY E Sと判別される。他方、第1判別手段又は第2判別手段の両方でN Oと判別される場合には、ステップS 1 5 2の処理ではN Oと判別される。このステップS 1 5 2の処理による判別がY E Sのときは、ステップS 1 5 3に移り、N Oのときは、ステップS 1 5 4に移る。

【0 2 8 2】

より具体的には、例えば演出識別子が1 1であり、表示役がスイカの小役である場合には、図2 2に示す演出決定テーブルにより、演出識別子に対応する演出データに緑色の服表示が含まれるので、Y E Sと判別される。これに対し、例えば演出識別子が1 7であり、表示役がスイカの小役である場合には、図2 2に示す演出決定テーブルにより、演出識別子に対応する演出データに緑色の服表示が含まれないので、N Oと判別される。

【0 2 8 3】

ステップS 1 5 3では、気持ちカウンタ加算テーブル（図2 3）に基づいて、加算値に対応する数値（表示役に対応する加算値）を気持ちカウンタに加算し、ステップS 1 5 5に

10

20

30

40

50

移る。この気持ちカウンタは、若者キャラクタ201（前述の図7）に対応する気持ちカウンタと、女性キャラクタ202（前述の図7）に対応する気持ちカウンタと、親方キャラクタ203（前述の図7）に対応する気持ちカウンタとを含む。そして、例えば、小役告知型2人演出であり、前述の演出キャラクタ識別子が1である場合には、当籤役に対応する演出データが若者演出データであると判別されることを条件に、若者キャラクタ201に対応する気持ちカウンタへの加算が行われ、当籤役に対応する演出データが女性演出データであると判別されることを条件に、女性キャラクタ202に対応する気持ちカウンタへの加算が行われる。

【0284】

ステップS154では、気持ちカウンタの数値を2減算し、ステップS155に移る。このステップS154の処理を行うことにより、遊技者による当籤役の予想が誤っていた場合や、予想が正しくても予想した役に対応する図柄組合せをラインに沿って並べることができなかった場合には、気持ちカウンタの数値を減算することができる。これにより、BB1又はBB2が当籤役として持ち越されているか否かの把握のしやすさを、当籤役に関する予想の正確さだけではなく、遊技者による目押しの技量によっても変化させることができるので、遊技の興趣が向上する。ステップS155では、気持ちカウンタの数値に基づいて画像データをセットし、図36のステップS115に移る。

【0285】

図41を参照して、RB終了処理について説明する。

【0286】

RB終了処理は、主制御回路71からRB終了コマンドを受信したことを契機として実行され、副制御回路72は、気持ちカウンタの数値を0にセットし（ステップS161）、図36のステップS115に移る。このようにすることで、遊技状態が特別遊技状態から一般遊技状態に移行する場合には、当籤役の予想の正しさを気持ちカウンタによる加算結果に反映させるという遊技を、再び0から楽しむことができる。

【0287】

以上、実施例について説明したが、本発明はこれに限られるものではない。

【0288】

実施例では、内部当籤役の種類に関わらず、小役告知型演出でキャラクタ201～203が着る服の色に対応する内部当籤役と表示役とが一致する場合には、一致する毎に気持ちカウンタ加算テーブル（図23）を参照しているが、これに限られるものではない。例えば、目押しを必要としない役（本実施例ではベル、リプレイなど）が表示役であると判別されることを条件に、この役が表示役であると判別された回数を計数する計数手段を設け、気持ちカウンタは、目押しを必要としない役（本実施例ではベル、リプレイなど）が表示役であると判別される場合には、小役告知型演出でキャラクタ201～203が着る服の色に対応する内部当籤役と表示役とが一致すると判別されることに加え、計数手段により所定の回数（例えば、役の種類に関わらず10回としてもよいし、ベルでは5回、リプレイでは10回のように役の種類毎に変えてもよい。）が計数されることを条件に、目押しを必要としない役に対応する数値を積算するようにしてもよい。このようにすることで、遊技者の技量を必要としない役が当籤役である場合には、たとえ予想結果が正しかったとしても、計数手段により所定の回数が計数されるまでの間は、気持ちカウンタへの加算が行われない。これにより、図8や図9のような演出に遊技者の技量を反映させることができるので、演出自体の魅力が増し、遊技の興趣を向上させることができる。

【0289】

実施例では、スイカの小役が当籤役として決定された場合には、このスイカの小役に対応する演出データが若者演出データであっても、女性演出データであっても、気持ちカウンタに加算される数値は一定だが、これに限られるものではない。例えば、スイカの小役が当籤役として決定され、このスイカの小役に対応する演出データが若者演出データであり、このスイカの小役とは別のチェリーの小役に対応する演出データが女性演出データである場合に、若者演出データに対応する気持ちカウンタにより加算される数値が、スイカ

の小役が当籤役として決定され、このスイカの小役に対応する演出データが女性演出データであり、チェリーの小役に対応する演出データが若者演出データである場合に、女性演出データに対応する気持ちカウンタにより加算される数値よりも大きくしてもよい。他方、チェリーの小役が当籤役として決定され、このチェリーの小役に対応する演出データが女性演出データであり、スイカの小役に対応する演出データが若者演出データである場合に女性演出データに対応する気持ちカウンタにより加算される数値が、チェリーの小役が当籤役として決定され、このチェリーの小役に対応する演出データが若者演出データであり、スイカの小役に対応する演出データが女性演出データである場合に、若者演出データに対応する気持ちカウンタにより加算される数値よりも大きくしてもよい。このようにすることで、当籤役がスイカの小役であると予想し、このスイカの小役に対応する図柄組合せ（“スイカスイカスイカ”）を並べたという結果が同じであっても、このスイカの小役に対応する演出データが若者演出データであったか女性演出データであったかによって対応する気持ちカウンタによって加算される数値が変化する。遊技者にとってみれば、変化に富んだ遊技を楽しむことができ、遊技の興味が向上する。

