

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5883959号
(P5883959)

(45) 発行日 平成28年3月15日(2016.3.15)

(24) 登録日 平成28年2月12日(2016.2.12)

(51) Int.Cl.	F I
A 6 3 F 5/04 (2006.01)	A 6 3 F 5/04 5 1 6 F
	A 6 3 F 5/04 5 1 2 D
	A 6 3 F 5/04 5 1 2 A
	A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

請求項の数 2 (全 111 頁)

(21) 出願番号	特願2015-20077 (P2015-20077)	(73) 特許権者	598098526
(22) 出願日	平成27年2月4日(2015.2.4)		株式会社ユニバーサルエンターテインメント
(62) 分割の表示	特願2013-267077 (P2013-267077) の分割		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
原出願日	平成19年10月31日(2007.10.31)	(74) 代理人	110001531
(65) 公開番号	特開2015-83265 (P2015-83265A)		特許業務法人タス・マイスター国際特許事 務所
(43) 公開日	平成27年4月30日(2015.4.30)	(72) 発明者	和田 英明
審査請求日	平成27年2月10日(2015.2.10)		東京都江東区有明3丁目7番26号
		(72) 発明者	大瀬良 宏明
			東京都江東区有明3丁目7番26号
		(72) 発明者	高野 勢
			東京都江東区有明3丁目7番26号

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数の図柄を変動表示及び停止表示することが可能な図柄表示手段と、
 予め定めた複数の役から内部当籤役を決定するための内部当籤役決定情報であって、第1の役が内部当籤役として決定される確率が第1の確率である第1の内部当籤役決定情報、該第1の役が内部当籤役として決定される確率が前記第1の確率と異なる第2の確率である第2の内部当籤役決定情報、並びに該第1の役が内部当籤役として決定される確率が前記第1の確率及び前記第2の確率と異なる第3の確率である第3の内部当籤役決定情報、を含む複数の内部当籤役決定情報が格納される内部当籤役決定情報格納手段と、
 前記内部当籤役決定情報を切り換える切換手段と、
 単位遊技の始動条件を満たしたことに応じて、前記切換手段によって切り換えられた内部当籤役決定情報に基づいて内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段と、
 所定の停止条件を満たしたことに応じて、前記図柄表示手段での図柄の変動表示を前記内部当籤役に基づいて所定の図柄で停止させる図柄停止制御手段と、
 予め定めた複数の演出モードの中から一の演出モードを選択する操作を検知する演出モード選択操作検知手段と、
 前記演出モード選択操作検知手段によって検知された結果に基づいて、選択された一の演出モードを実際の演出モードとして決定する演出モード決定手段と、
 通常の演出状態と特定の演出状態とを含む複数の演出状態の間で演出状態を移行する演出状態移行手段と、

10

20

前記演出モード決定手段によって決定された実際の演出モードと前記演出状態移行手段によって移行された演出状態とに基づく演出を行う演出手段と、
を備え、

前記第1の内部当籤役決定情報は、第2の役が内部当籤役として決定される確率を有し、前記第2の内部当籤役決定情報及び前記第3の内部当籤役決定情報は、前記第2の役が内部当籤役として決定される確率を有さず、

前記切換手段は、

前記内部当籤役決定情報を前記第1の内部当籤役決定情報に切り換えているとき、

特定の条件が成立するまでの間に、前記図柄停止制御手段によって停止された図柄が前記第2の役に対応する図柄であると判別された場合には、前記内部当籤役決定情報を前記第1の内部当籤役決定情報から前記第2の内部当籤役決定情報に切り換え、

前記図柄停止制御手段によって停止された図柄が前記第2の役に対応する図柄であると判別されるまでの間に、前記特定の条件が成立した場合には、前記内部当籤役決定情報を前記第1の内部当籤役決定情報から前記第3の内部当籤役決定情報に切り換え、

前記演出状態移行手段は、

前記切換手段が前記内部当籤役決定情報を前記第1の内部当籤役決定情報に切り換えたときには、演出状態を前記特定の演出状態に移行し、

前記演出状態が前記特定の演出状態に移行されている間に、前記図柄停止制御手段によって停止された図柄が前記第1の役に対応する図柄であると判別された場合には、所定の条件が成立したときに前記演出状態を前記特定の演出状態から前記通常の演出状態に移行し、

前記通常の演出状態に移行している場合に、前記図柄停止制御手段によって停止された図柄が前記第1の役に対応する図柄であると判別されたことによって前記特定の演出状態から前記通常の演出状態に移行された場合には、前記通常の演出状態から前記特定の演出状態に移行することを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記演出状態移行手段は、

前記演出状態が前記特定の演出状態に移行されている間に、前記図柄停止制御手段によって停止された図柄が前記第2の役に対応する図柄であると判別された場合には、前記所定の条件が成立したか否かに関わらず前記演出状態を前記特定の演出状態から前記通常の演出状態に移行することを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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。

【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】

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、か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。

10

【0005】

このような遊技機では、所定の条件が成立したタイミングで、遊技者にとって有利な特定遊技状態に移行する遊技機が知られている（例えば、特許文献1参照）。この遊技機によれば、特定遊技状態に移行するか否かについての決定と、その決定に基づく特定遊技状態の開始とが同じタイミングで行われるので、遊技者にとって分かりやすく、遊技者が特定遊技状態の抽籤に対して不信感を持つおそれを少なくすることができる。

【先行技術文献】

【特許文献】

20

【0006】

【特許文献1】特開2002-52136号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

しかしながら、上記のような遊技機では、所定の条件の不成立が連続する場合があります、その場合、遊技者にとって有利な特定遊技状態に移行することへの期待度が、この所定の条件の不成立毎に希薄され、遊技者は遊技の飽きを生じさせていた。

【0008】

本発明の目的は、遊技者にとって有利な遊技状態に移行することへの期待感を持ち続けることを可能にすることで、遊技の興趣を向上させることの可能な遊技機を提供することである。

30

【課題を解決するための手段】

【0009】

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の役が内部当籤役として決定される確率が第1の確率である第1の内部当籤役決定情報、該第1の役が内部当籤役として決定される確率が第1の確率と異なる第2の確率である第2の内部当籤役決定情報、並びに、該第1の役が内部当籤役として決定される確率が第1の確率及び第2の確率と異なる第3の確率である第3の内部当籤役決定情報、を含む複数の内部当籤役決定情報が格納される内部当籤役決定情報格納手段と、特定の条件が成立するまでの間に、図柄停止制御手段によって停止された図柄が第2の役に対応する図柄であると判別された場合に、内部当籤役決定情報を第1の内部当籤役決定情報から第2の内部当籤役決定情報に切り換え、図柄停止制御手段によって停止された図柄が第2の役に対応する図柄であると判別されるまでの間に、特定の条件が成立した場合に、内部当籤役決定情報を第1の内部当籤役決定情報から第3の内部当籤役決定情報に切り換える切換手段と、該切換手段によって切り換えられた内部当籤役決定情報に基づいて内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段と、予め定めた複数の演出モードの中から一の演出モードを選択する操作を検知する演出モード選択操作検知手段と、該演出モード選択操作検知手段によって検知された結果に基づいて、選択された一の演出モードを実際の演出モードとして決定する演出モード決定手段と、通常の演出状態と特定の演出状態とを含む複数の演出状態の間

40

50

で演出状態を移行する演出状態移行手段と、演出モード決定手段によって決定された実際の演出モードと演出状態移行手段によって移行された演出状態とに基づく演出を行う演出手段とを備え、演出状態移行手段は、切換手段が内部当籤役決定情報を第1の内部当籤役決定情報に切り換えているときには、演出状態を特定の演出状態に移行し、該特定の演出状態に移行されている間に、図柄停止制御手段によって停止された図柄が第1の役に対応する図柄であると判別された場合、所定の条件が成立したときに特定の演出状態から通常の演出状態に移行し、通常の演出状態に移行している場合に、図柄停止制御手段によって停止された図柄が第1の役に対応する図柄であると判別されたことによって特定の演出状態から通常の演出状態に移行された場合には、通常の演出状態から特定の演出状態に移行することを特徴とする。また、上記に加え、演出状態移行手段は、図柄停止制御手段によって停止された図柄が第2の役に対応する図柄であると判別された場合、所定の条件が成立したか否かに関わらず特定の演出状態から通常の演出状態に移行することを特徴とする。

10

【0010】

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。

【0011】

複数の図柄を変動表示及び停止表示することが可能な図柄表示手段（例えば、後述のメインリール3L、3C、3R、後述のメイン表示窓4L、4C、4Rなど）と、予め定めた複数の役から内部当籤役を決定するための内部当籤役決定情報（例えば、後述の内部抽籤テーブルなど）であって、第1の役（例えば、後述の通常リプレイとして定めたリプレイ1又はリプレイ2）が内部当籤役として決定される確率が第1の確率である第1の内部当籤役決定情報（例えば、後述のRT1遊技状態用内部抽籤テーブルなど）、該第1の役が内部当籤役として決定される確率が前記第1の確率と異なる第2の確率である第2の内部当籤役決定情報（例えば、後述のRT2遊技状態用内部抽籤テーブル）、並びに該第1の役が内部当籤役として決定される確率が前記第1の確率及び前記第2の確率と異なる第3の確率である第3の内部当籤役決定情報（例えば、後述の一般遊技状態用内部抽籤テーブル）、を含む複数の内部当籤役決定情報が格納される内部当籤役決定情報格納手段（例えば、後述のメインROM32、後述の主制御回路71など）と、前記内部当籤役決定情報を切り換える切換手段（例えば、後述のメインCPU31、後述の主制御回路71など）と、単位遊技の始動条件を満たしたことに応じて、前記切換手段によって切り換えられた内部当籤役決定情報に基づいて内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、後述の内部抽籤処理を行う手段、後述の主制御回路71など）と、所定の停止条件を満たしたことに応じて、前記図柄表示手段での図柄の変動表示を前記内部当籤役に基づいて所定の図柄で停止させる図柄停止制御手段（例えば、後述のリール停止制御処理を行う手段、後述の主制御回路71など）と、予め定めた複数の演出モード（例えば、後述の通常モード、後述の復刻モード）の中から一の演出モードを選択する操作を検知する演出モード選択操作検知手段（例えば、後述のストップスイッチ7LS、7CS、7RS、後述の図103のステップS471の処理を行う手段、後述のサブCPU81、後述の副制御回路72など）と、前記演出モード選択操作検知手段によって検知された結果に基づいて、選択された一の演出モードを実際の演出モードとして決定する演出モード決定手段（例えば、後述の選択演出モードの変更処理を行う手段、後述のサブCPU81、後述の副制御回路72など）と、通常の演出状態（例えば、後述の第3の演出状態（一般演出状態）、後述の第7の演出状態（ダミー演出状態））と特定の演出状態（例えば、後述の第1の演出状態（チャンスゾーン1）、後述の第2の演出状態（チャンスゾーン2））とを含む複数の演出状態の間で演出状態を移行する演出状態移行手段（例えば、後述の演出状態決定処理を行う手段、後述のサブCPU81、後述の副制御回路72など）と、前記演出モード決定手段によって決定された実際の演出モードと前記演出状態移行手段によって移行された演出状態とに基づく演出を行う演出手段（例えば、後述のサブリール21L、21C、21R、後述の4thリール23など）と、を備え、前記第1の内部当籤役決定情報は、第2の役（例えば、後述の特殊リプレイとして定めたリプレイ3又はリプレイ4）が内部当

