

(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2010-5234  
(P2010-5234A)

(43) 公開日 平成22年1月14日(2010.1.14)

(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 2 A

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 18 頁)

(21) 出願番号 特願2008-169796 (P2008-169796)  
 (22) 出願日 平成20年6月30日 (2008. 6. 30)

(71) 出願人 390031783  
 サミー株式会社  
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン  
 シャイン60  
 (74) 代理人 100140800  
 弁理士 保坂 丈世  
 (74) 代理人 100115200  
 弁理士 山口 修之  
 (72) 発明者 小幡 直輝  
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン  
 シャイン60 サミー株式会社内

最終頁に続く

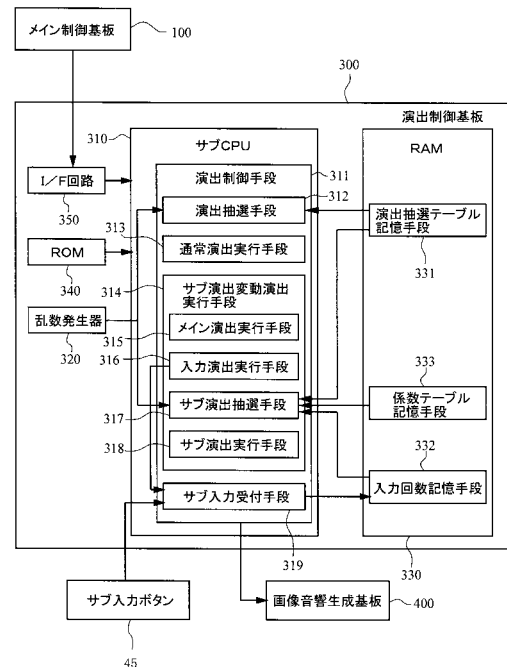
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 演出の実施タイミングにおけるランダム性を保持しながら、サブ入力手段の操作回数に応じて演出の実施確率を変化させることができる遊技機を提供する。

【解決手段】 遊技媒体の払い出しを含む利益を与えるようにした遊技の制御を行うメイン制御基板100と、遊技に沿った演出を制御する演出制御基板300と、遊技者の操作により操作信号を出力するサブ入力ボタン45と、を有するスロットマシン1において、さらに、演出制御基板300は、サブ入力ボタン45の操作回数に基づいて演出の態様の抽選を行うサブ演出抽選手段317を有し、サブ入力ボタン45の操作回数に応じて、演出の態様を変化させるように構成する。

【選択図】 図9



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

遊技媒体の払い出しを含む利益を与えるようにした遊技の制御を行うメイン制御手段と

、前記遊技に沿った演出を制御するサブ制御手段と、

遊技者の操作により操作信号を出力するサブ入力手段と、を有し、

前記サブ制御手段は、前記サブ入力手段の操作回数に基づいて前記演出の態様の抽選を行うサブ演出抽選手段を有し、前記サブ入力手段の操作回数に応じて、前記演出の態様を変化させるように構成された遊技機。

## 【請求項 2】

前記サブ制御手段は、乱数値を発生する乱数発生手段を有し、

前記サブ演出抽選手段は、前記乱数発生手段から取得した乱数値と、基本抽選値と、前記サブ入力手段による前記操作回数及び係数から演算により得られる値と、を演算して得られた値が、前記乱数発生手段で発生される乱数値の最大値以上となったときに、前記演出の態様に当選したとする請求項 1 に記載の遊技機。

## 【請求項 3】

前記サブ演出抽選手段は、前記メイン制御手段により制御される前記遊技の状態と前記係数とが対応付けられたテーブルを有し、前記遊技の状態に応じて前記係数を決定するように構成された請求項 2 に記載の遊技機。

## 【請求項 4】

図柄を変動表示可能な図柄表示手段と、

前記図柄の変動表示を開始するスタートレバーと、

変動表示している前記図柄を停止させるストップボタンと、

前記図柄表示手段の変動状態に応じて前記サブ入力手段の操作を受け付けるか否かを決定するサブ入力受付手段と、を有する請求項 1 ~ 3 いずれか一項に記載の遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、サブ入力手段から入力された操作回数に応じて演出の態様を変化させるように構成された遊技機に関する。

## 【背景技術】

## 【0002】

スロットマシンに代表される遊技機は、遊技者の操作により所定の図柄を揃えることで遊技媒体（遊技メダル等）を獲得する遊技を提供するとともに、この遊技に関連する視覚効果や音響効果を伴う演出が行われるように構成されている。このような演出の態様は、遊技状態や役に応じて、乱数発生手段で発生する乱数値と、演出抽選テーブル記憶手段に記憶された演出抽選テーブルとを用いて決定されるが、この演出を実行するか省略するかを、遊技者の意向に合わせて弾力的に変更することが可能なように構成された遊技機が提案されている（例えば、特許文献 1 参照）。すなわち、このような遊技機においては、通常の遊技のための操作手段に加えてサブ入力スイッチを設け、このサブ入力スイッチの操作回数が特定回数に到達又は一致したときに、演出を実施する、若しくは、実施しないように構成されている。あるいは、演出ボタンの操作回数に応じてメーター値が累積され、このメーター値が高いほどプレミアム演出の実行確率が高くなるように設定された遊技機も提案されている。

【特許文献 1】特開 2007 - 143616 号公報

## 【発明の開示】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0003】

しかしながら、上述のようなサブ入力スイッチ若しくは演出ボタンの操作入力に応じて演出を実行する・しないの制御を行うように構成された遊技機においては、演出の実施タ

10

20

30

40

50

イミングにおけるランダム性を保ち、かつ、最終的には所定の入力操作が行われると当該演出が確実に実施される、若しくは、実施されないようにすることは困難であるという課題があった。

#### 【0004】

本発明はこのような課題に鑑みてなされたものであり、演出の実施タイミングにおけるランダム性を保持しながら、サブ入力手段の操作回数に応じて演出の実施確率を変化させ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】

#### 【0005】

前記課題を解決するために、本発明に係る遊技機（例えば、実施形態におけるスロットマシン1）は、遊技媒体の払い出しを含む利益を与えるようにした遊技の制御を行うメイン制御手段（例えば、実施形態におけるメイン制御基板100）と、遊技に沿った演出を制御するサブ制御手段（例えば、実施形態における演出制御基板300）と、遊技者の操作により操作信号を出力するサブ入力手段（例えば、実施形態におけるサブ入力ボタン45）と、を有し、さらに、サブ制御手段は、サブ入力手段の操作回数に基づいて演出の態様の抽選を行うサブ演出抽選手段を有し、サブ入力手段の操作回数に応じて、演出の態様を変化させるように構成される。

10

#### 【0006】

このような本発明に係る遊技機において、サブ制御手段は、乱数値を発生する乱数発生手段（例えば、実施形態における乱数発生器320）を有し、サブ演出抽選手段は、乱数発生手段から取得した乱数値と、基本抽選値と、サブ入力手段による操作回数及び係数から演算により得られる値と、を演算して得られた値が、乱数発生手段で発生される乱数値の最大値以上となったときに、演出の態様に当選したとするように構成されることが好ましい。

20

#### 【0007】

また、このような本発明に係る遊技機において、サブ演出抽選手段は、メイン制御手段により制御される遊技の状態と係数とが対応付けられたテーブル（例えば、実施形態における係数テーブル記憶手段333に記憶される係数テーブル333a）を有し、遊技の状態に応じて係数を決定するように構成されることが好ましい。

#### 【0008】

また、このような本発明に係る遊技機は、図柄を変動表示可能な図柄表示手段と、図柄の変動表示を開始するスタートレバーと、変動表示している図柄を停止させるストップボタンと、図柄表示手段の変動状態に応じてサブ入力手段の操作を受け付けるか否かを決定するサブ入力受付手段と、を有することが好ましい。