10

【0290】

実施例では、RB終了コマンドがセットされることを条件に、気持ちカウンタの数値が0にセットされるが、これに限られるものではない。例えば、RB終了コマンドがセットされることを条件にセットされる気持ちカウンタの数値を、RB終了コマンドがセットされたときの気持ちカウンタの数値に基づいて決定されるようにしてもよい。例えば、RB終了コマンドがセットされたときの気持ちカウンタの数値が0以上5未満である場合には0にセットし、5以上10未満である場合には5にセットし、10以上である場合には10にセットするようにしてもよい。また、RB終了コマンドがセットされた後でも気持ちカウンタの数値を変更させないようにしてもよい。このようにすることで、RB終了コマンドがセットされたときの気持ちカウンタの数値を、RB特別遊技状態から一般遊技状態に移行した後の遊技にも反映させることができるので、RB遊技状態の回数が多くなるほど、BB1又はBB2が当籤役として持ち越されているか否かの把握のしやすさを高めることができる。したがって、演出自体に魅力があり、結果として遊技の興味が向上する遊技機を提供することができる。

20

【0291】

実施例では、演出に用いられるキャラクタは、図20や図24に示したテーブル等により自動的に決定されるが、これに限られるものではない。例えば、遊技状態が一般遊技状態からRB遊技状態に移行することを条件に、操作部17の押下操作により、演出するキャラクタを遊技者が選択できるようにしてもよい。このようにすることで、RB遊技状態では、好みのキャラクタの積算値を高めることができる結果、RB遊技状態の魅力が高まり、遊技の興味が向上する。

30

【0292】

実施例では、RB遊技状態の場合に気持ちカウンタへの加算が行われることはないが、これに限られるものではない。例えば、RB遊技状態の場合であっても気持ちカウンタへの加算が行われるようにしてもよい。また、RB遊技状態の場合には、小役告知演出が行われるか否かに関わらず、表示役が成立することを条件に気持ちカウンタへの加算が行われるようにしてもよい。

40

【0293】

実施例では、BB1に対応する“赤7ー赤7ー赤7”やBB2に対応する“青7ー青7ー青7”が有効ライン上で揃っても気持ちカウンタへの加算が行われることはないが、これに限られるものではなく、加算が行われるようにしてもよい。これにより、遊技状態がRB遊技状態に移行されるという利益とは別に、気持ちカウンタへの加算が行われるという利益も得ることができ、遊技の興味が向上する。

【0294】

実施例では、役に対応する乱数範囲（数値範囲）は連続した値としているが、これに限られるものではない。例えば、数値範囲は、連続しない複数の値を含むものとしてもよい

50

。

【0295】

本実施例では、本発明の特徴を端的に説明するため、遊技機1の遊技性を単純化している。具体的には、遊技機1に設定される役の種類は、BB1、BB2、リプレイ、スィカの小役、ベルの小役、チェリーの小役、ハズレとしているが、これに限られるものではなく、さらに多くの役を設定してもよい。

【0296】

また、本実施例では、遊技機1は、第1種特別役物(RB)のみについて説明しているが、第1種特別役物とは別に第2種特別役物(チャレンジゲーム、CG、及び／又は、シングルチャレンジゲーム、SCG)及びこの第2種特別役物を連続して作動させる役物連続作動装置(チャレンジボーナス、CB)を備えることもできる。また、普通役物(シングルボーナス、SB)や高確率再遊技状態(リプレイタイム、RT)を備えることもできる。

10

【0297】

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

【図面の簡単な説明】

20

【0298】

【図1】遊技機の外観を示す斜視図。

【図2】液晶表示装置のパネル表示部、液晶表示部及び固定表示部を示す図。

【図3】液晶表示装置の概略構成を示す斜視図。

【図4】リール上に配列された図柄の例を示す図。

【図5】電気回路の構成を示すブロック図。

【図6】実施例の副制御回路の構成を示すブロック図。

【図7】表示画面の表示例を示す図。

【図8】表示画面の表示例を示す図。

【図9】表示画面の表示例を示す図。

30

【図10】図柄配置テーブルを示す図。

【図11】図柄組合せテーブルを示す図。

【図12】内部抽籤テーブル決定テーブルを示す図。

【図13】内部抽籤テーブルを示す図。

【図14】内部当籤役決定テーブルを示す図。

【図15】リール停止初期決定テーブルを示す図。

【図16】引込優先順位テーブルを示す図。

【図17】ボーナス作動時テーブルを示す図。

【図18】各種格納領域を示す図。

【図19】演出グループ決定テーブルを示す図。

40

【図20】小役告知型演出用キャラクタ決定テーブルを示す図。

【図21】一般遊技状態用小役告知型演出決定テーブルを示す図。

【図22】持越状態用小役告知型演出決定テーブルを示す図。

【図23】気持ちカウンタ加算テーブルを示す図。

【図24】対戦演出用キャラクタ決定テーブルを示す図。

【図25】一般遊技状態用対戦演出決定テーブルを示す図。

【図26】持越状態用対戦演出決定テーブルを示す図。

【図27】主制御回路のメインフローチャート。

【図28】図27に続くフローチャート。

【図29】ボーナス作動監視処理を示すフローチャート。

50

- 【図 3 0】遊技状態監視処理を示すフローチャート。
 【図 3 1】内部抽籤処理を示すフローチャート。
 【図 3 2】図 3 1 に続くフローチャート。
 【図 3 3】リール停止初期設定処理を示すフローチャート。
 【図 3 4】ボーナス終了チェック処理を示すフローチャート。
 【図 3 5】ボーナス作動チェック処理を示すフローチャート。
 【図 3 6】g S u bリセット割込処理を示すフローチャート。
 【図 3 7】副制御回路のコマンド入力処理を示すフローチャート。
 【図 3 8】副制御回路の初期化処理を示すフローチャート。
 【図 3 9】副制御回路の遊技開始処理を示すフローチャート。
 【図 4 0】副制御回路の表示役検索処理を示すフローチャート。
 【図 4 1】副制御回路の R B 終了処理を示すフローチャート。