20

30

40

50

籤役として決定される確率を有し、前記第2の内部当籤役決定情報及び前記第3の内部当籤役決定情報は、前記第2の役が内部当籤役として決定される確率を有さず、前記切換手段は、前記内部当籤役決定情報を前記第1の内部当籤役決定情報に切り換えているとき、特定の条件（例えば、後述のRT1遊技状態用内部抽籤テーブルに切り換えられたときからの単位遊技の回数が50回計数されるなど）が成立するまでの間に、前記図柄停止制御手段によって停止された図柄が前記第2の役に対応する図柄であると判別された場合には、前記内部当籤役決定情報を前記第1の内部当籤役決定情報から前記第2の内部当籤役決定情報に切り換え、前記図柄停止制御手段によって停止された図柄が前記第2の役に対応する図柄であると判別されるまでの間に、前記特定の条件が成立した場合には、前記内部当籤役決定情報を前記第1の内部当籤役決定情報から前記第3の内部当籤役決定情報に切り換え、前記演出状態移行手段は、前記切換手段が前記内部当籤役決定情報を前記第1の内部当籤役決定情報に切り換えたときには、演出状態を前記特定の演出状態に移行し、前記演出状態が前記特定の演出状態に移行されている間に、前記図柄停止制御手段によって停止された図柄が前記第1の役に対応する図柄であると判別された場合には、所定の条件が成立したとき（例えば、後述の演出状態移行抽籤処理において第7の演出状態（ダミー演出状態）に移行すると決定したとき）に前記演出状態を前記特定の演出状態から前記通常の演出状態に移行し、前記通常の演出状態に移行している場合に、前記図柄停止制御手段によって停止された図柄が前記第1の役に対応する図柄であると判別されたことによって前記特定の演出状態から前記通常の演出状態に移行された場合には、前記通常の演出状態から前記特定の演出状態に移行することを特徴とする遊技機。また、前記遊技機において、前記演出状態移行手段は、前記演出状態が前記特定の演出状態に移行されている間に、前記図柄停止制御手段によって停止された図柄が前記第2の役に対応する図柄であると判別された場合には、前記所定の条件が成立したか否かに関わらず前記演出状態を前記特定の演出状態から前記通常の演出状態に移行することを特徴とする遊技機。

【0012】

本発明の遊技機によれば、内部当籤役決定情報格納手段には、第1の役が内部当籤役として決定される確率が第1の確率である第1の内部当籤役決定情報、該第1の役が内部当籤役として決定される確率が第1の確率と異なる第2の確率である第2の内部当籤役決定情報、並びに、該第1の役が内部当籤役として決定される確率が第1の確率及び第2の確率と異なる第3の確率である第3の内部当籤役決定情報、を含む複数の内部当籤役決定情報が格納されている。切換手段は、特定の条件が成立するまでの間に、図柄停止制御手段によって停止された図柄が第2の役に対応する図柄であると判別された場合には、内部当籤役決定情報を第1の内部当籤役決定情報から第2の内部当籤役決定情報に切り換え、図柄停止制御手段によって停止された図柄が第2の役に対応する図柄であると判別されるまでの間に、特定の条件が成立した場合には、内部当籤役決定情報を第1の内部当籤役決定情報から第3の内部当籤役決定情報に切り換える。そして内部当籤役決定手段は、切換手段によって切り換えられた内部当籤役決定情報に基づいて内部当籤役が決定される。

【0013】

このようにすることで、第1の内部当籤役決定情報に基づいて内部当籤役が決定される遊技状態では、第2の役に対応する図柄が図柄表示手段に停止表示されずに、特定の条件が成立することを願いながら遊技を進めることができる。すなわち、この遊技状態では、第3の内部当籤役決定情報に基づいて内部当籤役が決定される遊技状態に移行することへの期待のある遊技を付与することができる。したがって、遊技の興趣を向上させることの可能な遊技機を提供することができる。

【0014】

また、本発明の遊技機によれば、第1の内部当籤役決定情報に基づいて内部当籤役が決定される遊技状態に移行すると、特定の演出状態に基づく演出が行われる。そして、特定の演出状態に基づく演出が行われている間に、第2の役に対応する図柄が図柄表示手段に停止表示されると、遊技者にとって不利な第2の内部当籤役決定情報に基づいて内部当籤役が決定される不利遊技状態に遊技状態が移行するとともに、特定の演出状態から通常の

10

20

30

40

50

演出状態に演出状態が移行する。一方、特定の演出状態が行われている間に第1の役に対応する図柄が図柄表示手段に停止表示されると、遊技状態が前述した不利遊技状態に移行していないにもかかわらず、所定の条件が成立したときには、特定の演出状態から通常の演出状態に演出状態が移行する。

【0015】

このようにすることで、特定の演出状態に基づく演出から通常の演出状態に基づく演出に移行した場合であっても、実際には遊技状態が不利遊技状態に移行していない場合がある。したがって、通常の演出状態に基づく演出が行われたとしても、遊技者は、第3の内部当籤役決定情報に基づいて内部当籤役が決定される遊技状態に移行することへの期待感を持ち続けることができ、結果として遊技の興趣を向上させることの可能な遊技機を提供

10

【0016】

さらに、本発明の遊技機には、予め定めた複数の演出モードの中から一の演出モードを選択する操作を検知する演出モード選択操作検知手段と、該演出モード選択操作検知手段によって検知された結果に基づいて、選択された一の演出モードを実際の演出モードとして決定する演出モード決定手段とを設けた。そして、演出手段では、演出モード決定手段によって決定された実際の演出モードと演出状態移行手段によって移行された演出状態とに基づく演出を行うようにした。

【0017】

このようにすることで、第3の内部当籤役決定情報に基づいて内部当籤役が決定される遊技状態に移行することへの期待感を持ち続けることを可能にする演出の内容を遊技者の嗜好により選択することができるので、結果として遊技の興趣を向上させることの可能な遊技機を提供することができる。

20

【0018】

また、遊技者が選択した演出モードの種類に関わらず、演出状態移行手段によって移行された演出状態そのものが変化することはない。すなわち、演出状態移行手段によって移行された演出状態が通常の演出状態であれば、遊技者が選択した演出モードの種類に関わらず通常の演出状態に基づく演出が行われ、演出状態移行手段によって移行された演出状態が特定の演出状態であれば、遊技者が選択した演出モードの種類に関わらず特定の演出状態に基づく演出が行われる。そのため、例えば、特定の演出状態に基づく演出から通常

30

【0019】

さらに、本発明の遊技機によれば、前記演出状態移行手段が前記内部当籤役決定情報を前記第1の内部当籤役決定情報に切り換え、前記演出状態を前記通常の演出状態に移行している場合、前記図柄停止制御手段によって停止された図柄が前記第2の役に対応する図柄であると判別されたことによって前記特定の演出状態から前記通常の演出状態に移行された場合には、前記演出状態を前記通常の演出状態から前記特定の演出状態に移行できるようにしているので、通常の演出状態に基づく演出が行われた場合であっても、再び特定の演出状態に基づく演出が行われる場合がある。したがって、通常の演出状態に基づく演出が行われたとしても、遊技者は、第3の内部当籤役決定情報に基づいて内部当籤役が決定される遊技状態に移行することへの期待感を持ち続けることができ、結果として遊技の興趣を向上させることの可能な遊技機を提供することができる。

40

【発明の効果】

【0020】

50

本発明によれば、遊技者にとって有利な遊技状態に移行することへの期待感を持ち続けることを可能にすることで、遊技の興趣を向上させることの可能な遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0021】