30

#### 【発明の効果】

#### 【0009】

本発明に係る遊技機を以上のように構成すると、遊技者のサブ入力手段の操作入力に応じて、演出の態様の当選確率が変化しランダムなタイミングで演出が実行されるように構成することができる。また、サブ入力手段からの一定の操作入力があると、確実に演出抽選に当選する、若しくは、しないようにすることができる。特に、操作回数に所定の係数を乗じて得た値と乱数発生手段による乱数値とを用いて演出の態様の抽選を行うことにより、遊技状態や図柄表示手段の変動状態に応じて演出の態様の当選確率を意図的に変化させることができる。

40

#### 【発明を実施するための最良の形態】

#### 【0010】

以下、本発明の好ましい実施形態について図面を参照して説明する。まず、図1～図6を用いて本発明に係るスロットマシン1の構成について説明する。ここで、図1はスロットマシン1の正面図であり、図2はスロットマシン1の制御の概略を示すブロック図であり、図3はリール外周面の図柄配列の一例を示す平面図であり、図4は役と図柄の組み合わせを示す説明図であり、図5はこのスロットマシン1における制御システムを示すプロ

50

ック図であり、図6は、このスロットマシン1で実行される遊技を制御するための処理の流れを示すフローチャートである。

【0011】

このスロットマシン1は、リールに表示されている図柄を所定のライン上に揃えることにより、所定の枚数の遊技メダルを獲得する遊技を提供するものであり、図柄を表示する図柄表示手段20と、遊技者の操作を受け付ける操作手段30と、遊技の制御を行うメイン制御基板100と、遊技に対する演出を行う演出手段40と、この演出手段40を制御するサブ制御基板200とから構成されている。

【0012】

メイン制御基板100は、スロットマシン1における遊技の進行や演出等を含む全体を統括制御する手段であり、役の抽選を行う役抽選手段110、図柄表示手段20の駆動（回転及び停止）制御を行うリール制御手段120、リールが停止したときの図柄の判定を行う停止図柄判定手段130、入賞時の遊技メダルの払い出し等を制御する払い出し制御手段140、役抽選手段110で特別役に当選したときに、入賞するまで当選した状態を保持する特別役持ち越し手段150、及び、遊技の進行や状態を制御する遊技状態制御手段160を有して構成されている。このメイン制御基板100は、図5に示すように、演算等を行うメインCPU101と、役の抽選を行うための乱数発生器102と、CPUが各種制御を行うときに、取り込んだデータ等を一時的に記憶しておくRAM103と、遊技の進行等に必要なプログラムを記憶しておくROM104と、サブ制御基板200と通信を行うI/F回路105とを有しており、これらはバス106で接続されてデータの送受信が可能に構成されている。このメイン制御基板100においては、メインCPU101は、ROM104に記録された遊技用制御プログラムをRAM103に展開して実行し、遊技の制御を行うように構成されている。

【0013】

メイン制御基板100の出力側（図2中、右側）には、図柄表示手段20が電氣的に接続されている。この図柄表示手段20は、円筒外周面に沿って多種の図柄が描かれた回転可能な3個のリール（左リール21a、中リール21b、右リール21c）、リール駆動手段（左リール駆動手段22a、中リール駆動手段22b、右リール駆動手段22c）、及び、リール位置検出手段（左リール位置検出手段23a、中リール位置検出手段23b、右リール位置検出手段23c）を有して構成されている。3個のリール21a～21cは、左右方向に並列に設けられており、スロットマシン1の前扉3に形成されたリール表示窓11から、上下に連続する3図柄が見えるように配置されている。よって、スロットマシン1のリール表示窓11からは、合計9個の図柄が見えるように配置されている。このリール21a～21cの各々には、例えば、図3に示すように0番から20番までの21個の図柄が表示されており、番号が増加する順で変動表示される。なお、リール駆動手段22a～22cは、ステッピングモータ等で構成され、リール21a～21cの各々の回転中心部に連結され、その作動はメイン制御基板100のリール制御手段120により制御される。さらに、リール位置検出手段23a～23cは、各々のリール21a～21cの位置を検出し、有効ライン上に表示されている図柄を検出するものであり、このリール位置検出手段23a～23cによる検出値はメイン制御基板100により読み出され停止図柄判定手段130に送信される。

【0014】

ここで、図示しないが、スロットマシン1のリール表示窓11を含む部分には、図柄組合せラインが設けられている。この「図柄組合せライン」とは、リール21a～21cの停止時における図柄の並びラインであって、図柄の組み合わせを形成させるラインである。本実施形態では、上述のようにリール表示窓11に表示される3×3の図柄に対して、水平方向の中段、上段及び下段にそれぞれ設けられたラインと、右下がり及び左下がりの斜め方向の各ラインの合計5本から構成されている。そして、各リール21a～21cの上下に連続する3図柄は、それぞれ1以上の図柄組合せライン上に位置している。

【0015】

10

20

30

40

50

さらに、5本の図柄組合せラインのうち、遊技者によって投入された遊技メダルの枚数に応じて、図柄組合せラインの中から、有効ラインと無効ラインとが設定される。「有効ライン」とは、本実施形態では、いずれかの役に対応する図柄の組み合わせがそのライン上に停止したときに、その役の入賞となるラインである。一方、「無効ライン」とは、遊技メダルの投入枚数が所定の枚数（例えば3枚）より少ない場合に生じ、図柄組合せラインのうち、有効ラインとして設定されないラインであって、いずれかの役に対応する図柄の組み合わせがそのライン上に停止した場合であっても、その役に応じた利益の付与（遊技メダルの払い出し等）を行わないラインである。すなわち、無効ラインは、そもそも図柄の組み合わせの成立対象となっていないラインである。

**【0016】**

10

メイン制御基板100の入力側（図2中、左側）には、操作手段30が電氣的に接続されており、ベットボタン31（ベットボタン31a及びMAXベットボタン31b）、スタートレバー32、及び、ストップボタン33（左ストップボタン33a、中ストップボタン33b、右ストップボタン33c）を有している。ベットボタン31は、遊技者が貯留メダルを投入するときに操作するスイッチであって、その操作によって図柄組合せラインが有効化される。なお、図1に示すメダル投入口51は、ベットボタン31と同様に、有効ラインを有効化するために遊技メダルを投入する部分であり、このメダル投入口51からの遊技メダルの投入は、ベットボタン31の操作に含まれるものである。なお、1回の遊技にベット可能な枚数を超えて遊技メダルが投入された場合には、所定の枚数の範囲内でこのスロットマシン1の内部に貯留されるように構成されている。

20

**【0017】**

本実施形態におけるスロットマシン1においては、1回の遊技で投入可能な遊技メダルの枚数は、1枚～3枚である。そして、投入枚数が1枚のとき、若しくは、ベットボタン31aが1回操作されたときは、水平方向中段の図柄組合せライン（1本）が有効ラインに設定されるとともに、残りの4本の図柄組合せラインが無効ラインに設定される。また、投入枚数が2枚のとき、若しくは、ベットボタン31aが2回操作されたときは、水平方向中段、上段及び下段の図柄組合せライン（3本）が有効ラインに設定されるとともに、残りの2本の図柄組合せラインが無効ラインに設定される。さらに、投入枚数が3枚のとき、若しくは、ベットボタン31aが3回操作されるか、MAXベットボタン31bが操作されたときは、すべての図柄組合せライン（合計5本）が有効ラインに設定され、無効ラインは存在しない。なお、遊技に投入可能な遊技メダルの枚数は以上の説明に限定されず、例えば、通常遊技においては2枚又は3枚の遊技メダルを投入してベットすることを可能とし、後述する特別遊技（BB遊技）においては1枚の遊技メダルを投入してベットすることが可能なように構成することができる。また、遊技メダルが2枚投入されたときと、3枚投入されたときとで、有効ラインの本数が変化しない（例えば、いずれのベット数でも有効ラインを5本設定する）ように構成することもできる。