10

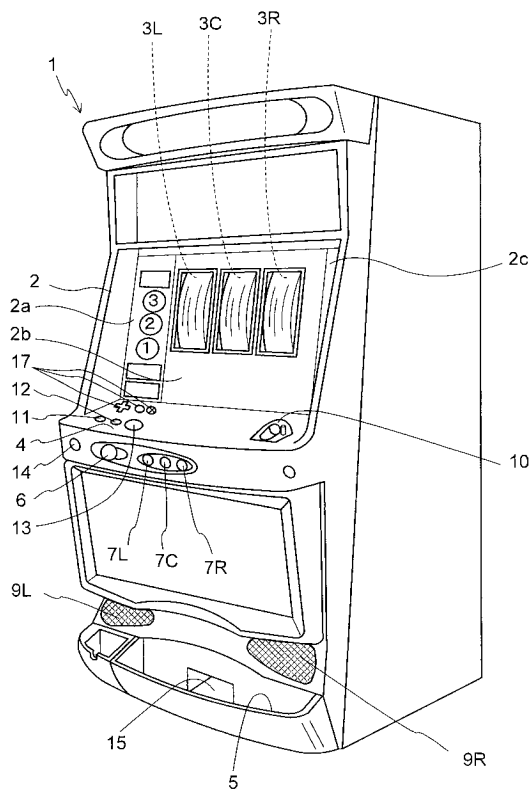
【符号の説明】

【 0 2 9 9 】

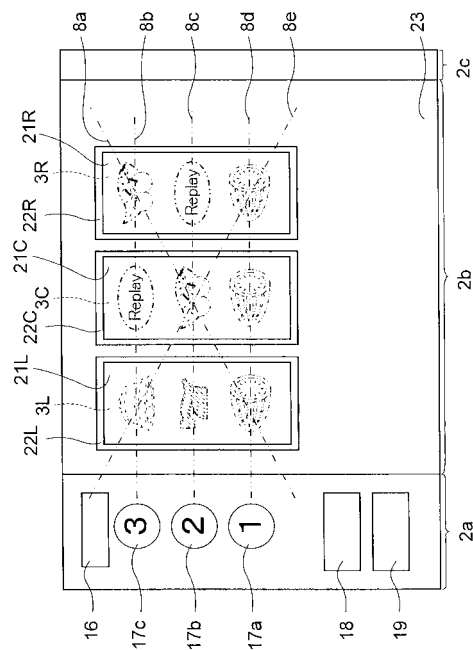
- 1 遊技機
 2 前面ドア
 3 L, 3 C, 3 R リール
 6 スタートレバー
 7 L, 7 C, 7 R 停止ボタン
 3 0 マイクロコンピュータ
 3 1 C P U
 3 2 R O M
 3 3 R A M
 7 1 主制御回路
 7 2 副制御回路