【図1】遊技機の外観を示す斜視図。

【図2】メインリール上に配列された図柄の例を示す図。

【図3】メインリール、メイン表示窓、及び有効ラインの関係を示す図。

【図4】電気回路の構成を示す図。

【図5】メインリールの図柄配置テーブルを示す図。

10

【図6】内部抽籤テーブル決定テーブルを示す図。

【図7】遊技状態の移行遷移を示す図。

【図8】一般遊技状態用内部抽籤テーブルを示す図。

【図9】R B遊技状態用内部抽籤テーブルを示す図。

【図10】R T 1遊技状態用内部抽籤テーブルを示す図。

【図11】R T 2遊技状態用内部抽籤テーブルを示す図。

【図12】R T 3遊技状態用内部抽籤テーブルを示す図。

【図13】R T 4遊技状態用内部抽籤テーブルを示す図。

【図14】小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルを示す図。

【図15】ボーナス用内部当籤役決定テーブルを示す図。

20

【図16】メインリールの図柄組合せテーブルを示す図。

【図17】ボーナス作動時テーブルを示す図。

【図18】R T遊技状態決定テーブルを示す図。

【図19】内部当籤役格納領域を示す図。

【図20】持越役格納領域を示す図。

【図21】作動中フラグ格納領域を示す図。

【図22】各種コマンドを示す図。

【図23】メダル投入コマンドの各種パラメータを示す図。

【図24】スタートコマンドの各種パラメータを示す図。

【図25】入力状態コマンドの各種パラメータを示す図。

30

【図26】主制御回路のメインフローチャート。

【図27】図26に続くフローチャート。

【図28】ボーナス作動監視処理を示すフローチャート。

【図29】メダル投入・スタートチェック処理を示すフローチャート。

【図30】図29に続くフローチャート。

【図31】内部抽籤処理を示すフローチャート。

【図32】図31に続くフローチャート。

【図33】図32に続くフローチャート。

【図34】内部抽籤テーブル変更処理を示すフローチャート。

【図35】メインリール停止制御処理を示すフローチャート。

40

【図36】ボーナス終了チェック処理を示すフローチャート。

【図37】R Tゲーム数カウンタ更新処理を示すフローチャート。

【図38】ボーナス作動チェック処理を示すフローチャート。

【図39】主制御回路での割込処理を示すフローチャート。

【図40】サブリール上に配列された図柄の例を示す図。

【図41】サブリール、サブ表示窓、及び有効ラインの関係を示す図。

【図42】4 t hリール上に配列された図柄の例を示す図。

【図43】副制御回路の電気回路の構成を示すブロック図。

【図44】遊技状態と演出状態との対応関係を示す図。

【図45】演出状態の移行遷移を示す図。

50

- 【図46】サブリールの図柄配置テーブルを示す図。
- 【図47】サブリールの図柄組合せテーブルを示す図。
- 【図48】サブリールの図柄組合せテーブルを示す図。
- 【図49】サブリールの図柄組合せテーブルを示す図。
- 【図50】詳細演出状態決定テーブルを示す図。
- 【図51】メインフラグ対応表を示す図。
- 【図52】フラグ変換テーブルを示す図。
- 【図53】フラグ変換テーブルを示す図。
- 【図54】フラグ変換テーブルを示す図。
- 【図55】フラグ変換テーブルを示す図。 10
- 【図56】フラグ変換テーブルを示す図。
- 【図57】フラグ変換テーブルを示す図。
- 【図58】フラグ変換テーブルを示す図。
- 【図59】フラグ変換テーブルを示す図。
- 【図60】サブリール変動開始演出抽籤テーブルを示す図。
- 【図61】サブリール変動開始演出構成テーブルを示す図。
- 【図62】詳細演出状態と演出リール変動演出番号抽籤テーブルとの対応関係を示す図。
- 【図63】演出リール変動演出番号抽籤テーブルを示す図。
- 【図64】演出リール変動演出番号抽籤テーブルを示す図。
- 【図65】演出リール変動演出番号抽籤テーブルを示す図。 20
- 【図66】演出リール変動演出番号抽籤テーブルを示す図。
- 【図67】演出リール変動演出番号抽籤テーブルを示す図。
- 【図68】演出リール変動演出番号抽籤テーブルを示す図。
- 【図69】演出リール変動演出番号抽籤テーブルを示す図。
- 【図70】演出リール変動演出番号抽籤テーブルを示す図。
- 【図71】演出リール変動演出構成テーブルを示す図。
- 【図72】演出リール変動演出構成テーブルを示す図。
- 【図73】演出データ決定テーブルを示す図。
- 【図74】JAC回数決定テーブルを示す図。
- 【図75】設定示唆演出の抽籤テーブルを示す図。 30
- 【図76】サブリールの図柄停止テーブルを示す図。
- 【図77】サブリールの図柄停止テーブルを示す図。
- 【図78】サブリールの図柄停止テーブルを示す図。
- 【図79】電源投入時の副制御回路のフローチャート。
- 【図80】副制御回路のランプ制御タスクを示すフローチャート。
- 【図81】副制御回路のサウンド制御タスクを示すフローチャート。
- 【図82】副制御回路の演出リール制御タスクを示すフローチャート。
- 【図83】副制御回路の主基板通信タスクを示すフローチャート。
- 【図84】副制御回路の受信コマンド解析処理を示すフローチャート。
- 【図85】図84に続くフローチャート。 40
- 【図86】副制御回路のスタートコマンド受信時処理を示すフローチャート。
- 【図87】副制御回路の演出状態決定処理を示すフローチャート。
- 【図88】図87に続くフローチャート。
- 【図89】図88に続くフローチャート。
- 【図90】副制御回路の演出抽籤処理を示すフローチャート。
- 【図91】副制御回路のサブリール用停止態様(前)決定処理を示すフローチャート。
- 【図92】図91に続くフローチャート。
- 【図93】副制御回路の演出リール用回転開始コマンド受信時処理を示すフローチャート。
- 【図94】副制御回路のリール停止コマンド受信時処理を示すフローチャート。 50

【図 9 5】図 9 4 に続くフローチャート。

【図 9 6】副制御回路のサブルール用停止態様（後）決定処理 1 を示すフローチャート。

【図 9 7】副制御回路のサブルール用停止態様（後）決定処理 2 を示すフローチャート。

【図 9 8】副制御回路の設定示唆演出処理を示すフローチャート。

【図 9 9】副制御回路の表示役コマンド受信時処理を示すフローチャート。

【図 1 0 0】図 9 9 に続くフローチャート。

【図 1 0 1】副制御回路のボーナス開始コマンド受信時処理を示すフローチャート。

【図 1 0 2】副制御回路のボーナス終了コマンド受信時処理を示すフローチャート。

【図 1 0 3】副制御回路の入力状態コマンド受信時処理を示すフローチャート。

【発明を実施するための形態】

10

【0 0 2 2】

図 1 は、本発明の一の実施例に係る遊技機 1 の外観を示す斜視図である。図 1 を参照して、遊技機 1 について説明する。

【0 0 2 3】

遊技機 1 は、前面ドア 1 a を有している。前面ドア 1 a の正面の略中央には、略水平面の台座部 2 が形成されている。他方、前面ドア 1 a の背後の略中央には、3 個のメインリール 3 L, 3 C, 3 R が回転自在に横一列に設けられている。各メインリール 3 L, 3 C, 3 R は、一定の速度で回転する（例えば、80 回転/分）。なお、各メインリール 3 L, 3 C, 3 R の外周面には、複数の種類の図柄（特別図柄）が描かれている。

【0 0 2 4】

20

台座部 2 の上側には、メインリール 3 L, 3 C, 3 R が視認可能に構成された 3 個のメイン表示窓 4 L, 4 C, 4 R が設けられている。そして、各メイン表示窓 4 L, 4 C, 4 R は、メインリール 3 L, 3 C, 3 R の各々に対応して設けられている。

【0 0 2 5】

台座部 2 の右側には、遊技に係る価値の情報を具現した媒体としてのメダルを遊技機 1 の筐体の内部に受入れる開口部としてメダル投入口 5 が設けられている。

【0 0 2 6】

台座部 2 の左側には、一のゲームの用に供されるメダルの枚数（以下「投入枚数」という）を、押圧することにより選択可能に構成された 1 - B E T ボタン 8 a、2 - B E T ボタン 8 b 及び最大 B E T ボタン 8 c が設けられている。なお、一のゲームは、基本的に、メインリール 3 L, 3 C, 3 R の回転を開始するために遊技者が行う後述のスタートレバー 6 の操作（以下「開始操作」という）が行われることにより開始し、その後、全てのメインリール 3 L, 3 C, 3 R の回転が停止したときに終了する。

30

【0 0 2 7】

1 - B E T ボタン 8 a が押されると、投入枚数として「1」が選択され、2 - B E T ボタン 8 b が押されると、投入枚数として「2」が選択される。最大 B E T ボタン 8 c が押されると、投入枚数として「3」が選択される。そして、投入枚数に応じて、前面ドア 1 a の正面の左側に設けられた 1 - B E T ランプ 9 a、2 - B E T ランプ 9 b 及び最大 B E T ランプ 9 c が点灯する。具体的には、1 - B E T ランプ 9 a は、投入枚数が 1 枚のときに点灯し、2 - B E T ランプ 9 b は、投入枚数が 2 枚のときに点灯する。最大 B E T ランプ 9 c は、投入枚数が 3 枚のときに点灯する。B E T ボタン 8 a, 8 b, 8 c を押す操作及び一のゲームの用に供されるメダルをメダル投入口 5 につぎ込む操作を、以下「投入操作」という。

40

【0 0 2 8】

台座部 2 の前面部の左寄りには、スタートレバー 6 が所定の角度の範囲で回転自在に取り付けられている。遊技者がスタートレバー 6 を操作することにより、メインリール 3 L, 3 C, 3 R が回転する。言い換えるならば、遊技者によるスタートレバー 6 の操作を契機として、メイン表示窓 4 L, 4 C, 4 R 内での図柄の変動が開始する。

【0 0 2 9】

台座部 2 の前面部の中央で、スタートレバー 6 の右側には、3 個の停止ボタン 7 L, 7

50

C, 7Rが設けられている。3個の停止ボタン7L, 7C, 7Rの各々は、3個のメインリール3L, 3C, 3Rの各々に対応して設けられている。遊技者が停止ボタン7L, 7C, 7Rを押すことにより、対応するメインリール3L, 3C, 3Rの回転が停止する。これらのことは、基本的に、後述のサブリール21L, 21C, 21Rについても同様にあてはまる。ここで、メインリール3L, 3C, 3R（或は後述のサブリール21L, 21C, 21R）の回転を停止するために遊技者が行う停止ボタン7L, 7C, 7Rを押す操作を、以下「停止操作」という。

【0030】

実施例では、全てのメインリール3L, 3C, 3Rが回転しているときに行われる停止操作を第1停止操作という。第1停止操作の次に行われる停止操作を第2停止操作という。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。なお、各停止ボタン7L, 7C, 7Rの裏側には、後述のストップスイッチ7LS, 7CS, 7RSが配置されている。これらのストップスイッチは、対応する停止ボタン7L, 7C, 7Rの停止操作を検知する。

10

【0031】

台座部2の前面部の右寄りには、有効化されたライン（以下「有効ライン」という）に沿って内部当籤役に係る図柄の組合せが表示されることなどにより払出されるメダルのクレジット/払出しを押すことにより切り換えるC/Pボタン13が設けられている。このC/Pボタン13の切り換えにより、正面の下部のメダル払出口14からメダルが払出される。払出されたメダルはメダル受け部15に溜められる。

20

【0032】

前面ドア1aの正面の左側で、最大BETランプ9cの下部には、ボーナス遊技情報表示部16及びクレジット表示部17が設けられている。ボーナス遊技情報表示部16は、7セグメントLEDを含んで構成される。例えば、ボーナス遊技情報表示部16は、ボーナスゲームにおいて、当該ボーナスゲームにおいて許容されているゲームの回数を表示する。クレジット表示部17は、7セグメントLEDを含んで構成され、クレジットされているメダルの枚数を表示する。

【0033】

前面ドア1aの正面の右側には、WINランプ18が設けられている。WINランプ18は、基本的に、後述のボーナスが内部当籤役として決定されると点灯し、後述のボーナスに対応する図柄の組合せがメイン表示窓4L, 4C, 4Rに表示されると消灯する。さらに、前面ドア1aの正面の右側で、WINランプ18の上方には、復刻モード示唆ランプ19が設けられている。実施例では、「通常モード」と「復刻モード」との2種類の選択演出モードを設けている。「通常モード」は、遊技機1で行われる全ての演出を楽しむための演出モードである。「復刻モード」は、「通常モード」で行われる演出のうち、旧来の仕様の遊技機でも行っていた演出だけに限定し、これにより、旧来の仕様の遊技機を懐かしみながら遊技を進めるための演出モードである。復刻モード示唆ランプ19は、選択演出モードが「通常モード」であるか「復刻モード」であるかを報知するものであり、選択演出モードが「通常モード」である場合は消灯し、「復刻モード」である場合は点灯する。

30

40

【0034】

前面ドア1aの背後に設けられたメインリール3L, 3C, 3Rの上方には、3個のサブリール21L, 21C, 21Rが回転自在に横一列に設けられている。サブリール21L, 21C, 21Rは、大型のリールであり、メインリール3L, 3C, 3Rよりも大きい。なお、各サブリール21L, 21C, 21Rの外周面には、複数の種類の図柄（装飾図柄）が描かれている。