30

**【0018】**

また、スタートレバー32は、図柄表示手段20として設けられたリール21a～21cを始動させるときに操作するレバーであって、始動手段としての機能を有している。また、ストップボタン33（33a～33c）は、回転しているリール21a～21cの各々を停止させるときに遊技者が操作するボタンであって、停止手段としての機能を有している。

40

**【0019】**

メイン制御基板100のメインCPU101では、遊技を制御するための遊技用制御手段（遊技用制御プログラム）が実行されており、図6に示すように、この遊技用制御手段は、遊技者によりベット操作がされるのを監視し（ステップS500）、遊技者が、メダル投入口51から遊技メダルを投入してベットするか、若しくは、ベットボタン31（ベットボタン31a又はMAXベットボタン31b）を操作して内部に貯留されている遊技メダルをベットすると、次に、スタートレバー32が操作されるのを監視する（ステップS510）。そして、スタートレバー32が操作されて操作信号がメイン制御基板100

50

に入力されると、遊技用制御手段は、有効ラインを確定するとともに、役抽選手段 1 1 0 により役の抽選を行う（ステップ S 5 2 0）。ここで、役としては、図 4 に示すように、複数種類の特別役、複数種類の小役、及び、リプレイ（再遊技役）が設けられている。なお、後述するように、本実施の形態に係るスロットマシン 1 において、特別役と小役の一部は 1 回の遊技で重複当選可能に構成されており、1 回の遊技で 2 以上の役に当選した状態を「同時当選」と呼ぶ。

#### 【 0 0 2 0 】

特別役とは、その役に入賞すると、通常遊技から特別遊技（通常遊技以上に遊技メダルの獲得が期待できる、遊技者にとって有利となる遊技）に移行されるという役であり、例えば、B B（ビックボーナス）や、M B（ミドルボーナス）が設けられている。B B は、特別遊技の 1 つである B B 遊技に移行させる役であり、M B は特別遊技の他の 1 つである M B 遊技に移行させる役である。また、小役とは、予め定められた枚数の遊技メダルが払い出される役であり、小役の種類に応じて、その役に対応する図柄の組み合わせ及び払い出される遊技メダルの枚数が異なるように設定されている。さらに、リプレイとは、再遊技役であって、当該遊技で投入したメダル枚数を維持して再遊技が行える（すなわち、このリプレイに入賞すると、上述のステップ S 5 0 0 においては、常に遊技メダルがベットされたものとして処理される）ようにした役である。

10

#### 【 0 0 2 1 】

役抽選手段 1 1 0 により役の抽選が行われると、遊技用制御手段は、次にリール制御手段 1 2 0 によりリール駆動手段 2 2 a ~ 2 2 c を駆動制御して、すべてのリール 2 1 a ~ 2 1 c を回転させるように制御する（ステップ S 5 3 0）。このようにして、リール 2 1 a ~ 2 1 c がリール駆動手段 2 2 a ~ 2 2 c によって回転されることで、リール 2 1 a ~ 2 1 c 上の図柄は、所定の速度でリール表示窓 1 1 内で上下方向に変動表示される。

20

#### 【 0 0 2 2 】

遊技者が、各ストップボタン 3 3 a ~ 3 3 c を操作すると、そのときに発生する操作信号がメイン制御基板 1 0 0 に入力される。リール 2 1 a ~ 2 1 c が変動表示されている状態で、メイン制御基板 1 0 0 の遊技用制御手段は、遊技者の停止操作によりこの操作信号が入力されるのを監視し（ステップ S 5 4 0）、この操作信号を受信すると、リール制御手段 1 2 0 により、ストップボタン 3 3 a ~ 3 3 c に対応するリール駆動手段 2 2 a ~ 2 2 c を駆動制御して、そのリール駆動手段 2 2 a ~ 2 2 c に係るリール 2 1 a ~ 2 1 c の停止制御を行う（ステップ S 5 5 0）。そして、遊技用制御手段は、以上の操作によりすべてのリール 2 1 a ~ 2 1 c の回転が停止したことを検出すると（ステップ S 5 6 0）、停止図柄判定手段 1 3 0 により、有効ライン上に上述の役抽選手段 1 1 0 で当選した役に対応する図柄が停止したか、すなわち役に入賞したか否かを判定し、いずれかの役に入賞した場合は、払出し制御手段 1 4 0 により遊技メダルを払い出すか、若しくは、遊技状態制御手段 1 6 0 により遊技状態を制御する（ステップ S 5 7 0）。

30

#### 【 0 0 2 3 】

ここで、このスロットマシン 1 における遊技状態について図 7 を用いて説明する。この図 7 は、遊技状態の遷移を示す図であって、このスロットマシン 1 がリセットされたとき（「RAMクリア」とも呼ばれる）、遊技状態制御手段 1 6 0 は、通常遊技制御手段 1 6 1 を実行し、このスロットマシン 1 は、通常遊技（非内部中）J 1 になる。ここで、「非内部中」とは、RAMクリア時のように特別役に当選していない状態のことを指す。そして、役抽選手段 1 1 0 により特別役に当選すると、通常遊技（内部中）J 2 に移行する。ここで、「内部中」とは、特別役に当選はしているが、有効ライン上にこの特別役に対応する図柄を揃えていない（入賞していない）状態のことであり、遊技状態制御手段 1 6 0 においては、引き続き通常遊技制御手段 1 6 1 が実行されている。なお、通常遊技（内部中）J 2 に移行すると、特別役持ち越し手段 1 5 0 により、当選した特別役に入賞するまで当選役が持ち越される（すなわち、通常遊技（内部中）J 2 の状態が継続される）。

40

#### 【 0 0 2 4 】

通常遊技（内部中）J 2 において、有効ライン上に当選した特別役に対応する図柄を揃

50

えると、遊技状態制御手段160は特別遊技制御手段162を実行し、このスロットマシン1は、特別遊技J3になる。特別遊技J3に移行すると、所定の終了条件を満たすまで通常遊技以上の遊技メダルの獲得を期待できる遊技者にとって有利な遊技が実行される。ここで、所定の終了条件とは、例えば、遊技者に対して所定の枚数以上の遊技メダルが払い出された場合である。

#### 【0025】

そして、特別遊技J3において、所定の終了条件を満たすか、若しくは、通常遊技（非内部中）J1にあるときに、所定の条件を満たす（例えば、所定の小役に入賞する）と、遊技状態制御手段160は、再遊技確率変動遊技制御手段163を実行し、このスロットマシン1は、再遊技確率変動遊技（非内部中）J4に移行する。再遊技確率変動遊技とは、再遊技役（リプレイ）の当選確率が通常遊技とは異なるように構成された遊技である（この遊技状態は「リプレイタイム（RT）」とも呼ばれ、この場合、再遊技役の当選確率が通常遊技よりも高く設定される）。この再遊技確率変動遊技（非内部中）J4においても、特別役に当選すると再遊技確率変動遊技（内部中）J5に移行し、この状態で特別役に入賞すると特別遊技J3に移行する。この場合も、再遊技確率変動遊技（内部中）J5に移行すると、特別役持ち越し手段150により、当選した特別役に入賞するまでその当選役が持ち越される。一方、再遊技確率変動遊技（非内部中）J4において所定の役（例えば、所定の小役）に当選し、この役に対応する図柄を有効ライン上に揃えると、遊技状態制御手段160は通常遊技制御手段161を実行し、このスロットマシン1は、通常遊技（非内部中）J1に移行する。

10

20

#### 【0026】

なお、いずれの遊技状態においても、小役に当選して入賞すると払出し制御手段140により所定の枚数の遊技メダルが払い出され、リプレイ（再遊技役）に当選して入賞すると再遊技が実行されるように構成されている。また、以上の遊技状態の説明は一例であり、本発明がこの遊技状態の遷移に限定されることはない。