20

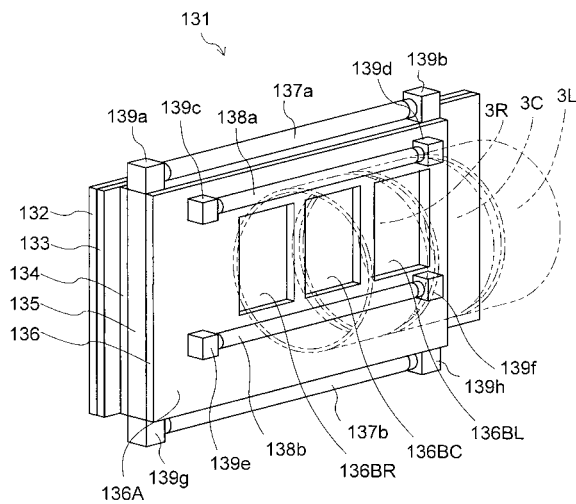
【図 1】



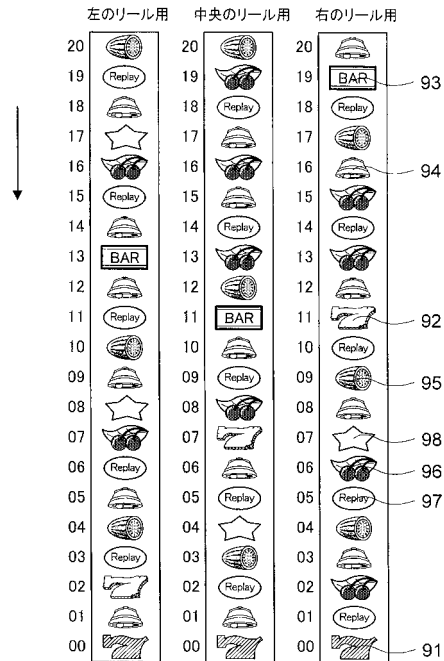
【図 2】



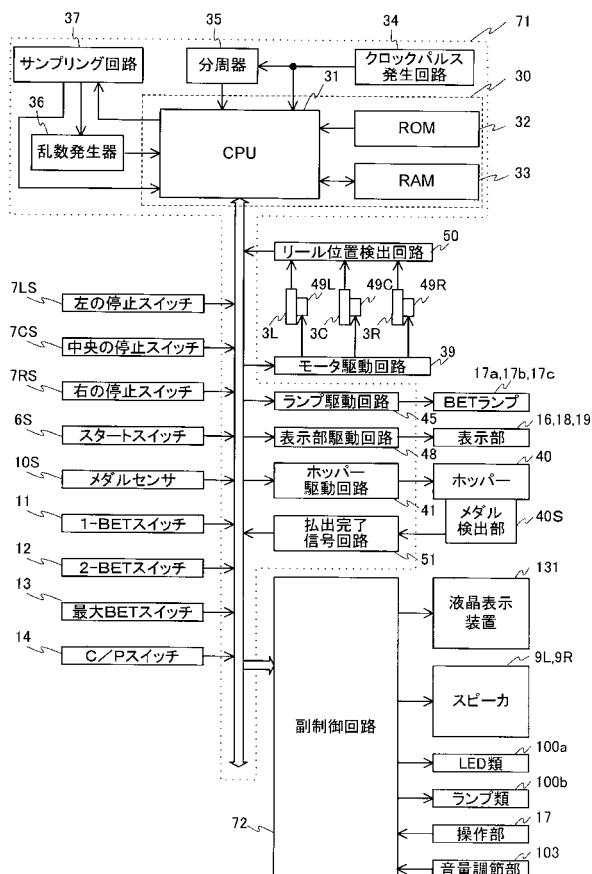
【図 3】



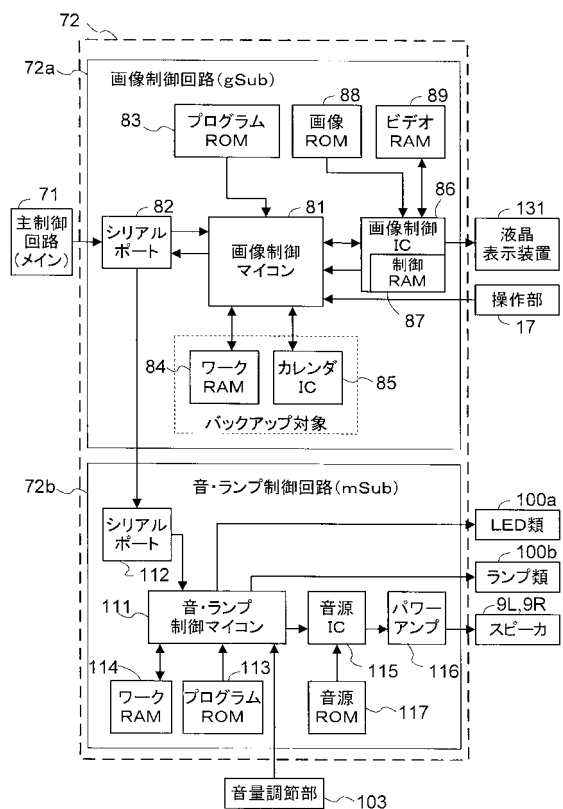
【図 4】



【図 5】

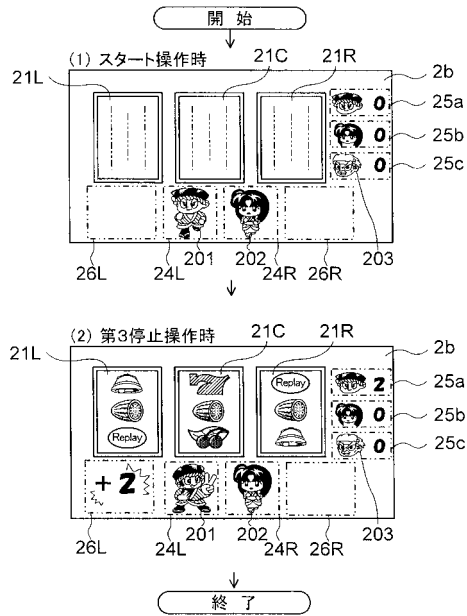


【図 6】



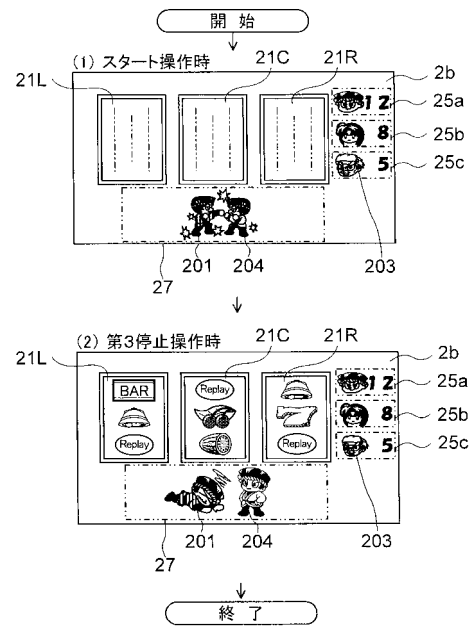
【図 7】

(表示例1(演出グループ識別子:2、演出キャラクタ識別子:1、内部当籤役:スイカ、演出識別子:2))



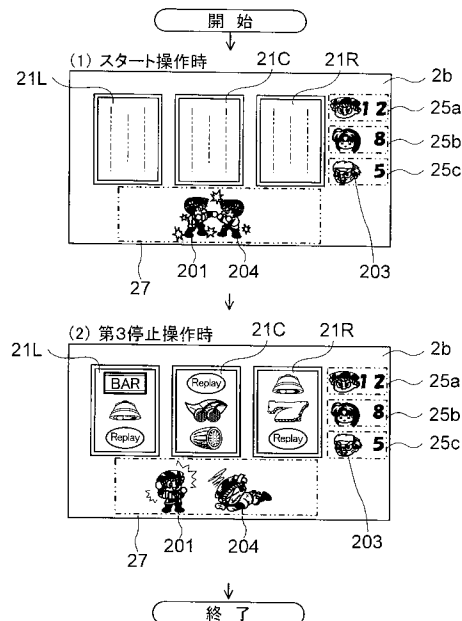
【図 8】

(表示例2(演出グループ識別子:4、遊技状態:一般遊技状態、演出識別子:36))



【図 9】

(表示例3(演出グループ識別子:4、遊技状態:持越状態、演出識別子:45))