【0035】

サブリール21L, 21C, 21Rは、メインリール3L, 3C, 3Rと同様にスタートレバー6が操作されることによりその回転が開始する。その後、サブリール21L, 21C, 21Rは、一定の速度で回転する（例えば、メインリール3L, 3C, 3Rが回転

50

する速度と同様に80回転/分)。そして、サブリール21L, 21C, 21Rは、停止ボタン7L, 7C, 7Rが押されることにより、その回転が停止する。このように、実施例では、サブリール21L, 21C, 21Rの回転とメインリール3L, 3C, 3Rの回転との同期をとっている。

【0036】

そして、3個のサブリール21L, 21C, 21Rに対応して3個のサブ表示窓22L, 22C, 22Rが設けられている。なお、サブ表示窓22L, 22C, 22Rは、サブリール21L, 21C, 21Rが視認可能に構成されている。

【0037】

前面ドア1aの背後に設けられたサブリール21L, 21C, 21Rの上方には、4thリール23が回転自在に設けられている。なお、メインリール3L, 3C, 3R及びサブリール21L, 21C, 21Rは、縦方向、すなわち垂直方向に回転するが、4thリール23は、横方向、すなわち水平方向に回転する。また、4thリール23に対応して4th表示窓24が設けられている。4th表示窓24は、4thリール23が視認可能に構成されている。

10

【0038】

前面ドア1aの上部の左右には、遊技の演出に関する効果音などを出音するスピーカ25L, 25Rが設けられている。さらに、前面ドア1aの下部の右側には、遊技の演出に関する効果音などを出音するスピーカ26が設けられている。

【0039】

図2は、各メインリール3L, 3C, 3Rの外周面に描かれた複数の種類の図柄が18個配列された図柄列を示している。各図柄列の左側には、説明の便宜上、各図柄に対応してコードナンバー「0」～「17」が付されている。

20

【0040】

各メインリール3L, 3C, 3Rには、「赤7(図柄201)」、「青7(図柄202)」、「チェリー(図柄203)」、「ベル(図柄204)」、「赤スイカ(図柄205)」、「黄スイカ(図柄206)」、「赤プラム(図柄207)」、「白プラム(図柄208)」、及び「blank(図柄209)」のうちの複数の図柄(特別図柄)で構成される図柄列が表わされている。各メインリール3L, 3C, 3Rは、図柄列が図2に示す矢印方向に移動するように回転する。

30

【0041】

図3の(1)は、メインリール3L, 3C, 3Rとメイン表示窓4L, 4C, 4Rとの関係を示す。

【0042】

図3の(1)に示すように、各メイン表示窓4L, 4C, 4Rには、各メインリール3L, 3C, 3Rに配置された図柄が表示される。より詳細には、メインリール3L, 3C, 3Rの回転が停止したときには、左メイン表示窓4Lの上段、左メイン表示窓4Lの中段、左メイン表示窓4Lの下段、中メイン表示窓4Cの上段、中メイン表示窓4Cの中段、中メイン表示窓4Cの下段、右メイン表示窓4Rの上段、右メイン表示窓4Rの中段、及び右メイン表示窓4Rの下段の各位置に各メインリール3L, 3C, 3Rに配置された連続する3個の図柄が表示される。すなわち、メインリール3L, 3C, 3Rの回転が停止したときには、メイン表示窓4L, 4C, 4Rには、合計9個の図柄が表示される。

40

【0043】

図3の(2)は、メインリール3L, 3C, 3Rとメイン表示窓4L, 4C, 4Rとメイン表示窓4L, 4C, 4Rの有効ラインとの関係を示す。

【0044】

実施例では、メイン表示窓4L, 4C, 4Rの有効ラインとして、有効ライン1～有効ライン8を設けている。例えば、有効ライン1は、左メイン表示窓4Lの上段、中メイン表示窓4Cの上段、及び右メイン表示窓4Rの上段の各位置を結ぶラインである。なお、各有効ラインは、投入操作が行われることを条件に有効化されるが、有効ラインは、視認

50

されるように構成されてもよいし、視認されないように構成されてもよい。

【 0 0 4 5 】

図 4 ~ 図 3 9 を参照し、遊技機 1 に設けられた主制御回路 7 1 の回路構成、この主制御回路 7 1 に格納されるテーブル群、及び主制御回路 7 1 による遊技処理動作について説明する。

【 0 0 4 6 】

図 4 は、遊技機 1 の動作を制御する主制御回路 7 1 と、主制御回路 7 1 に電氣的に接続するアクチュエータである周辺装置と、主制御回路 7 1 から送信される信号に基づいて各種の装置（例えば、スピーカ 2 5 L , 2 5 R , 2 6 及び演出リール（サブリール 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R , 4 t h リール 2 3 ））を制御する副制御回路 7 2 と、主制御回路 7 1 から副制御回路 7 2 に送信される信号を中継する主中継回路 7 1 a と、副制御回路 7 2 と各種の装置とで通信される信号を中継する副中継回路 7 2 a と、を含む回路構成を示す。

10

【 0 0 4 7 】

主制御回路 7 1 は、基板上に配置されたマイクロコンピュータ 3 0 を主たる構成とする。さらに、主制御回路 7 1 は、乱数値の抽出を行う回路を備えて構成されている。マイクロコンピュータ 3 0 は、メイン CPU 3 1、メイン ROM 3 2、及びメイン RAM 3 3 を含んで構成される。

【 0 0 4 8 】

メイン CPU 3 1 は、メイン ROM 3 2 に記憶されたプログラムを実行して、各アクチュエータの動作を直接的又は間接的に制御する。メイン CPU 3 1 には、時刻を示し又は時間を測定するためにパルスを発生するクロックパルス発生回路 3 4 と、分周器 3 5 と、乱数を発生する乱数発生器 3 6 と、発生した乱数から乱数値を抽出するサンプリング回路 3 7 とが接続されている。なお、メイン CPU 3 1 により乱数の発生及び乱数値の抽出を実行するように構成してもよい。

20

【 0 0 4 9 】

メイン ROM 3 2 は、後述の図 2 6 ~ 図 3 9 に示すフローチャートの内容をメイン CPU 3 1 が実行するためのプログラム、後述の図 5 ~ 図 1 8 に示す各種テーブルなどの固定的なデータを記憶する。また、メイン ROM 3 2 には、主制御回路 7 1 から副制御回路 7 2 に送信される各種の信号に関する情報などが格納されている。なお、副制御回路 7 2 から主制御回路 7 1 にコマンドや情報などが送信されることはなく、主制御回路 7 1 から副制御回路 7 2 への一方向で通信が行われる。

30

【 0 0 5 0 】

メイン RAM 3 3 は、メイン CPU 3 1 がプログラムを実行する際に一時的にデータを記憶するために使用される。例えば、メイン RAM 3 3 には、後述の図 1 9 ~ 図 2 1、図 2 3 ~ 図 2 5 に示す各種領域が設けられている。すなわち、メイン RAM 3 3 は、各種の情報を記憶する情報記憶手段である。

【 0 0 5 1 】

図 4 の回路において、マイクロコンピュータ 3 0 からの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、1 - B E T ランプ 9 a、2 - B E T ランプ 9 b、最大 B E T ランプ 9 c、ボーナス遊技情報表示部 1 6、クレジット表示部 1 7、W I N ランプ 1 8、ホッパー駆動回路 4 1 の命令により所定の枚数のメダルを払出すホッパー 4 0 と、メインリール 3 L , 3 C , 3 R を回転させるステップモータ 4 9 L , 4 9 C , 4 9 R とがある。

40

【 0 0 5 2 】

さらに、ステップモータ 4 9 L , 4 9 C , 4 9 R による回転の動作を所定のパルス（以下「駆動パルス」という）を出力することにより制御するモータ駆動回路 3 9、ホッパー 4 0 の動作を制御するホッパー駆動回路 4 1、1 - B E T ランプ 9 a などの点灯及び消灯を管理するランプ駆動回路 4 5、及びボーナス遊技情報表示部 1 6 などによる表示を管理する表示部駆動回路 4 8 がメイン CPU 3 1 に接続されている。これらの回路は、それぞれメイン CPU 3 1 から出力される信号を受けて、各アクチュエータの動作を制御す

50

る。

【 0 0 5 3 】

また、マイクロコンピュータ 3 0 が信号を発生するためにマイクロコンピュータ 3 0 へ送信される信号を発生する手段として、スタートスイッチ 6 S、ストップスイッチ 7 L S、7 C S、7 R S、1 - B E T スイッチ 8 a S、2 - B E T スイッチ 8 b S、最大 B E T スイッチ 8 c S、C / P スイッチ 1 3 S、設定スイッチ 6 1 S、リセットスイッチ 6 2 S、メダルセンサ 1 0 S、リール位置検出回路 5 0、及び払出完了信号回路 5 1 がある。

【 0 0 5 4 】

スタートスイッチ 6 S は、スタートレバー 6 の操作を検出し、所定の信号を出力する。この信号に基づいて、メインリール 3 L、3 C、3 R の回転が開始する。すなわち、スタートスイッチ 6 S により行われるスタートレバー 6 の操作の検出に基づいて、メインリール 3 L、3 C、3 R の回転が開始する。メダルセンサ 1 0 S は、メダル投入口 5 から受け入れられたメダルを検出する。ストップスイッチ 7 L S、7 C S、7 R S は、対応する停止ボタン 7 L、7 C、7 R の停止操作に応じて所定の信号を発生する。この信号に基づいて、メインリール 3 L、3 C、3 R の回転が停止する。すなわち、ストップスイッチ 7 L S、7 C S、7 R S により行われる停止操作の検出に基づいて、メインリール 3 L、3 C、3 R の回転が停止する。言い換えるならば、ストップスイッチ 7 L S、7 C S、7 R S により行われる停止操作の検出に基づいて、図柄の変動を停止する制御が行われる。

【 0 0 5 5 】

設定スイッチ 6 1 S は、遊技店側が管理する設定キーが設定用の鍵穴に差し込まれて右方向、すなわち「O N」の方向に回動された状態で遊技機 1 の電源が投入される操作（以下「設定値変更操作」という）を検出する。リセットスイッチ 6 2 S は、設定スイッチ 6 1 S により設定値変更操作の検出が行われると、遊技者にとっての有利さの度合いを区別するための指標である設定値を決定するために設けられたリセットボタン（図示せず）を押す操作を検出する。この操作がリセットスイッチ 6 2 S により検出されると、ボーナス遊技情報表示部 1 6 に表示される設定値が「1」、「4」、「6」、「H」の 4 段階で移行する。