#### 【0027】

ところで、このようなスロットマシン1においては、遊技の結果に外部からの影響を加えることができないように、遊技を制御するメイン制御基板100とその遊技に対する演出を制御するサブ制御基板200とは分離して構成されている。そのため、メイン制御基板100は、サブ制御基板200で実行される演出を制御するために、上述の当選結果や遊技状態等の遊技に関する情報（制御状態）を含む制御コマンドをサブ制御基板200に送信するように構成されており、サブ制御基板200は、この制御コマンドを受信してその演出の態様を決定し、演出手段40を構成する画像表示装置41、各種演出用ランプ42、及び、放音部（スピーカー）43により映像、光及び音響効果を用いて演出を行うように構成されている。ここで、サブ制御基板200は、演出を制御する演出制御基板300と、この演出制御基板300により決定された演出の態様に応じて、上述の画像表示装置41、各種演出用ランプ42及び放音部43を制御する画像音響生成基板400とを有して構成されている。

30

#### 【0028】

図8は、1回の遊技において、メイン制御基板100から演出制御基板300に送信される制御コマンドの流れの一例を示す説明図である。メイン制御基板100において、遊技の実行が可能になると、遊技状態コマンドC500が送信される。そして、遊技者により遊技メダルが投入されるか若しくはベットボタン38（ベットボタン38a又はMAXベットボタン38b）が操作されると、ベットコマンドC501が送信され、リール21の回転開始を受け付け可能な状態になると、回胴回転開始受付コマンドC502が送信される。さらに、遊技者によりスタートレバー32が操作されると、役の抽選結果や遊技状態を含み演出態様の決定を指示するための条件装置状態番号コマンドC503が送信され、リール21が回転を開始すると、回胴回転開始コマンドC504が送信される。そして、3つのストップボタン33a、33b、33cが遊技者により押されて、対応するリール21（21a、21b、21c）の回転が停止される毎に、第1停止受付コマンドC5

40

50

05及び回胴回転停止コマンドC506、第2停止受付コマンドC507及び回胴回転停止コマンドC508、並びに、第3停止受付コマンドC509及び回胴回転停止コマンドC510が送信され、最後に、全てのリール21が停止したことを示す全回胴回転停止コマンドC511が送信される。

【0029】

サブ制御基板200において演出制御基板300と画像音響生成基板400は、図5に示すように、バス210に接続されている。演出制御基板300には、サブCPU310、乱数発生器320、RAM330、ROM340及びI/F回路350が設けられており、これらはバス210に接続されている。一方、画像音響生成基板400には、上述のバス210に接続された画像制御IC410及び音源IC440が設けられている。さらに、画像制御IC410には、ビデオRAM420及び画像ROM430と、画像表示装置41が接続されている。また、音源IC440には音源ROM450及びアンプ460が接続され、アンプ460には上部及び下部スピーカ43(43a, 43b)が接続されている。また、バス210には、上述の各種演出用ランプ42(42a, 42b)も接続されてその点灯・消灯動作が演出制御基板300により制御される。

10

【0030】

サブCPU310は、ROM340に記録された演出用制御プログラムをRAM330に展開して実行し、画像音響生成基板400に設けられた画像制御IC410及び音源IC440を制御して、画像表示装置41やスピーカ43(43a, 43b)を用いて映像や音響効果による遊技の演出を行うように構成されている。なお、液晶表示装置41に表示される映像は、画像制御IC410が、画像ROM430に記憶された画像情報をビデオRAM420に展開して実行することにより表示され、また、スピーカ43(43a, 43b)に出力される音響効果(音楽、音声、効果音等)は、音源IC440が音源ROM450から取り出した音響情報から再生され、アンプ460を介してスピーカ43(43a, 43b)から出力される。

20

【0031】

なお、このサブCPU310で実行される演出は、上述のように、メイン制御基板100から送信される制御コマンドを、サブCPU310がI/F回路350を介して受信し、この制御コマンドに応じて決定・制御されるが、この演出の態様(パターン)の一部は、演出制御基板300に設けられた乱数発生器320で発生された乱数値を用いて決定されるように構成されている。また、このスロットマシン1には、演出の態様を変化させるために遊技者が操作するサブ入力ボタン45が設けられており、このサブ入力ボタン45を操作するとその操作信号が演出制御基板300に入力されるように構成されている。このサブ入力ボタン45は、例えば、スロットマシン1の前面略中央部であって、ストップボタン33の上方に配置される。

30

【0032】

それでは、演出制御基板300において、サブ入力ボタン45の操作回数に応じて演出の態様を変化させることができるスロットマシン1の構成について図9~図11を用いて説明する。ここで図9は、演出制御基板300における処理の構成を示す説明図であり、図10は、演出抽選テーブル及びサブ演出抽選テーブルのデータ構造を示す説明図であり、図11は係数抽選テーブルのデータ構造を示す説明図である。図9に示すように、演出制御基板300のサブCPU310にはROM340から読み出されたプログラムである演出制御手段311が実行されている。また、RAM330には、ROM340から読み出された演出抽選テーブル及びサブ演出抽選テーブルが記憶される演出抽選テーブル記憶手段331と、サブ入力ボタン45の操作回数を記憶する入力回数記憶手段332と、後述するサブ演出を抽選するための係数であってROM340から読み出された係数テーブルが記憶される係数テーブル記憶手段333と、が設けられている。

40

【0033】

このサブCPU310で実行される演出制御手段311は演出抽選手段312を有し、乱数発生器320から取得した乱数値とRAM330の演出抽選テーブル記憶手段311

50



に記憶されている演出抽選テーブルとを用いて演出の態様の抽選を行うように構成されている。また、この演出制御手段 3 1 1 は、後述するサブ演出変動演出の実行を制御するサブ演出変動演出実行手段 3 1 4 と、サブ入力ボタン 4 5 からの操作信号の入力の有効化/無効化を制御するとともに有効化されているときの操作回数をカウントして入力回数記憶手段 3 3 2 に記憶するサブ入力受付手段 3 1 9 とを有し、さらに、サブ演出変動演出実行手段 3 1 4 は、メイン演出実行手段 3 1 5 と、入力演出実行手段 3 1 6 と、サブ演出抽選手段 3 1 7 と、サブ演出実行手段 3 1 8 とを有して構成される。なお、サブ演出抽選手段 3 1 7 は、乱数発生器 3 2 0 から取得した乱数値と演出抽選テーブル記憶手段 3 1 1 に記憶されているサブ演出抽選テーブル、入力回数記憶手段 3 3 2 に記憶されている操作回数、及び、係数テーブル記憶手段 3 3 3 に記憶されている係数テーブルによりサブ演出の実行の抽選を行うように構成されている。

10

#### 【 0 0 3 4 】

図 1 0 ( a ) に示すように、R A M 3 3 0 の演出抽選テーブル記憶手段 3 3 1 に記憶される演出抽選テーブル 3 3 1 a は、演出パターン(演出の態様)とその当選確率、及び、基本抽選値が記憶されている。ここで、基本抽選値とは、当選確率に乱数値の取り得る個数を乗じたものであり、例えば、当選確率が「1 2 8 / 1 0 2 4」である場合は、基本抽選値は「1 2 8」となる。また、図 1 0 ( b ) に示すように、R A M 3 3 0 の演出抽選テーブル記憶手段 3 3 1 に記憶されるサブ演出抽選テーブル 3 3 1 b は、サブ演出のパターン(サブ演出の態様)とその当選確率、及び、基本抽選値が記憶されている。