【図 10】

図柄配置テーブル

左のリール		中央のリール		右のリール	
図柄位置	図柄	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄
20	スイカ	20	スイカ	20	ベル
19	リプレイ	19	チェリー	19	BAR
18	ベル	18	リプレイ	18	リプレイ
17	ブランク	17	ベル	17	スイカ
16	チェリー	16	チェリー	16	ベル
15	リプレイ	15	ベル	15	チェリー
14	ベル	14	リプレイ	14	リプレイ
13	BAR	13	チェリー	13	チェリー
12	ベル	12	スイカ	12	ベル
11	リプレイ	11	BAR	11	青7
10	スイカ	10	ベル	10	リプレイ
9	ベル	9	リプレイ	9	スイカ
8	ブランク	8	チェリー	8	ベル
7	チェリー	7	青7	7	ブランク
6	リプレイ	6	ベル	6	チェリー
5	ベル	5	リプレイ	5	リプレイ
4	スイカ	4	ブランク	4	スイカ
3	リプレイ	3	スイカ	3	ベル
2	青7	2	リプレイ	2	チェリー
1	ベル	1	ベル	1	リプレイ
0	赤7	0	赤7	0	赤7

【図 1 1】

図柄組合せテーブル							
左のリーール	中央のリーール	右のリーール	表示役	払出枚数			投入枚数: 3
				投入枚数: 1	投入枚数: 2	投入枚数: 4	
チェリー	ANY	ANY	チェリー	15	15	10	4
ベル	ベル	ベル	ベル	15	15	10	4
スイカ	スイカ	スイカ	スイカ	8	8	8	4
リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	0	0	0	4
赤7	赤7	赤7	BB1	0	0	0	4
青7	青7	青7	BB2	0	0	0	4

【図 1 2】

内部抽籤テーブル決定テーブル		
遊技状態	種別	抽籤回数
一般遊技状態	一般遊技状態用	6
RB遊技状態	RB遊技状態用	3

【図 1 3】

(1) 一般遊技状態用内部抽籤テーブル(乱数範囲: 0~65535)

当籤番号	投入枚数: 1		投入枚数: 2		投入枚数: 3	
	下限値	上限値	下限値	上限値	下限値	上限値
1	0	0	0	3	0	1023
2	1	1	3	6	1800	5895
3	4	9	23	69	1280	1791
4	2027	11006	2027	11006	6049	15028
5	3	6	23	46	16000	16095
6	6	9	46	69	16096	16191

【図 1 4】

内部当籤役決定テーブル

当籤番号	内部当籤役	内容
0	00000000	ハズレ
1	00000001	チェリー
2	00000010	ベル
3	00000100	スイカ
4	00001000	リプレイ
5	00010000	BB1
6	00100000	BB2

(2) RB遊技状態用内部抽籤テーブル(乱数範囲: 0~65535)

当籤番号	投入枚数: 1	
	下限値	上限値
1	0	0
2	4	65534
3	1	1

【図 15】

リール停止初期決定テーブル

ストップ用 セレクトカウンタ	停止テーブル
0 (ハズレ)	ハズレ用停止テーブル
1 (チェリー)	チェリー用停止テーブル
2 (ベル)	ベル用停止テーブル
3 (スイカ)	スイカ用停止テーブル
4 (リプレイ)	リプレイ用停止テーブル
5 (BB1)	BB1用停止テーブル
6 (BB2)	BB2用停止テーブル

【図 17】

ボーナス作動時テーブル

格納領域	作動時	
	BB	RB
作動中フラグ	BB作動中フラグ	RB作動中フラグ
ボーナス 終了枚数カウンタ	350	—
遊技可能回数	—	12
入賞可能回数	—	8

【図 16】

引込優先順位テーブル

優先順位	内容
1	リプレイ
2	BB1、BB2
3	チェリー、ベル、スイカ

【図 18】

(1) 内部当籤役格納領域

内容	データ
ビット7	— 0
ビット6	— 0
ビット5	BB2 0~1
ビット4	BB1 0~1
ビット3	リプレイ 0~1
ビット2	スイカ 0~1
ビット1	ベル 0~1
ビット0	チェリー 0~1

(2) 持越役格納領域

内容	データ
ビット7	— 0
ビット6	— 0
ビット5	BB2 0~1
ビット4	BB1 0~1
ビット3	— 0
ビット2	— 0
ビット1	— 0
ビット0	— 0

(3) 乱数値格納領域

内容	データ
乱数値	0~65535

【図 19】

演出グループ決定テーブル(乱数範囲:0~65535)

演出グループ識別子	抽籤値
1 (小役告知型1人演出)	5000
2 (小役告知型2人演出)	10000
3 (小役告知型3人演出)	5000
4 (対戦演出)	5000
5 (お願い演出)	5000
⋮	⋮
8 (演出なし)	20000

【図 20】

小役告知型2人演出用キャラクタ決定テーブル
(乱数範囲:0~65535)

演出キャラクタ 識別子	抽籤値	対応する演出データの内容	
		左のキャラクタ 表示領域	右のキャラクタ 表示領域
1	10923	若者キャラクタ	女性キャラクタ
2	10923	若者キャラクタ	親方キャラクタ
3	10923	女性キャラクタ	若者キャラクタ
4	10923	女性キャラクタ	親方キャラクタ
5	10922	親方キャラクタ	若者キャラクタ
6	10922	親方キャラクタ	女性キャラクタ

【図 2 1】

一般遊技状態用小役告知型2人演出決定テーブル
(演出キャラクタ識別子:1、内部当籤役:スイカ、乱数範囲:0～65535)

内部当籤役	演出識別子	抽籤値	対応する演出データの内容	
			スタート操作	
			若者キャラクタ	女性キャラクタ
スイカ	1	10923	緑色の服表示	赤色の服表示
	2	10923	緑色の服表示	黄色の服表示
	3	10923	緑色の服表示	水色の服表示
	4	10923	赤色の服表示	緑色の服表示
	5	10922	黄色の服表示	緑色の服表示
	6	10922	水色の服表示	緑色の服表示

【図 2 2】

持越状態用小役告知型2人演出決定テーブル
(演出キャラクタ識別子:1、内部当籤役:スイカ、乱数範囲:0～65535)