【 0 0 5 6 】

実施例では、設定値変更操作及びリセットボタンの操作が行われ、ボーナス遊技情報表示部 1 6 に表示される設定値が所望の設定値となったときにスタートレバー 6 の操作が行われることにより、所望の設定値を設定することができる。すなわち、これらの操作により、設定値「1」、「4」、「6」、「H」の 4 つの段階のうちからいずれかの段階を設定値として決定することができる。言い換えるならば、メイン CPU 3 1 は、遊技者にとっての有利さの度合いを示す複数の設定値のうちの一の設定値をメイン RAM 3 3 に格納する。その後、左方向、すなわち「O F F」の方向に回動された状態で設定キーを引き抜く操作が行われると、設定した設定値で、遊技者が操作を行うことが可能な状態となる。これらの操作が行われることにより、メイン CPU 3 1 により内部当籤役が決定される確率が調整され、遊技者に払出されたメダルの総数である総払出数と遊技機 1 に投入されたメダルの総数である総投入枚数とから算出されるいわゆるペイアウト率、機械割などの値が調整される。

【 0 0 5 7 】

リール位置検出回路 5 0 は、メインリール 3 L、3 C、3 R に設けられたセンサからのパルスを受けて信号をメイン CPU 3 1 へ供給する。メイン CPU 3 1 は、この信号に基づいて、各メインリール 3 L、3 C、3 R が回転しているときの図柄の位置を管理する。払出完了信号回路 5 1 は、メダル検出部 4 0 S により計数されたホッパー 4 0 から払出されたメダルの枚数が指定された所定の枚数に達すると、メダルの払出が完了したことを示す信号を発生する。

【 0 0 5 8 】

図 4 の回路において、乱数発生器 3 6 は、一定の数値の範囲に属する乱数を発生する。サンプリング回路 3 7 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、乱数

10

20

30

40

50

発生器 36 が発生する乱数から 1 個の乱数値を抽出する。こうして抽出された乱数値は、メイン RAM 33 に設けられた所定の領域（以下「乱数値格納領域」という）に格納される。

【0059】

メインリール 3L, 3C, 3R は、ステッピングモータ 49L, 49C, 49R に幾らかの駆動パルスが与えられることにより 1 回転する。ステッピングモータ 49L, 49C, 49R の各々に与えられた駆動パルスの数は、駆動パルスの計数値としてメイン RAM 33 の所定の領域に書き込まれる。他方、メインリール 3L, 3C, 3R が 1 回転するごとにこの所定の領域をリセットする信号（以下「リセットパルス」という）が得られる構成を採用している。このリセットパルスがリール位置検出回路 50 を介してメイン CPU 31 に入力されると、メイン RAM 33 に格納される駆動パルスの計数値が「0」に更新される。

10

【0060】

実施例では、ステッピングモータ 49L, 49C, 49R に駆動パルスが所定の回数与えられることで、メインリール 3L, 3C, 3R の外周面に描かれた図柄 1 つ分だけメインリール 3L, 3C, 3R が回転する。また、実施例では、図柄 1 つ分だけメインリール 3L, 3C, 3R が回転した回数をメイン CPU 31 が計数するためにカウンタ（以下「図柄カウンタ」という）が設けられている。

【0061】

そして、リール位置検出回路 50 は、コードナンバー「0」が付された図柄が左メイン表示窓 4L の中段、中メイン表示窓 4C の中段、及び右メイン表示窓 4R の中段の各位置を結ぶライン（以下「センターライン」という）に沿って表示される位置（後述の図柄位置「0」）でリセットパルスが得られるように構成されている。言い換えるならば、コードナンバー「0」が付された図柄がセンターラインに沿って表示されるタイミングでリセットパルスが得られるように構成されている。ここで、図柄位置は、メイン CPU 31 がメインリール 3L, 3C, 3R の外周面に描かれた図柄の位置を特定するとき用いる位置の情報である。

20

【0062】

したがって、図柄 1 つ分のメインリール 3L, 3C, 3R の回転に対応して図柄カウンタの値が「1」加算されることから、例えば、図柄カウンタの値が「1」である場合には、メイン CPU 31 は、コードナンバー「1」に対応する図柄がセンターラインに沿って表示されていると特定できる。すなわち、メイン CPU 31 は、図柄カウンタの値に基づいて、センターラインに沿って表示される図柄を特定することができる。なお、メイン CPU 31 は、センターラインに沿って表示される図柄を特定することで、有効ライン 1 ~ 有効ライン 8 に沿って表示される図柄を特定することができる。

30

【0063】

上記乱数値の抽出に基づく内部抽籤処理（後述の図 31 ~ 図 33）により内部当籤役を決定すると、メイン 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ストップスイッチ 7LS, 7CS, 7RS から送られる信号に基づいて、メインリール 3L, 3C, 3R の回転の停止を指示する信号をモータ駆動回路 39 に送る。

40

【0064】

そして、入賞が成立すれば、メイン CPU 31 によりメダルの払出しを開始することを指示する信号がホッパー駆動回路 41 に供給されてホッパー 40 から所定の枚数のメダルが払出される。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、メダルの払出しを終了することを指示する信号がメイン CPU 31 に入力される。これにより、ホッパー駆動回路 41 を介してホッパー 40 の駆動が停止され、メダルの払出しが終了する。

【0065】

図 5 を参照して、メインリールの図柄配置テーブルについて説明する。

【0066】

50

図柄配置テーブルは、メインリール 3 L , 3 C , 3 R 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。メインリールの図柄配置テーブルと、後述するメインリール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 (特別図柄) の組合せを把握することができる。

【 0 0 6 7 】

図 6 を参照して、メイン CPU 3 1 が、後述の内部抽籤テーブルの種別及び抽籤回数を決定するときに用いる内部抽籤テーブル決定テーブルについて説明する。

【 0 0 6 8 】

内部抽籤テーブル決定テーブルは、遊技状態に対応して、内部抽籤テーブルの種別の情報及び抽籤回数の情報を規定している。実施例では、遊技状態として、一般遊技状態と R T 1 遊技状態と R T 2 遊技状態と R T 3 遊技状態と R T 4 遊技状態と R B 遊技状態と C B 遊技状態とが設けられている。なお、R T 1 遊技状態と R T 2 遊技状態と R T 3 遊技状態と R T 4 遊技状態とを総称して R T 遊技状態という。

【 0 0 6 9 】

遊技状態は、内部抽籤処理 (後述の図 3 1 ~ 図 3 3) において決定される可能性のある内部当籤役の種類、内部抽籤処理において内部当籤役が決定される確率、最大の滑りコマ数、及びボーナスゲームの作動が行われているか否かなどにより区別される状態である。滑りコマ数は、停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R の押圧操作後に、この押圧操作に対応するメインリール 3 L , 3 C , 3 R の回転が停止するまでに、メインリール 3 L , 3 C , 3 R が回転する量 (言い換えるならば、図柄が変動する量) を図柄の数で示したものである。なお、実施例では、一般遊技状態、R T 1 遊技状態 ~ R T 4 遊技状態では、1 回の単位遊技につき 3 枚のメダルを必要とし、R B 遊技状態では、1 回の単位遊技につき 2 枚のメダルを必要とする。また、C B 遊技状態では、1 回の単位遊技につき 1 枚のメダルを必要とする。また、C B 遊技状態を除く遊技状態における最大の滑りコマ数は、3 コマであり、C B 遊技状態における最大の滑りコマ数は、1 コマである。

【 0 0 7 0 】

抽籤回数は、サンプリング回路 3 7 により抽出された一の乱数値 (いわゆる判定用乱数値) から後述の抽籤値をメイン CPU 3 1 が減算する最大の回数である。図 8 を参照すると、抽籤回数は、一般遊技状態及び R T 2 遊技状態では、後述する持越役格納領域 (図 2 0 参照) の値が 0 である場合には「 1 7 」であり、後述する持越役格納領域の値が 0 でない場合 (1 である場合) には「 1 5 」である。R T 1 遊技状態、R T 3 遊技状態及び R T 4 遊技状態では、持越役格納領域の値が 0 である場合には「 1 8 」であり、持越役格納領域の値が 0 でない場合には「 1 6 」である。また、R B 遊技状態では、抽籤回数は「 5 」である。C B 遊技状態では、この抽籤値の減算が行われない。

【 0 0 7 1 】

ここで、図 7 を参照しながら、実施例での各種遊技状態について説明する。

【 0 0 7 2 】

一般遊技状態は、持越役を有しない場合に行われる。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) される役であり、具体的には、後述する B B 又は M B をいう。

【 0 0 7 3 】

B B 又は M B が内部当籤役として決定され、持越役を有する状態になると、R T 4 作動中フラグをオンに更新し、R T 4 遊技状態に移行する。R T 4 作動中フラグは、遊技状態が R T 4 遊技状態であるか否かを識別するための情報であり、オンである場合には、R T 4 遊技状態であり、オフである場合には、別の遊技状態である。

【 0 0 7 4 】

R T 4 遊技状態は、B B 又は M B に内部当籤し、その内部当籤した役に対応する図柄組合せが有効ラインに沿って並ぶことを一又は複数のゲームにわたって許容していることから、持越状態として位置づけられる。B B 又は M B のうち、内部当籤した役に対応する図柄組合せが有効ラインに沿って並ぶと、メイン CPU 3 1 は、B B 又は M B が入賞したも

10

20

30

40

50

のと判別する。この場合、メインCPU31は、RT4作動中フラグをオフに更新し、RT4遊技状態を終了する。

【0075】

BBに入賞すると、BB作動中フラグをオンに更新し、ビッグボーナス(BB)を作動する。そして、このBBの作動に応じてRB作動中フラグをオンに更新し、遊技状態をRT4遊技状態からRB遊技状態に移行する。

【0076】

RB遊技状態は、第1種特別役物が作動す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。「第1種特別役物」とは、規定数ごとの入賞に係る図柄の組合せの数を増加させ、又は規定数ごとの入賞に係る条件装置が作動する確率を上昇させる役物で、予め定められた場合に12回を超えない回数 of 遊技の結果が得られるまで作動を継続することができるものをいう。RB遊技状態は、遊技状態がRB遊技状態であるか否かを識別するために設けられたRB作動中フラグのオン又はオフにより識別でき、このRB作動中フラグがオンである場合には、遊技状態がRB遊技状態であり、オフである場合には、遊技状態がRB遊技状態とは別の遊技状態である。

【0077】

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(後述の図28のステップS31でYESと判別されること)である。この場合、RB作動時処理が行われ(後述の図28のステップS33)、遊技可能回数カウンタには、「12」がセットされ、入賞可能回数カウンタには、「8」がセットされる。遊技可能回数カウンタは、RB遊技状態において行うことが可能な残りのゲームの回数を計数する目的でメインRAM33の所定領域に設けられたカウンタである。入賞可能回数カウンタは、RB遊技状態において入賞に係る図柄の組合せが表示されることが可能な残りのゲームの回数を計数する目的でメインRAM33の所定領域に設けられたカウンタである。