20

#### 【 0 0 3 5 】

また、図 1 1 に示すように、R A M 3 3 0 の係数テーブル記憶手段 3 3 3 に記憶される係数テーブル 3 3 3 a は、メイン制御基板 1 0 0 で制御されている遊技における遊技状態と役の抽選結果とにより決定される制御状態と、その制御状態における係数の値が対応付けられて記憶されている。なお、係数の値は、正負いずれの値も取り得るものとする。

#### 【 0 0 3 6 】

それでは、このような構成の演出制御基板 3 0 0 の処理について、図 1 2 に及び図 1 3 を用いて説明する。ここで、図 1 2 は演出制御手段 3 0 0 における処理のフローチャートのうち制御状態を決定するまでの処理を示し、図 1 3 は演出の抽選及びサブ演出変動演出の処理を示す。なお、本実施の形態においては、演出制御手段 3 1 1 で実行される演出の態様として、図 1 0 ( a ) に示すように通常演出 1 ~ 3 とサブ演出変動演出とを有するものとして説明する。ここで、サブ演出変動演出とは、所定のメイン演出が実行された後、遊技者に対してサブ入力ボタン 4 5 の操作を促す入力演出を実行し、この入力演出が実行されている間に操作されたサブ入力ボタン 4 5 の操作回数に応じて抽選を行い、この抽選に当選したときにだけ、サブ演出を実行するように構成された演出のことを言う。

30

#### 【 0 0 3 7 】

( 制御状態の決定 )

演出制御手段 3 1 1 は、図 1 2 に示すように、メイン制御基板 1 0 0 から送信される制御コマンドのうち、遊技状態コマンド C 5 0 0 及び条件装置状態番号コマンド C 5 0 3 の受信を検出すると(ステップ S 6 0 0)、この遊技状態コマンド C 5 0 0 から遊技状態を取得し(ステップ S 6 1 0)、さらに、条件装置状態番号コマンド C 5 0 3 から役の抽選結果を取得する(ステップ S 6 2 0)。ここで、遊技状態コマンド C 5 0 0 及び条件装置状態番号コマンド C 5 0 3 には、役抽選手段 1 1 0 による役の抽選結果と、通常遊技状態、特別遊技状態及び再遊技確率変動遊技状態等の遊技状態が含まれる。次に、演出制御手段 3 1 1 は、ステップ S 6 1 0 で取得した遊技状態より、通常遊技であるか否かを判断し(ステップ S 6 3 0)、通常遊技である場合にはステップ S 6 7 0 に進む。一方、通常遊技で無い場合(すなわち、特別遊技若しくは再遊技確率変動遊技である場合)には、前回の遊技から遊技状態が変化した否かを判断し(ステップ S 6 4 0)、変化した場合には状態継続フラグ(演出制御手段 3 1 1 により管理されるフラグ)に" 0 "を設定し(ステップ S 6 5 0)、変化しなかった場合には状態継続フラグに" 1 "を設定する(ステップ S

40

50

660)。

【0038】

そして、ステップS620で取得した役の抽選結果、ステップS610で取得した遊技状態、及び、ステップS650、S660で設定した状態継続フラグより、メイン制御基板100における遊技の制御状態を決定する(ステップS670)。ここで、遊技の制御状態について説明する。図11に示すようにこのスロットマシン1においては、係数テーブル333aに対して複数の制御状態が割り当てられている。すなわち、この例においては、抽選結果が「ハズレ」「小役1」及び「小役2」における、通常遊技状態、再遊技確率変動遊技状態(以下、「RT」と呼ぶ)、及び、これらの状態における特別役(BB1及びBB2)に当選して内部中にあるときの組み合わせで決定される。

10

【0039】

以上の処理において制御状態を決定するために状態継続フラグを用いている理由は、第1に、このスロットマシン1においては、小役1は特別役(BB1、BB2)と同時当選しないが、小役2は同時当選可能に構成されているため、上述のように状態継続フラグによりBB1またはBB2内部中における1遊技目(これらの特別役に当選したときの遊技)か2遊技目以降かを判断している。また、第2に、このようなスロットマシン1においては、例えば特別役に当選した遊技(1遊技目)と、それ以降の遊技において、演出の態様の当選確率を変化させるように構成されているからである。具体的には、特別役に当選した1遊技目と2遊技目以降において、特別役に当選していることを遊技者に示唆する演出の態様と示唆しない演出の態様の選択確率を変化させる等が行われるため、状態継続フラグによりBB1またはBB2内部中における1遊技目(これらの特別役に当選したときの遊技)か2遊技目以降かを判断している。そのため、1遊技目か2遊技目以降かを判断するフラグではなく、状態が継続する回数をカウントするカウンタにして、継続する遊技数に応じて演算方法を変化させるように構成することも可能である。

20

【0040】

(演出の態様の抽選及び実行)

次に、演出制御手段311は、図13に示すように、演出抽選手段312により、乱数発生器320から乱数値を取得し、演出抽選テーブル記憶手段331に記憶されている演出抽選テーブル331aを用いて演出の抽選を行う(ステップS680)。図10(a)の場合、通常演出1~3か、サブ演出変動演出のいずれかの演出の態様が抽選により決定される。そして、この抽選の結果がサブ演出変動演出であるか否かを判断し(ステップS690)、通常演出1~3のいずれかに当選した場合は、通常演出実行手段313により、決定した演出の態様(演出パターン)を画像音響生成基板400に送信してその演出を実行し(ステップS700)、一回の遊技に対する演出を終了する。

30

【0041】

一方、サブ演出変動演出に当選した場合は、サブ演出変動演出実行手段314によりサブ演出変動演出を実行する。このサブ演出変動演出実行手段314は、まず、所定の制御コマンドを受信するまで(ステップS710)、メイン演出実行手段315によりメイン演出を実行する(ステップS720)。例えば、特別役(BB1又はBB2)に当選して内部中になっている場合には、何らかの役に当選している可能性があることを示唆する演出がこのメイン演出として行われる。ここで、所定の制御コマンドとは、例えば、全てのリール21a~21cが停止した後から、次の遊技が開始されるまでの間にサブ演出の実行の抽選を行う場合には、ステップS710で全回胴回転停止コマンドC511の受信を監視するように構成される。なお、サブ演出の抽選のタイミングは、全回胴回転停止コマンドC511を受信したタイミングに限らず、例えば、スタートレバー32が操作されてから、リール21a~21cの回転開始前までの所定の時間であっても良いし、リール21a~21cの回転中であっても良い。

40

【0042】

そして、ステップS710で所定の制御コマンドの受信を検出すると、入力演出実行手段316によりサブ入力受付手段319におけるサブ入力ボタン45からの操作信号の受

50

付を有効化するとともに、サブボタン入力演出を実行する（ステップS660）。サブボタン入力演出とは、サブ入力ボタン45の操作を遊技者に促すための演出である。サブ入力受付手段319が有効化されると、このサブ入力受付手段319は、サブ入力ボタン45から操作信号が入力されるとその回数をカウントして入力回数記憶手段332に記憶するように構成されている（ステップS740）。また、入力演出実行手段316は、サブ演出抽選手段317によりサブ演出の抽選を行う（ステップS750）。

#### 【0043】

サブ演出抽選手段317は、乱数発生器320から乱数値を取得し、入力回数記憶手段332から入力回数を取得し、係数テーブル333aから、ステップS670で決定した制御状態に応じた係数を取得し、演出抽選テーブル記憶手段331からサブ演出抽選テーブル331bに記憶されている基本抽選値を取得し、これらの値から演算により得られた値を用いて抽選を行う。具体的には、乱数値の最大値をRmaxとし、取得した乱数値をRとし、基本抽選値をSとし、入力回数をNとし、係数をとすると、次の条件式(1)を満足したときにサブ演出に当選したものと判断する。すなわち、式(1)の右辺の値が、乱数値の最大値(左辺の値)以上となったときに当選したものと判断する。