内部当籤役	演出識別子	抽籤値	対応する演出データの内容	
			スタート操作	
			若者キャラクタ	女性キャラクタ
スイカ	1	8192	緑色の服表示	赤色の服表示
	2	8192	緑色の服表示	黄色の服表示
	3	8192	緑色の服表示	水色の服表示
	4	8192	赤色の服表示	緑色の服表示
	5	8192	黄色の服表示	緑色の服表示
	6	8192	水色の服表示	緑色の服表示
	7	2731	赤色の服表示	黄色の服表示
	8	2731	赤色の服表示	水色の服表示
	9	2731	黄色の服表示	赤色の服表示
	10	2731	黄色の服表示	水色の服表示
	11	2730	水色の服表示	赤色の服表示
	12	2730	水色の服表示	黄色の服表示

【図 2 3】

気持ちカウンタ加算テーブル

表示役	加算値
チェリー	5
スイカ	3
ベル	1
リプレイ	0

【図 2 4】

対戦演出用キャラクタ決定テーブル
(乱数範囲:0～65535)

演出キャラクタ識別子	抽籤値	対応する演出データの内容
		主人公キャラクタ
11	32768	若者キャラクタ
12	32768	親方キャラクタ

【図 2 6】

持越状態用対戦演出決定テーブル
(乱数範囲:0～65535)

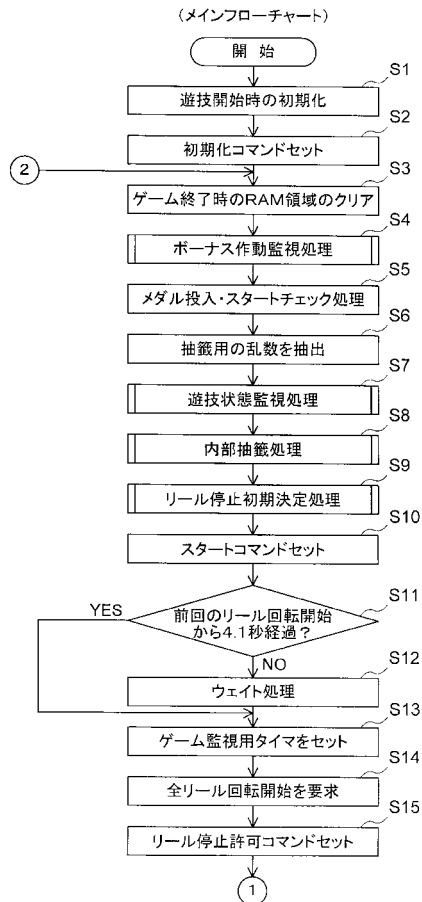
気持ちカウンタ	演出識別子	抽籤値	対応する演出データの内容
			第3停止操作
0以上5未満	21	25536	主人公勝利
	22	40000	敵勝利
5以上10未満	21	40000	主人公勝利
	22	25536	敵勝利
10以上	21	50000	主人公勝利
	22	15536	敵勝利

【図 2 5】

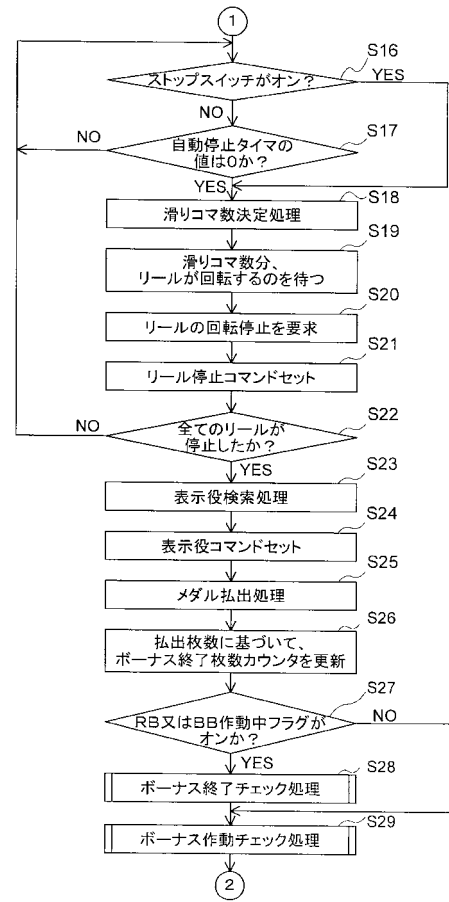
一般遊技状態用対戦演出決定テーブル
(乱数範囲:0～65535)

気持ちカウンタ	演出識別子	抽籤値	対応する演出データの内容
			第3停止操作
0以上5未満	21	20000	主人公勝利
	22	45536	敵勝利
5以上10未満	21	15536	主人公勝利
	22	50000	敵勝利
10以上	21	5536	主人公勝利
	22	60000	敵勝利