【0078】

RB作動中フラグがオフに更新される条件は、基本的に、RB作動中フラグがオンに更新されてから12回の単位遊技が行われ、「12」にセットされた遊技可能回数カウンタの値が「0」になること(後述の図36のステップS133でYESと判別されること)、又はRB作動中フラグがオンに更新されてから8回の単位遊技で入賞に係る図柄の組合せが表示され、「8」にセットされた入賞可能回数カウンタの値が「0」になること(後述の図36のステップS131でYESと判別されること)である。また、BB作動中フラグがオフに更新された場合にもオフに更新される。

【0079】

BB作動中フラグは、ビッグボーナス(BB)が作動しているか否かを識別するための情報である。BBは、第1種特別役物に係る役物連続作動装置である。「第1種特別役物に係る役物連続作動装置」とは、第1種特別役物を連続して作動させることができる装置で、特定の図柄組合せが表示された場合に作動し予め定められた場合に作動を終了するものをいう。ビッグボーナスが作動する状態では、遊技を行うために用いた単位遊技価値(一のゲームに投入したメダルの枚数)に対して遊技者に付与される遊技価値の期待値が全ての遊技状態の中で最も高い。

【0080】

BB作動中フラグがオンに更新される条件は、BBが表示役として成立すること(後述の図38のステップS153でYESと判別されること)である。この場合、BB作動時処理が行われ(後述の図38のステップS154)、ボーナス終了枚数カウンタには、「345」がセットされる。ボーナス終了枚数カウンタは、遊技者に対してボーナスの作動中に払い出したメダルの枚数を計数する目的でメインRAM33の所定領域に設けられたカウンタである。

【0081】

BB作動中フラグがオフに更新される条件は、BB作動中フラグがオンに更新され、BBの作動が行われてから345枚のメダルが払い出され、「345」にセットされたボー

10

20

30

40

50

ナス終了枚数カウンタの値が「0」になること（後述の図36のステップS124でYESと判別されること）である。

【0082】

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、遊技可能回数カウンタが「0」になるか、又は入賞可能回数カウンタが「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。

【0083】

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。

【0084】

一方で、MBに入賞すると、MB作動中フラグをオンに更新し、ミドルボーナス（MB）を作動する。そして、このMBの作動に応じてCB作動中フラグをオンに更新し、遊技状態をRT4遊技状態からCB遊技状態に移行する。

【0085】

CB遊技状態は、「第2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る。「第2種特別役物」とは、内部抽籤の結果にかかわらず入賞に係る条件装置を作動させることとなる役物で、予め定められた場合に作動し1回の遊技の結果が得られた場合に作動を終了するものをいう。CB遊技状態では、左のメインリール3Lがほぼ無制御（最大の滑りコマ数が「1」）であり、他のメインリール3C、3Rの最大の滑りコマ数が「3」である。

【0086】

CB遊技状態は、遊技状態がCB遊技状態であるか否かを識別するために設けられたCB作動中フラグのオン又はオフにより識別でき、このCB作動中フラグがオンである場合には、遊技状態がCB遊技状態であり、オフである場合には、遊技状態がCB遊技状態とは別の遊技状態である。

【0087】

CB作動中フラグがオンに更新される条件は、後述のMB作動中フラグがオンであること（後述の図28のステップS34でYESと判別されること）である。CB作動中フラグがオフに更新される条件は、一のゲーム（1回の単位遊技）が終了することである。

【0088】

MB作動中フラグは、ミドルボーナス（MB）が作動しているか否かを識別するための情報である。MBは、第2種特別役物に係る役物連続作動装置である。「第2種特別役物に係る役物連続作動装置」とは、第2種特別役物を連続して作動させることができる装置で、特定の図柄組合せが表示された場合に作動し予め定められた場合に作動を終了するものをいう。ミドルボーナスが作動する状態では、遊技を行うために用いた単位遊技価値（一のゲームに投入したメダルの枚数）に対して遊技者に付与される遊技価値の期待値が、BBが作動する状態に次いで高い。

【0089】

MB作動中フラグがオンに更新される条件は、MBが表示役として成立すること（後述の図38のステップS151でYESと判別されること）である。この場合、MB作動時処理が行われ（後述の図38のステップS152）、前述したボーナス終了枚数カウンタには、「120」がセットされる。

【0090】

MB作動中フラグがオフに更新される条件は、MB作動中フラグがオンに更新され、MBの作動が行われてから120枚のメダルが払い出され、「120」にセットされたボー

10

20

30

40

50

ナス終了枚数カウンタの値が「0」になること（後述の図36のステップS124でYESと判別されること）である。

【0091】

ここで、MB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MB作動中フラグとCB作動中フラグとの関係について説明する。MBが成立した場合に、MB作動中フラグがオンに更新される。このMB作動中フラグがオンである場合には、CB作動中フラグがオンに更新される。そして、ゲーム終了時にCB作動中フラグはオフに更新される。ゲームの開始時にMB作動中フラグがオンであれば、再びCB作動中フラグがオンに更新される。

【0092】

MB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、MB作動中フラグがオフに更新されるが、このMB作動中フラグがオフに更新されたことを契機に、CB作動中フラグがオフに更新された状態が維持される。したがって、MB作動中フラグがオンであるときは、CB作動中フラグがオンに更新される。すなわち、MB成立後は、MB作動中フラグがオフに更新されるまでCB遊技状態となる。

【0093】

BB作動中フラグがオフに更新され、BBの作動が終了すると、遊技状態をRB遊技状態からRT1遊技状態に移行する。一方で、MB作動中フラグがオフに更新され、MBの作動が終了すると、遊技状態をCB遊技状態からRT3遊技状態に移行する。

【0094】

これらRT1遊技状態及びRT3遊技状態は、通常リプレイとして定めたリプレイ1又はリプレイ2が内部当籤役として決定される確率が、一般遊技状態に比べて低い第1確率の遊技状態である。また、RT1遊技状態及びRT3遊技状態は、持越役に内部当籤することのある遊技状態である。RT1遊技状態は、通常リプレイが内部当籤役として決定される確率が第1確率であること、また、同じ第1確率であるRT3遊技状態と区別することから、第1確率遊技状態Aと位置づけられ、一般遊技状態よりも不利な遊技状態である。RT3遊技状態は、通常リプレイが内部当籤役として決定される確率が第1確率であること、また、同じ第1確率であるRT1遊技状態と区別することから、第1確率遊技状態Bと位置づけられ、一般遊技状態よりも不利な遊技状態である。

【0095】

RT1遊技状態であるか否かは、RT1作動中フラグがオンであるか否かにより判別できる。また、RT3遊技状態であるか否かは、RT3作動中フラグがオンであるか否かにより判別できる。RT1作動中フラグがオンである場合には、RT1遊技状態であり、RT3作動中フラグがオンである場合には、RT3遊技状態である。

【0096】

RT1作動中フラグがオンに更新される条件は、BBの作動が終了し、BB作動中フラグがオフに更新されることである。この場合、RTゲーム数カウンタには、「50」がセットされる（後述の図36のステップS127）。RTゲーム数カウンタは、RT1遊技状態～RT4遊技状態における単位遊技の回数を計数する目的でメインRAM33の所定領域に設けられている。

【0097】

RT1作動中フラグがオフに更新される条件は、基本的に、RT1作動中フラグがオンに更新されてから50回の単位遊技が行われ、「50」にセットされたRTゲーム数カウンタの値が「0」になること（後述の図37のステップS147でYESと判別されること）である。また、詳しくは後述するが、特殊リプレイとして定めたリプレイ3又はリプレイ4が表示役として成立した場合（後述の図37のステップS142でYESと判別された場合）や、持越役に内部当籤したときにもオフに更新される（後述の図38のステップS144、後述の図33のステップS81）。

【0098】

同様に、RT3作動中フラグがオンに更新される条件は、MBの作動が終了し、MB作

10

20

30

40

50

動中フラグがオフに更新されることである。この場合、R Tゲーム数カウンタには、「3」がセットされる（後述の図36のステップS128）。

【0099】

R T3作動中フラグがオフに更新される条件は、基本的に、R T3作動中フラグがオンに更新されてから3回の単位遊技が行われ、「3」にセットされたR Tゲーム数カウンタの値が「0」になること（後述の図37のステップS147でYESと判別されること）である。また、特殊リプレイとして定めたリプレイ3又はリプレイ4が表示役として成立した場合（後述の図37のステップS142でYESと判別された場合）や、持越役に内部当籤したときにもオフに更新される（後述の図37のステップS144、後述の図33のステップS81）。

10

【0100】

R T1作動中フラグ又はR T3作動中フラグがオフに更新され、R T1遊技状態又はR T3遊技状態が終了する場合、どの遊技状態に移行するかは、どの条件を満たすことによってR T1作動中フラグ又はR T3作動中フラグがオフに更新されたかによって異なる。

【0101】

R Tゲーム数カウンタが「0」になったことに応じてR T1作動中フラグ又はR T3作動中フラグがオフに更新された場合は、前述した一般遊技状態に移行する。特殊リプレイとして定めたリプレイ3又はリプレイ4が表示役として成立したことに応じてR T1作動中フラグ又はR T3作動中フラグがオフに更新された場合は、R T2遊技状態に移行する。また、持越役に内部当籤したことに応じてR T1作動中フラグ又はR T3作動中フラグがオフに更新された場合は、前述したR T4遊技状態に移行する。

20

【0102】

R T2遊技状態は、後述するリプレイが内部当籤役として決定される確率が、一般遊技状態に比べて低い第2確率の遊技状態である。また、R T2遊技状態は、持越役に内部当籤することのある遊技状態である。R T2遊技状態は、リプレイが内部当籤役として決定される確率が第2確率であることから、第2確率遊技状態と位置づけられ、一般遊技状態よりも不利な遊技状態である。

【0103】

R T2作動中フラグがオンに更新される条件は、特殊リプレイとして定めたリプレイ3又はリプレイ4が表示役として成立したことに応じてR T1作動中フラグ又はR T3作動中フラグがオフに更新されることである。この場合、R Tゲーム数カウンタには、「1000」がセットされる（後述の図37のステップS143）。

30

【0104】

R T2作動中フラグがオフに更新される条件は、基本的に、R T2作動中フラグがオンに更新されてから1000回の単位遊技が行われ、「1000」にセットされたR Tゲーム数カウンタの値が「0」になること（後述の図37のステップS147でYESと判別されること）である。また、持越役に内部当籤したときにもオフに更新される（後述の図33のステップS81）。

【0105】

図8～図13を参照して、内部抽籤テーブルについて説明する。この内部抽籤テーブルは、内部当籤役に対応付けられたデータポイントをメインCPU31が決定するとき用いられる。