#### 【0044】

$$Rmax \quad (R + S) + N \times \quad (1)$$

#### 【0045】

図10(b)の場合で説明すると、まず、サブ演出1の基本抽選値を取得して式(1)を満足するかを判断する。この例の場合は、乱数値の最大値Rmaxは127である。そして、条件式(1)を満足していればサブ演出1に当選したものと判断し、満足していなければ、サブ演出2の基本抽選値を取得して式(1)を満足するかを判断する。このようにサブ演出3までに条件式(1)を満足すればそのサブ演出に当選したものと判断し、満足しなければはずれとなる。

#### 【0046】

入力演出実行手段316は、所定の時間が経過するまでステップS740とステップS750を繰り返し実行し（ステップS760）、所定の時間が経過すると、サブ入力受付手段319を無効化した後、サブボタン入力演出を終了し（ステップS770）、サブ演出に当選したか否かを判断し（ステップS780）、当選している場合には、サブ演出実行手段318によりサブ演出を実行し（ステップS790）、当選していない場合にはそのまま演出を終了する。例えば、上述のように特別役に当選して内部中になっている場合には、このサブ演出としてボーナスが確定していることを遊技者に通知する演出が行われる。なお、ステップS750でサブ演出の抽選を行ったときに当選しているか否かを判断し、当選しているときにはサブボタン入力演出を終了してサブ演出を実行するように構成することも可能である。また、ステップS770でサブ入力受付手段319は、サブ入力ボタン45からの操作信号の受付が無効化されたときに、入力回数記憶手段332の値をクリアするように構成しても良い。

#### 【0047】

このように、乱数発生器320から取得した乱数値(R)と基本抽選値(S)とを加算した値に、さらに入力回数(N)に係数( )を乗じて得た値を加算し、この値を乱数値の最大値(Rmax)と比較してサブ演出の当選を判断することにより、単にサブ入力手段45の入力回数だけでサブ演出の当選確率が上がるようにするだけでなく、係数を変化させることで、その当選確率を変化させることができる。具体的には、図11の(1)に示すように、係数をマイナスの値にすると、サブ入力ボタン45の操作回数に応じてサブ演出の当選確率が低くなるようにすることができる。例えば、遊技者が、サブ入力ボタン45を操作しないとサブ演出が実行される場合において、当該サブ演出が遊技者にとって見たくない演出が実行されることが示唆されている場合に、サブ入力ボタン45の操作を複数回行うことで、当該サブ演出を回避することができる。一方、図11の(2)に示すように、係数をプラスの値にすると、サブ入力ボタン45の操作回数に応じてサブ演出の当選確率が高くなり、所定の回数以上操作するとサブ演出を確実に実行させることができ

る。なお、図11の(3)に示すように、係数の値を0にすると、サブ演出抽選テーブル331bに設定された当選確率でサブ演出に当選して実行されることになる。

【0048】

以上のように、例えば、メイン制御基板100における遊技の制御状態に応じて係数の値を変化させることにより、サブ演出変動演出におけるサブ演出の当選確率を意図的に変化させることができる。ここで、以上の説明においては、特別役に当選しているときに、ボーナスが確定していることを遊技者に報知するためにサブ演出変動演出を実行するように構成した場合について示したが、特別役当選の演出に限らず、その他の小役、ハズレ、連続演出、発生頻度が低い所謂プレミア画像などでもよい。

【0049】

なお、上述の説明では、演出制御手段311で実行される演出の態様として「サブ演出変動演出」を例に挙げてサブ入力受付手段319の有効化/無効化を制御して、サブ入力ボタン45の操作回数により演出の態様を変化させるように構成した場合について説明したが、本発明はこの例に制限されない。例えば、メイン制御基板100において制御されている遊技状態に応じて、サブ演出変動演出を実行し、サブ入力受付手段319の有効化/無効化を制御して、サブ入力ボタン45の操作回数により演出の態様を変化させるように構成することも可能であるし、メイン制御基板100における役の当選結果に応じて、サブ演出変動演出を実行し、サブ入力受付手段319の有効化/無効化を制御して、サブ入力ボタン45の操作回数により演出の態様を変化させるように構成することも可能である。あるいは、メイン制御基板100において、リール21a~21cの回転開始後、所定の時間だけストップボタン33a~33cの入力を無効化する(フリーズする)期間を設け、この期間の間だけサブ演出変動演出を実行し、サブ入力受付手段319を有効化してサブ入力ボタン45の操作回数により演出の態様を変化させるように構成することも可能である。

【0050】

また、演出抽選テーブル記憶手段331に記憶される演出抽選テーブル331aは1つに限定されることはなく複数記憶し、それぞれのテーブルにおける当選確率を異なるようにすることができる。これにより、例えば、非内部中のときはサブ演出変動演出の当選確率が低い演出抽選テーブルを使用し、内部中のときはサブ演出変動演出の当選確率が高い演出抽選テーブルを使用し、遊技状態に応じてサブ演出変動演出の当選確率を変化させることができる。

【0051】

同様に、係数テーブル記憶手段333に記憶される係数テーブル333aも1つに限定されることはなく、複数記憶して使い分けるように構成することができる。例えば、このようなスロットマシン1においては、メイン制御基板100において抽選される役の当選確率を設定するための設定値を選択することができるようになっており、この設定値に応じて複数の係数テーブル333aから一つを選択するように構成することができる。このように、設定値に応じて係数テーブル333aを選択できると、設定値に応じてサブ入力ボタン45の入力回数とサブ演出に当選して実行される確率との関係が変化することになり、この関係から設定値を推測させるという新たな遊技を遊技者に提供することができるようになる。

【0052】

また、以上の説明においては、メイン制御基板100における遊技の制御状態に応じて係数( )の値を変化させるように構成した場合について説明したが、例えば、演出制御基板300における演出の制御状態に応じて係数( )の値を変化させるように構成することも可能である。具体的には、小役等の入賞条件に特殊な操作概念を導入したスロットマシンにおいて、それらを入賞させるための操作手順等を演出の態様として遊技者に対して所定回数報知する期間(この期間は「アシストタイム(AT)」と呼ばれる)にあるか、通常の演出状態にあるかを判断して、係数( )の値を変化させるように構成することも可能である。この場合、サブ演出変動演出における抽選でサブ演出に当選を契機に入賞

10

20

30

40

50

条件（押し順や図柄）を報知する A T 遊技を付与してもよい。

【 0 0 5 3 】

また、以上の実施例ではサブ入力ボタン 4 5 というサブ演出変動演出に用いられる専用の操作手段を設け、このサブ入力ボタン 4 5 の操作回数を用いてサブ演出変動演出におけるサブ演出の抽選を行うように構成した場合について説明したが、このような専用の操作手段を設けず、スタートレバー 3 2 やストップボタン 3 3 a ~ 3 3 c の操作回数を用いることもできる。例えば、スタートレバー 3 2 が操作されて遊技が開始する（リール 2 1 a ~ 2 1 c が回転を開始する）と、この遊技が終了するまではスタートレバー 3 2 の操作は遊技に影響を与えないため、この間の操作回数をカウントすることによりサブ演出の抽選にこの操作回数を用いることができる。ストップボタン 3 3 a ~ 3 3 c も同様である。

10

【 0 0 5 4 】

さらに、ここでは乱数発生器 3 2 0 により発生される乱数値を用いてサブ演出の抽選を行う場合の処理について説明したが、この乱数値に加えて、サブ CPU 3 1 0 で実行されるプログラムにより発生される乱数値（いわゆる「ソフト乱数」と呼ばれる）と組み合わせるサブ演出の抽選を行うように構成することも可能である。さらに、以上の説明は、本発明を遊技機の種類であるスロットマシン 1 に適用した場合について説明したが、パチンコ機等、その他の遊技機にも適用することができる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 5 5 】