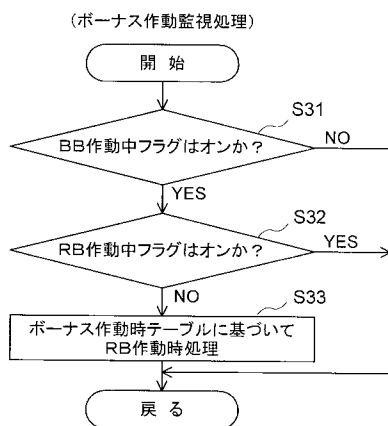
【図 27】



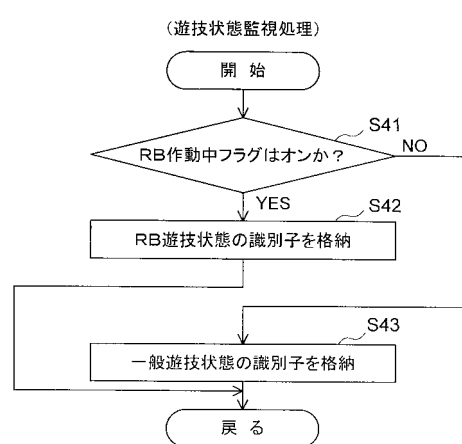
【図 28】



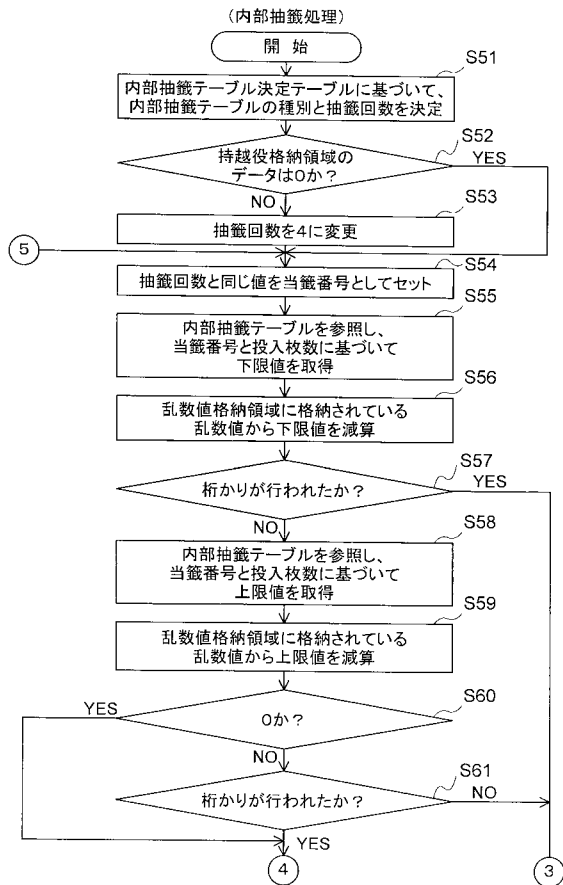
【図 29】



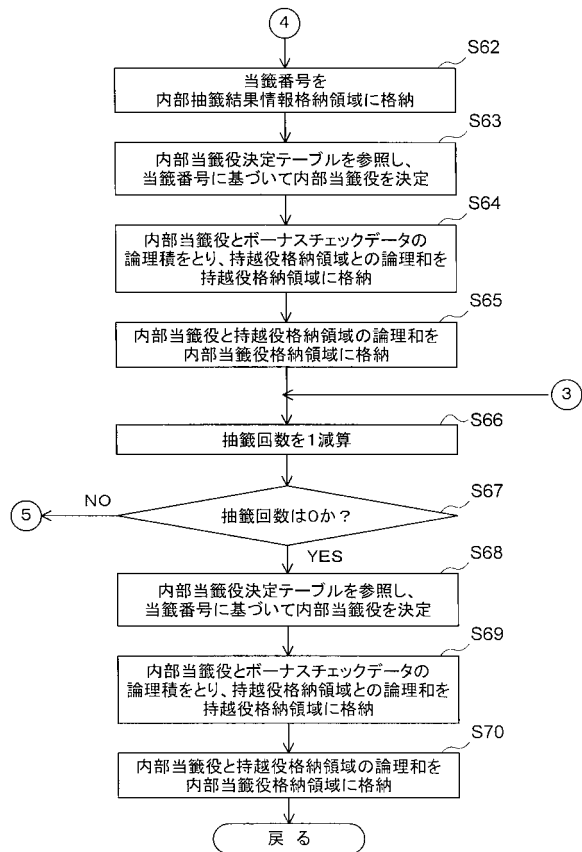
【図 30】



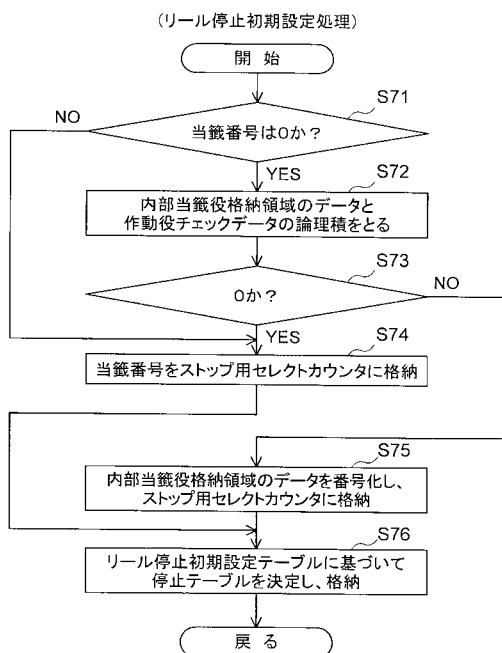
【図 3 1】



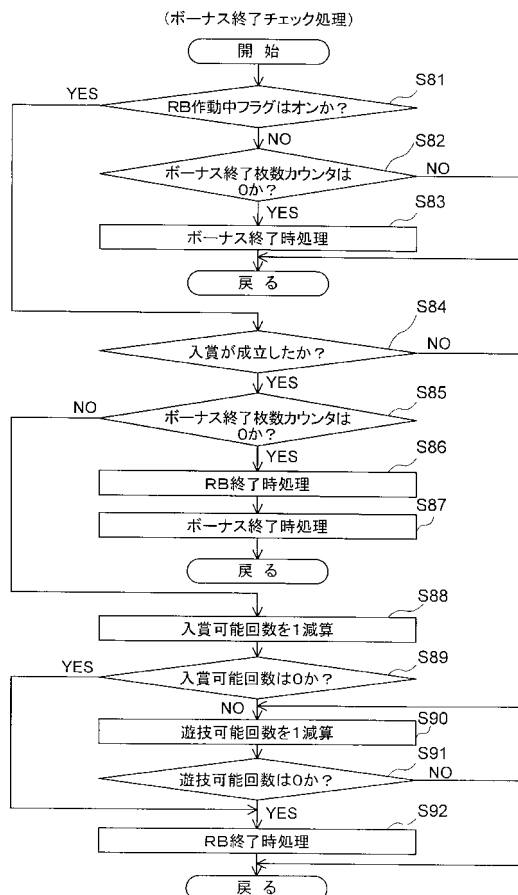
【図 3 2】



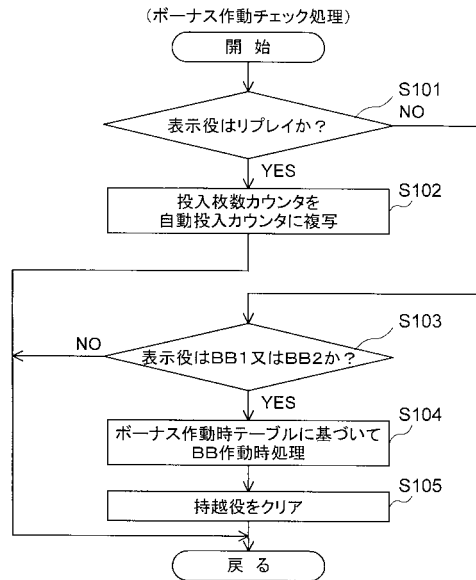
【図 3 3】



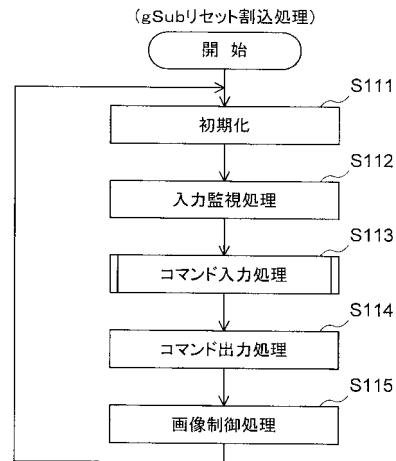
【図 3 4】



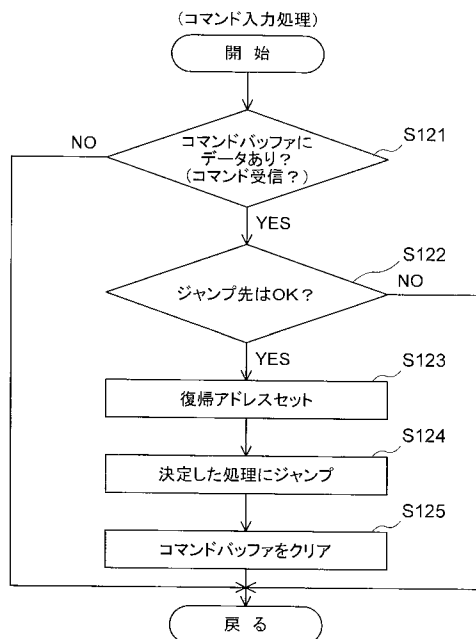
【図 3 5】