40

【0106】

内部抽籤テーブルは、当籤番号に対応して、抽籤値の情報とデータポイントの情報とを規定している。「当籤番号」とは、サンプリング回路37により抽出された一の乱数値に基づいて抽籤を行ったときの結果をメインCPU31が識別するための番号をいう。「抽籤値」とは、抽出した乱数値から減算する値をいい、各抽籤値をとり得る乱数値の数（実施例では「65536」）で除することにより、各当籤番号に当籤する確率（いわゆる当籤確率）を算出できる。

【0107】

50

実施例では、乱数値から抽籤値を減算し、その減算した値が負である場合、その抽籤値に対応する数値を当籤番号として決定する。例えば、一般遊技状態において抽出した乱数値が“663”である場合、初めに、この“663”から当籤番号「1」に対応する抽籤値“660”を減算する。減算した値は、“3”である（正の値である）。次に、この“3”から当籤番号「2」に対応する抽籤値“5”を減算する。減算した値は、負となる。したがって、この抽籤値に対応する「2」が当籤番号として決定される。

【0108】

「データポイント」とは、当籤番号に対応する役がどの役であるかをメインCPU31が識別するための番号をいう。実施例では、予め定められた複数種類の役が、入賞に係る役及び再遊技に係る役とボーナスゲームに係る役とに区分され、それぞれの区分に対応して、小役・リプレイ用データポイント及びボーナス用データポイントが設けられている。

10

【0109】

実施例の役には、BB、MB、角チェリー1～4、中チェリー1～2、ベル1～4、スイカ1～2、及びリプレイ1～4が設けられている。BB及びMBを総称して、以下「ボーナス」といい、角チェリー1～4、中チェリー1～2、ベル1～4、スイカ1～2を総称して、以下「小役」という。また、リプレイ1及びリプレイ2を総称して、以下「通常リプレイ」といい、リプレイ3及びリプレイ4を総称して、以下「特殊リプレイ」という。そして、通常リプレイ及び特殊リプレイを総称して、以下「リプレイ」という。

【0110】

さらに、実施例では、内部抽籤テーブルとして、図8に示す一般遊技状態用内部抽籤テーブル、図9に示すRB遊技状態用内部抽籤テーブル、図10に示すRT1遊技状態用内部抽籤テーブル、図11に示すRT2遊技状態用内部抽籤テーブル、図12に示すRT3遊技状態用内部抽籤テーブル、及び図13に示すRT4遊技状態用内部抽籤テーブルを設けている。一般遊技状態用内部抽籤テーブルは、一般遊技状態で参照され、RB遊技状態用内部抽籤テーブルは、RB遊技状態で参照される。RT1遊技状態用内部抽籤テーブルは、RT1遊技状態で参照され、RT2遊技状態用内部抽籤テーブルは、RT2遊技状態で参照される。また、RT3遊技状態用内部抽籤テーブルは、RT3遊技状態で参照され、RT4遊技状態用内部抽籤テーブルは、RT4遊技状態で参照される。なお、CB遊技状態である場合には、内部抽籤の結果にかかわらず角チェリー1～4、中チェリー1～2、ベル1～4、及びスイカ1～2の全てが内部当籤役として決定される。

20

30

【0111】

内部抽籤テーブルについてより詳細に検討する。一般遊技状態用内部抽籤テーブル（図8）と、RT遊技状態用内部抽籤テーブル（図10～図13）とを比較すると、一般遊技状態用内部抽籤テーブルを使用するときは、RT遊技状態用内部抽籤テーブルを使用するときに比べ、当籤番号「13」に対応する抽籤値が大きい。当籤番号「13」に対応する小役・リプレイ用データポイントは「8」であり、後述の図14を参照すると、小役・リプレイ用データポイント「8」は、リプレイ1～2に対応する。

【0112】

詳しくは後述するが、リプレイに係る図柄の組合せが有効ラインに沿って表示されると、今回の単位遊技で投入したにメダルと同数のメダルが自動投入される。そのため、遊技状態が一般遊技状態又はRT1遊技状態～RT4遊技状態である場合、遊技状態の種類に関わらずリプレイ1～2に内部当籤する可能性があるが、リプレイ1～2に内部当籤する確率は、一般遊技状態の方がRT1～RT4遊技状態よりも高い。したがって、一般遊技状態では、RT1～RT4遊技状態に比べ、メダルを投入することなく単位遊技を進められるという利益が得られやすい。

40

【0113】

また、RT1遊技状態用内部抽籤テーブル（図10）又はRT3遊技状態用内部抽籤テーブル（図12）である場合には、小役・リプレイ用データポイントとして「9」が決定される場合があるが、他の内部抽籤テーブルを参照する場合に、小役・リプレイ用データポイントとして「9」が決定される場合はない。後述の図14を参照すると、小役・リプ

50

レイ用データポインタ「9」に対応する当たり要求フラグは、リプレイ3～4である。したがって、遊技状態がRT1遊技状態又はRT3遊技状態である場合には、リプレイ3～4が内部当籤役として決定される場合があるが、他の遊技状態でリプレイ3～4が内部当籤役として決定される場合はない。

【0114】

図14及び図15を参照して、内部当籤役決定テーブルについて説明する。この内部当籤役決定テーブルは、図8～図13に示した内部抽籤テーブルを参照して決定した当籤番号に対応するデータポインタに基づいて、メインCPU31が内部当籤役を決定するときに用いられる。

10

【0115】

内部当籤役決定テーブルは、データポインタに対応して、内部当籤役に応じた当たり要求フラグの情報を規定している。「当たり要求フラグ」とは、各ビットに固有の図柄の組合せが割り当てられた1バイトのデータをいう。実施例では、内部当籤役決定テーブルとして、図14の小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルと、図15のボーナス用内部当籤役決定テーブルとが設けられている。小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルは、小役・リプレイ用データポインタに基づいて入賞に係る役又は再遊技に係る役が内部当籤役であるか否かを決定するためのテーブルである。ボーナス用内部当籤役決定テーブルは、ボーナス用データポインタに基づいてボーナスゲームに係る役が内部当籤役であるか否かを決定するためのテーブルである。

20

【0116】

例えば、前述した一般遊技状態用内部抽籤テーブル(図8)を参照して決定した当籤番号が「9」である場合、この当籤番号「9」に対応する小役・リプレイ用データポインタは「6」であり、ボーナス用データポインタは「2」である。図14に示す小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルを参照すると、小役・リプレイ用データポインタ「6」に対応する当たり要求フラグは「00001111」(ベル1～4)である。また、図15に示すボーナス用内部当籤役決定テーブルを参照すると、ボーナス用データポインタ「2」に対応する当たり要求フラグは「10000000」(BB)である。したがって、一般遊技状態用内部抽籤テーブル(図8)を参照して決定した当籤番号が「9」である場合、ベル1～4及びBBが内部当籤役として決定される。

30

【0117】

前述した図8～図13によると、当籤番号に対応する小役・リプレイ用データポインタが「1」、「2」、「6」～「8」である場合、ボーナス用データポインタの値が「1」又は「2」の場合がある。これらの小役・リプレイ用データポインタに対応する当たり要求フラグは、角チェリー1～4、中チェリー1～2、ベル1～4、スイカ1～2、リプレイ1～2であり、ボーナス用データポインタに対応する当たり要求フラグは、MB、BBである。したがって、角チェリー1～4、中チェリー1～2、ベル1～4、スイカ1～2又はリプレイ1～2が内部当籤役として決定された場合、同時にBB又はMBが内部当籤役として決定されている場合がある。

【0118】

図16を参照して、メインリールの図柄組合せテーブルについて説明する。

40

【0119】

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組合せに対応する表示役のデータ(情報)と、この表示役のデータが格納される表示役格納領域1～3のうちどの表示役格納領域にセットするか決定するための格納領域加算データの情報と、表示役のデータに対応する払出枚数の情報とを備えている。

【0120】

実施例では、格納領域加算データの取り得る値は、「0」～「2」の3種類である。格納領域加算データが「0」である場合、表示役のデータは、表示役格納領域1～3のうち

50

表示役格納領域 1 にセットされ、格納領域加算データが「1」である場合、表示役のデータは、表示役格納領域 2 にセットされる。また、格納領域加算データが「2」である場合、表示役のデータは、表示役格納領域 3 にセットされる。

【0121】

例えば、有効ラインに沿って「チェリー - 赤スイカ - ANY」の図柄の組合せが表示されると、図柄組合せテーブルを参照し、表示役のデータとして「00000001」が決定される。このデータに対応する表示役は、角チェリー 1 である。表示役のデータ「00000001」に対応する格納領域加算データは「0」であるため、この表示役のデータは、表示役格納領域 1 ~ 3 のうち表示役格納領域 1 にセットされる。また、表示役のデータ「00000001」に対応する払出枚数は、遊技状態が一般遊技状態又は RT 遊技状態であって、投入枚数が 3 (3 BET) の場合には「1」であり、遊技状態が RB 遊技状態であって、投入枚数が 2 (2 BET) の場合には「1」である。また、遊技状態が CB 遊技状態であって、投入枚数が 1 (1 BET) の場合には「15」である。したがって、遊技状態が一般遊技状態、RT 遊技状態又は RB 遊技状態であって、投入枚数が 3 又は 2 の場合にはメダルが 1 枚払出され、遊技状態が CB 遊技状態であって、投入枚数が 1 の場合にはメダルが 15 枚払出される。なお、「ANY」は、任意の図柄を示す。

10

【0122】

このように、予め定められた図柄の組合せが有効ラインに沿って表示されると、基本的に、メダルが払出される。ただし、BB に係る図柄の組合せが有効ラインに沿って表示されると、メダルが払出されることなく、BB 作動中フラグがオンになることにより RB 作動中フラグがオンになるため、遊技状態が一般遊技状態などから RB 遊技状態となる。同様に、MB に係る図柄の組合せが有効ラインに沿って表示されると、メダルが払出されることなく、MB 作動中フラグがオンになることにより CB 作動中フラグがオンになるため、遊技状態が一般遊技状態などから CB 遊技状態となる。また、リプレイに係る図柄の組合せが有効ラインに沿って表示されると、今回の単位遊技に賭けたメダルと同数のメダルの自動投入が行われる。

20

【0123】

以上のことから、図柄組合せテーブルには、基本的に、遊技者に付与される利益（例えば、メダルの払出し、ボーナスゲームの作動の開始、メダルの自動投入）に対応付けられた情報が規定されている。

30

【0124】

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。このボーナス作動時テーブルは、ボーナスゲームの作動に係る各種カウンタなどをメイン CPU 31 がセットするとき用いられる。