【 図 1 】 本発明に係る遊技機の一例であるスロットマシンの正面図である。

20

【 図 2 】 上記スロットマシンの制御の概略を示すブロック図である。

【 図 3 】 リール外周面の図柄配列の一例を示す平面図である。

【 図 4 】 役と図柄の組み合わせを示す説明図である。

【 図 5 】 上記スロットマシンにおける制御システムを示すブロック図である。

【 図 6 】 このスロットマシンで実行される遊技を制御するための処理の流れを示すフローチャートである。

【 図 7 】 遊技状態の遷移を示す説明図である。

【 図 8 】 1 回の遊技において、メイン制御基板から演出制御基板に送信される制御コマンドの流れの一例を示す説明図である。

【 図 9 】 演出制御基板における処理の構成を示す説明図である。

30

【 図 1 0 】 演出抽選テーブル記憶手段に記憶されるテーブルのデータ構造を示す説明図であり、（ a ）は演出抽選テーブルを示し、（ b ）はサブ演出抽選テーブルを示す。

【 図 1 1 】 係数テーブル記憶手段に記憶される係数テーブルのデータ構造を示す説明図である。

【 図 1 2 】 演出制御手段における処理のうち、制御状態を決定するまでの処理を示すフローチャートである。

【 図 1 3 】 演出制御手段における処理のうち、演出の抽選及びサブ演出変動演出の処理を示すフローチャートである。

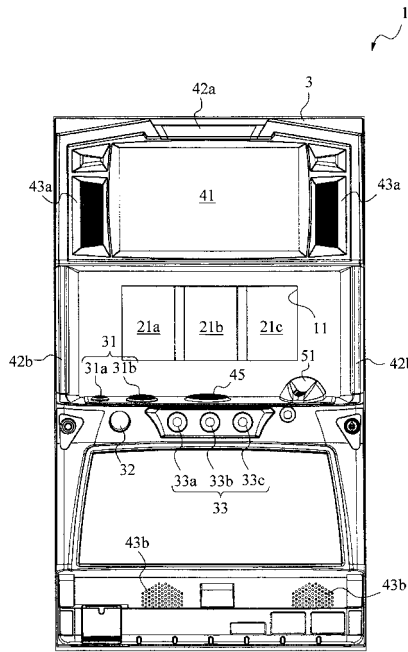
【 符号の説明 】

【 0 0 5 6 】

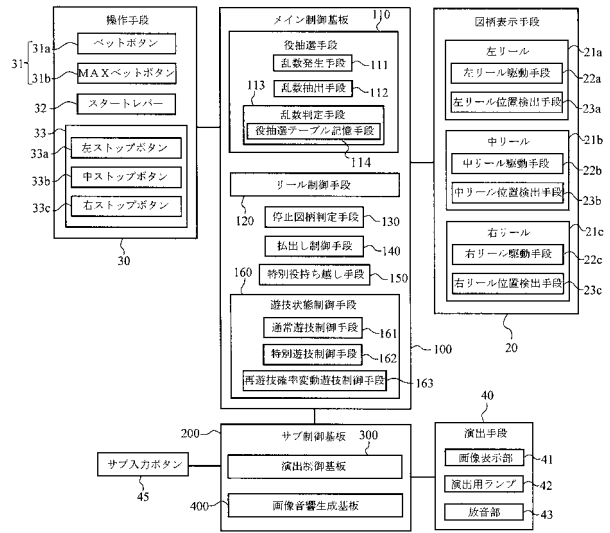
40

1	スロットマシン（遊技機）	2 0	図柄表示手段
3 2	スタートレバー	3 3 a ~ 3 3 c	ストップボタン
4 5	サブ入力ボタン（サブ入力手段）		
1 0 0	メイン制御基板（メイン制御手段）	1 1 0	役抽選手段
3 0 0	演出制御基板（サブ制御手段）	3 1 7	サブ演出抽選手段
3 2 0	乱数発生器（乱数発生手段）		
3 3 3	係数テーブル記憶手段	3 3 3 a	係数テーブル

【図1】



【図2】



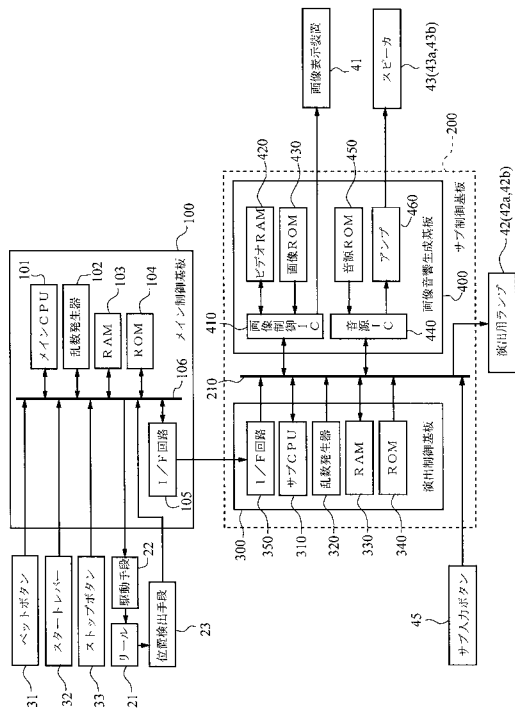
【図3】

	左リール21a	中リール21b	右リール21c
0	特別図柄	チェリー	チェリー
20	チェリー	スイカ	ベル
19	ベル	リプレイ	チェリー
18	リプレイ	ベル	リプレイ
17	7	7	7
16	スイカ	チェリー	スイカ
15	リプレイ	リプレイ	ベル
14	特別図柄	ベル	リプレイ
13	チェリー	特別図柄	特別図柄
12	ベル	スイカ	ベル
11	リプレイ	リプレイ	チェリー
10	7	ベル	リプレイ
9	スイカ	7	7
8	リプレイ	チェリー	スイカ
7	特別図柄	スイカ	ベル
6	チェリー	リプレイ	チェリー
5	ベル	ベル	リプレイ
4	リプレイ	7	7
3	7	チェリー	スイカ
2	スイカ	リプレイ	ベル
1	リプレイ	ベル	リプレイ

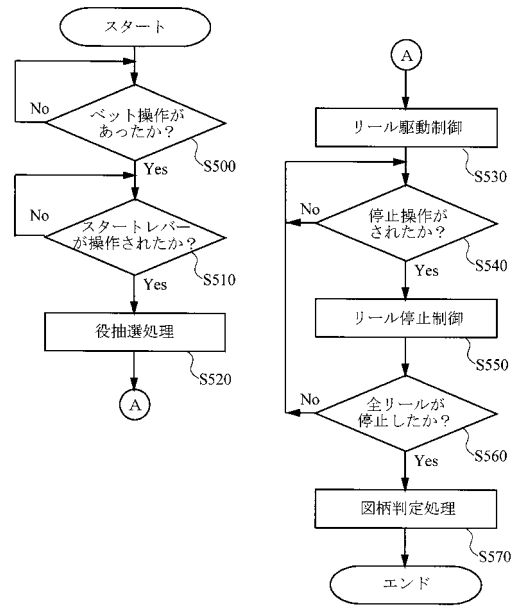
【図4】

役	図柄
特別役1 (BB1)	7-7-7
特別役2 (BB2)	7-特別図柄-特別図柄
特別役3 (MB)	特別図柄-特別図柄-特別図柄
小役1	ベル-ベル-ベル
小役2	チェリー-ANY-ANY
リプレイ	リプレイ-リプレイ-リプレイ
ハズレ	上記以外の組み合わせ