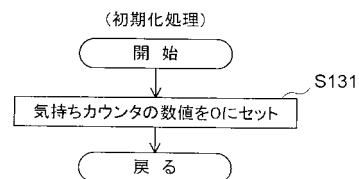
【図 3 6】



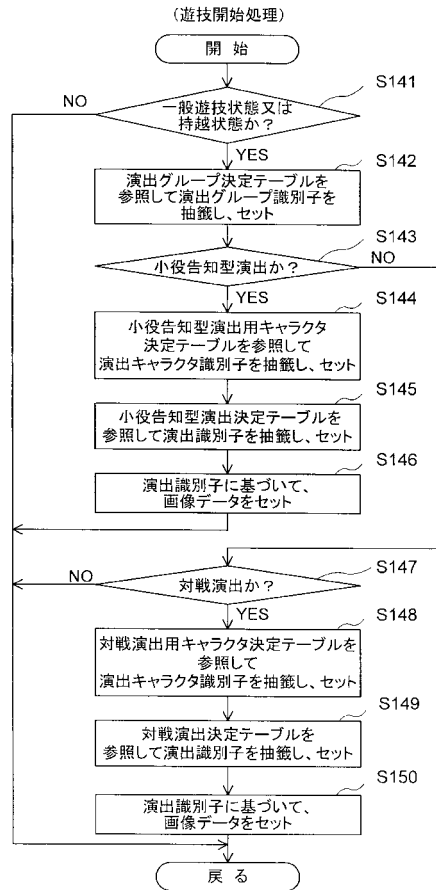
【図 3 7】



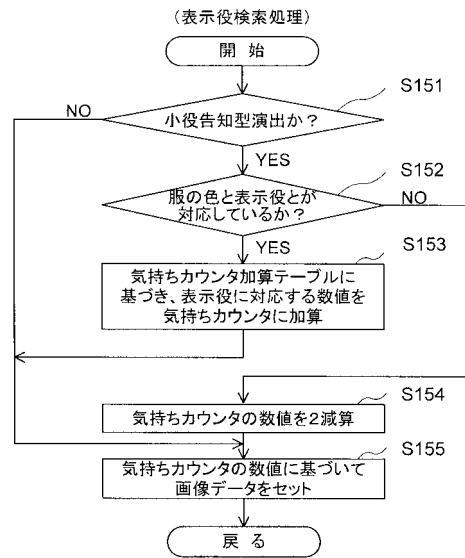
【図 3 8】



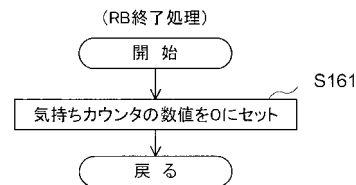
【図 39】



【図 40】



【図 41】



フロントページの続き

(72)発明者 黒田 恭敬
東京都江東区有明3丁目1番地25

審査官 大澤 元成

(56)参考文献 特開2001-120707 (JP, A)
特開2002-095793 (JP, A)
特開2003-019254 (JP, A)
特開2002-126174 (JP, A)
特開2005-000540 (JP, A)
特開2003-000804 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04