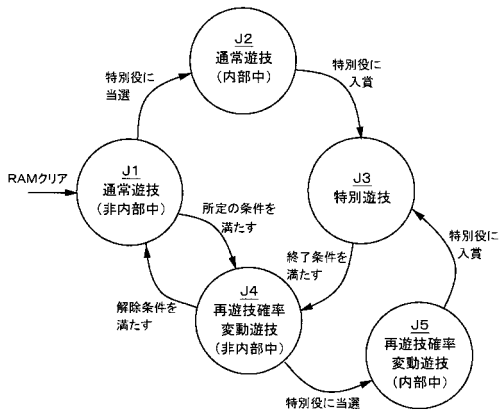
【図5】



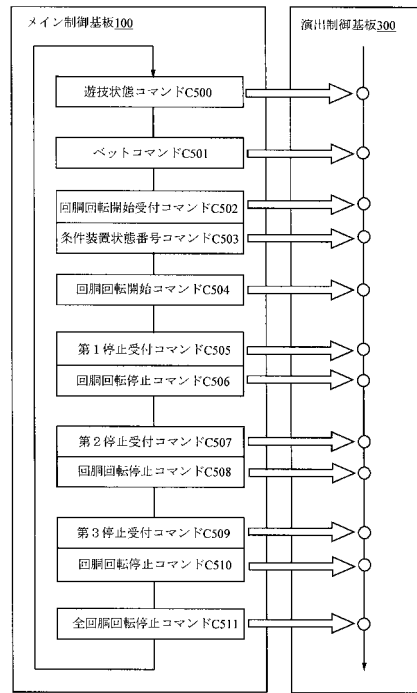
【図6】



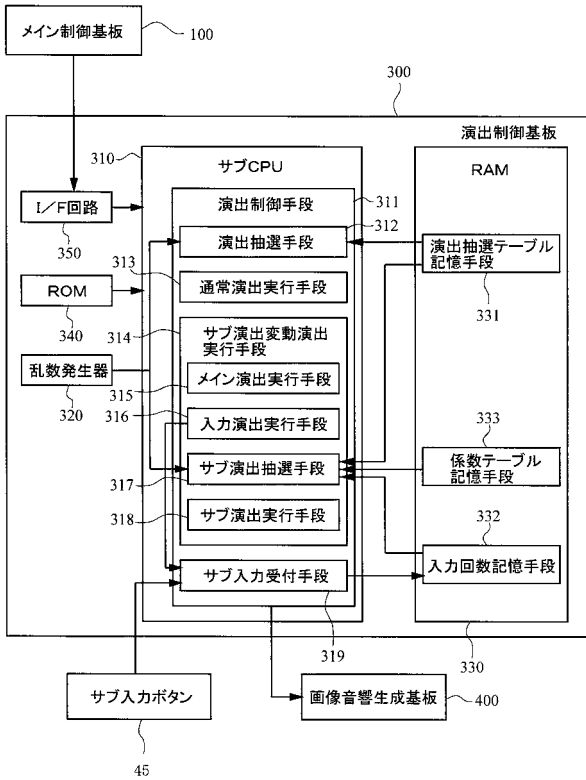
【図7】



【図8】



【 図 9 】



【 図 10 】

(a) 演出抽選テーブル331a

演出の態様	当選確率	基本抽選値
サブ演出変動演出	128/1024	128
通常演出1	160/1024	160
通常演出2	256/1024	256
通常演出3	480/1024	480

(b) サブ演出抽選テーブル331b

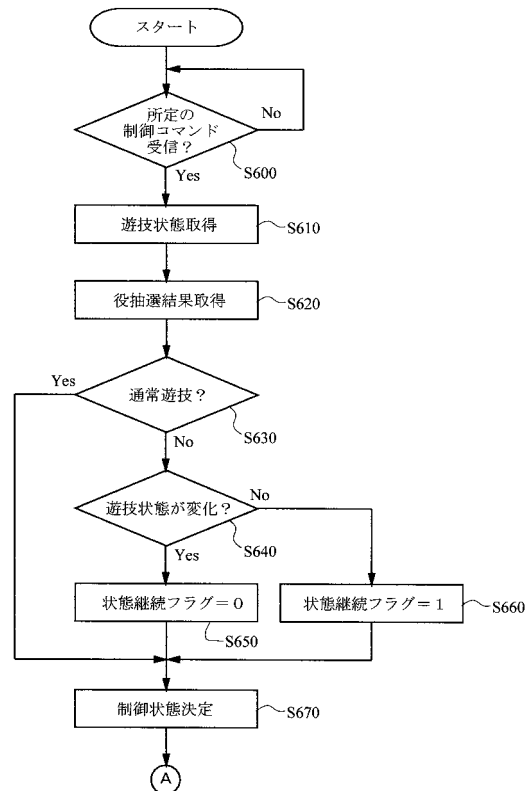
サブ演出の態様	当選確率	基本抽選値
サブ演出1	8/128	8
サブ演出2	24/128	24
サブ演出3	32/128	32
ハズレ	64/128	64

【 図 11 】

係数テーブル333a

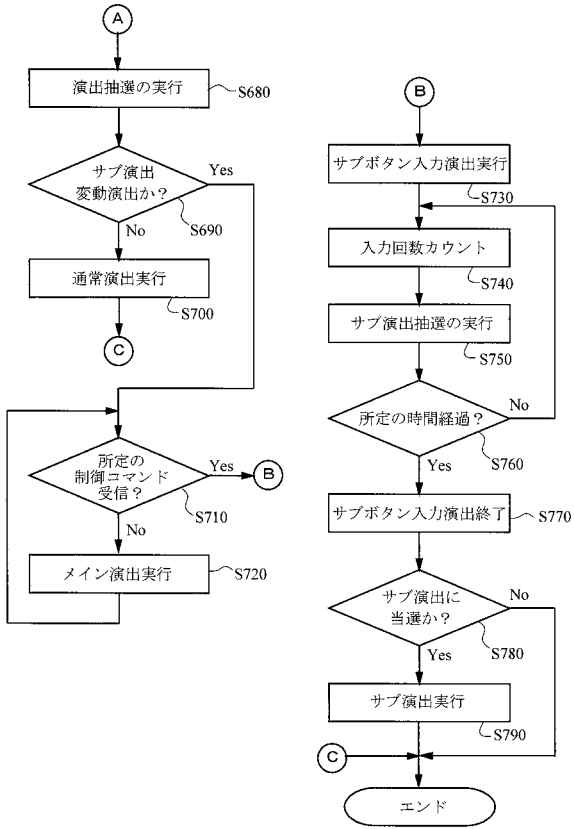
制御状態		係数 (α)
ハズレ	通常遊技	-50 (1)
	BB1内部中/1遊技目	5
	BB1内部中/2遊技目以降	20
	BB2内部中/1遊技目	10 (2)
	BB2内部中/2遊技目以降	40
	RT中	30
	RT/BB1内部中/1遊技目	25
	RT/BB1内部中/2遊技目以降	15
	RT/BB2内部中/1遊技目	35
RT/BB2内部中/2遊技目以降	45	
小役1	通常遊技	-20
	BB1内部中/2遊技目以降	20
	BB2内部中/2遊技目以降	30
	RT中	15
	RT/BB1内部中/2遊技目以降	0 (3)
小役2	通常遊技	-5
	BB1内部中/1遊技目	5
	BB1内部中/2遊技目以降	10
	BB2内部中/1遊技目	15
	BB2内部中/2遊技目以降	20
	RT中	15
	RT/BB1内部中/1遊技目	20
	RT/BB1内部中/2遊技目以降	25
RT/BB2内部中/1遊技目	20	
RT/BB2内部中/2遊技目以降	30	

【 図 12 】





【 図 1 3 】



---

フロントページの続き

Fターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB16 AB34 AB43 AC14 AC23 AC24 AC74 BA07  
BA08 BA22 BA36 BB02 BB16 BB22 BB56 BB93 BB96 CA02  
CA23 CA24 CB04 CB23 CB32 CB45 CC01 CC12 CD01 CD18  
CD31 CD41 DA42 DA44 DA52 DA55 DA64 DA66 DA73