【0125】

ボーナス作動時テーブルは、作動している遊技状態をメイン CPU 31 が識別するために設けられた作動中フラグ格納領域に格納される作動中フラグの情報と、ボーナス終了枚数カウンタに格納される値の情報と、遊技可能回数カウンタに格納される値の情報と、入賞可能回数カウンタに格納される値の情報を規定している。

【0126】

作動中フラグは、作動しているボーナスゲームをメイン CPU 31 が識別するために設けられた情報である。言い換えるならば、メイン CPU 31 は、複数種類のボーナスゲームのうちいずれのボーナスゲームが作動しているか否かを作動中フラグに基づいて識別することができる。ボーナス終了枚数カウンタは、BB 作動中フラグ又は MB 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メイン CPU 31 が計数するカウンタである。

40

【0127】

遊技可能回数カウンタは、RB 遊技状態において行うことが可能な残りのゲームの回数（すなわち、遊技可能回数）をメイン CPU 31 が計数するために設けられたカウンタである。入賞可能回数カウンタは、RB 遊技状態において入賞に係る図柄の組合せが表示さ

50

れることが可能な残りのゲームの回数（すなわち、入賞可能回数）をメインCPU31が計数するために設けられたカウンタである。

【0128】

図18を参照して、RT遊技状態決定テーブルについて説明する。このRT遊技状態決定テーブルは、RT2移行図柄の組合せとして定めた、リプレイ3又はリプレイ4に対応する図柄の組合せが有効ラインに沿って表示された際に参照される。

【0129】

RT遊技状態決定テーブルは、RT移行図柄の種別に対応する作動中フラグの情報と、このRT移行図柄の種別に対応してRTゲーム数カウンタに格納する値の情報とを備えている。RT移行図柄とは、RT作動中フラグをオンに更新するための契機となる図柄である。

10

【0130】

図18に示すように、RT移行図柄にはリプレイ3及びリプレイ4がある。これらのRT移行図柄が有効ライン上に表示されると、RT2作動中フラグが「0」から「1」に更新されることによりオンにセットされる。また、このとき、RTゲーム数カウンタには、この表示されたRT移行図柄に対応する値である「1000」が格納される。

【0131】

図19～図21を参照して、各種の格納領域について説明する。これら各種の格納領域は、主制御回路71ではメインRAM33に、副制御回路72では後述のサブRAM83に設けられている。

20

【0132】

図19は、内部当籤役格納領域を示す。内部当籤役格納領域は、内部当籤役格納領域1と、内部当籤役格納領域2と、内部当籤役格納領域3とにより構成され、内部当籤役格納領域1及び内部当籤役格納領域2には、小役に対応するデータが格納される。また、内部当籤役格納領域3には、リプレイ及びボーナスに対応するデータが格納される。

【0133】

内部当籤役1格納領域のビット0は、角チェリー1に対応する格納領域である。ビット1は、角チェリー2に対応する格納領域である。ビット2は、角チェリー3に対応する格納領域である。ビット3は、角チェリー4に対応する格納領域である。ビット4は、仲チェリー1に対応する格納領域である。ビット5は、中チェリー2に対応する格納領域である。ビット6及びビット7は、未使用の格納領域である。

30

【0134】

内部当籤役2格納領域のビット0は、ベル1に対応する格納領域である。ビット1は、ベル2に対応する格納領域である。ビット2は、ベル3に対応する格納領域である。ビット3は、ベル4に対応する格納領域である。ビット4は、スイカ1に対応する格納領域である。ビット5は、スイカ2に対応する格納領域である。ビット6及びビット7は、未使用の格納領域である。

【0135】

内部当籤役3格納領域のビット0は、リプレイ1に対応する格納領域である。ビット1は、リプレイ2に対応する格納領域である。ビット2は、リプレイ3に対応する格納領域である。ビット3は、リプレイ4に対応する格納領域である。ビット4及びビット5は、未使用の格納領域である。ビット6は、MBに対応する格納領域である。ビット7は、BBに対応する格納領域である。

40

【0136】

例えば、前述した図8を参照すると、内部抽籤処理（後述の図31～図33）において当籤番号「5」が決定された場合、この当籤番号「5」に対応する小役・リプレイ用データポイントは「2」であり、ボーナス用データポイントは「1」である。前述した図14を参照すると、小役・リプレイ用データポイント「2」に対応する当たり要求フラグは「00110000」（中チェリー1～2）であり、前述した図15を参照すると、ボーナス用データポイント「1」に対応する当たり要求フラグは「01000000」（MB）

50

である。したがって、内部当籤役格納領域 1 ~ 3 のうち、内部当籤役格納領域 1 には、中チェリー 1 ~ 2 に対応するビット 4 及びビット 5 に「1」が格納され、内部当籤役格納領域 3 には、MB に対応するビット 6 に「1」が格納される。

【0137】

なお、図示は省略するが、メインRAM 33 には表示役格納領域も設けられている。表示役格納領域は、表示役格納領域 1 と、表示役格納領域 2 と、表示役格納領域 3 とにより構成され、表示役格納領域 1 は、内部当籤役格納領域 1 と同様の構造を有し、表示役格納領域 2 は、内部当籤役格納領域 2 と同様の構造を有し、表示役格納領域 3 は、内部当籤役格納領域 3 と同様の構造を有する。

【0138】

図 20 は、持越役に係るデータが格納される持越役格納領域を示す。ビット 0 ~ ビット 5 は、未使用の格納領域である。ビット 6 は、MB に対応する格納領域である。ビット 7 は、BB に対応する格納領域である。実施例では、持越役がある場合には、その持越役に対応する格納領域に「1」が格納される。例えば、持越役が BB である場合、持越役格納領域のビット 7 に「1」が格納される。

【0139】

図 21 は、作動中フラグ格納領域を示す。ビット 0 は、RT 1 作動中フラグに対応する格納領域である。ビット 1 は、RT 2 作動中フラグに対応する格納領域である。ビット 2 は、RT 3 作動中フラグに対応する格納領域である。ビット 3 は、RT 4 作動中フラグに対応する格納領域である。ビット 4 は、MB 作動中フラグに対応する格納領域である。ビット 5 は、CB 作動中フラグに対応する格納領域である。ビット 6 は、RB 作動中フラグに対応する格納領域である。ビット 7 は、BB 作動中フラグに対応する格納領域である。例えば、有効ライン上に RT 2 移行図柄が表示され、RT 2 が作動する場合、作動中フラグ格納領域のビット 1 に「1」が格納される。

【0140】

図 22 を参照して、メインCPU 31 からサブCPU 81 に送信する各種のコマンドについて説明する。

【0141】

コマンド種別が「01H」である場合のコマンドは、初期化コマンドである。この初期化コマンドは、サブRAM 83 などを初期化することを主制御回路 71 側から副制御回路 72 側に指令するためのコマンドであり、設定値の変更が行われたときに送信される。

【0142】

コマンド種別が「02H」である場合のコマンドは、デモ表示コマンドである。このデモ表示コマンドは、遊技機が客待ちの状況であることを報知することを主制御回路 71 側から副制御回路 72 側に指令するためのコマンドであり、単位遊技が終了してから 10 秒経過してもメダルの投入が行われなかったときに送信される。

【0143】

コマンド種別が「03H」である場合のコマンドは、メダル投入コマンドである。このメダル投入コマンドは、メダルの投入枚数に関する情報をサブRAM 83 の所定領域に格納することを主制御回路 71 側から副制御回路 72 側に指令するためのコマンドであり、メダルの投入又は BET 操作が行われたときに送信される。

【0144】

コマンド種別が「04H」である場合のコマンドは、スタートコマンドである。このスタートコマンドは、内部当籤役の情報や遊技状態の情報などをサブRAM 83 の所定領域に格納することを主制御回路 71 側から副制御回路 72 側に指令するためのコマンドであり、スタートレバー 6 が操作され、その後、内部抽籤が行われたときに送信される。

【0145】

コマンド種別が「05H」である場合のコマンドは、リール回転開始コマンドである。このリール回転開始コマンドは、サブリール 21L, 21C, 21R の回転を開始するとともに、他の装置の動作を開始することを主制御回路 71 側から副制御回路 72 側に指令

10

20

30

40

50

するためのコマンドであり、メインリール 3 L , 3 C , 3 R の回転が開始したときに送信される。

【 0 1 4 6 】

コマンド種別が「 0 6 H 」である場合のコマンドは、リール停止コマンドである。このリール停止開始コマンドは、停止したメインリール 3 L , 3 C , 3 R に対応するサブリール 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R の回転を停止することを主制御回路 7 1 側から副制御回路 7 2 側に指令するためのコマンドであり、メインリール 3 L , 3 C , 3 R の回転が停止したときに送信される。

【 0 1 4 7 】

コマンド種別が「 0 7 H 」である場合のコマンドは、表示役コマンドである。この表示役コマンドは、表示役に基づいて種々の装置の動作を行うことを主制御回路 7 1 側から副制御回路 7 2 側に指令するためのコマンドであり、表示役が決定したときに送信される。

10

【 0 1 4 8 】

コマンド種別が「 0 8 H 」である場合のコマンドは、払出終了コマンドである。この払出終了コマンドは、メダルの払出終了に応じて種々の装置の動作を行うことを主制御回路 7 1 側から副制御回路 7 2 側に指令するためのコマンドであり、メダルの払出しが終了したときに送信される。

【 0 1 4 9 】

コマンド種別が「 0 9 H 」である場合のコマンドは、ボーナス終了コマンドである。このボーナス終了コマンドは、ボーナス終了に応じて種々の装置の動作を行うことを主制御回路 7 1 側から副制御回路 7 2 側に指令するためのコマンドであり、ボーナスの作動が終了したときに送信される。

20

【 0 1 5 0 】

コマンド種別が「 0 A H 」である場合のコマンドは、ボーナス開始コマンドである。このボーナス開始コマンドは、ボーナス開始に応じて種々の装置の動作を行うことを主制御回路 7 1 側から副制御回路 7 2 側に指令するためのコマンドであり、ボーナスの作動が開始したときに送信される。

【 0 1 5 1 】

コマンド種別が「 0 B H 」である場合のコマンドは、入力状態コマンドである。この入力状態コマンドは、スタートレバー 6 や停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R の入力状態に応じて種々の装置の動作を行うことを主制御回路 7 1 側から副制御回路 7 2 側に指令するためのコマンドであり、スタートレバー 6 や停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R が操作されたときに送信される。

30

【 0 1 5 2 】

図 2 3 ~ 図 2 5 を参照して、図 2 2 で説明した各種のコマンドのうち、メダル投入コマンド、スタートコマンド及び入力状態コマンドが有するパラメータについて説明する。

【 0 1 5 3 】

図 2 3 は、メダル投入コマンドが有するパラメータを示す。メダル投入コマンドは、パラメータ 1 及びパラメータ 2 により構成され、パラメータ 1 には、メダルの投入枚数に対応するデータが格納され、パラメータ 2 には、設定値に対応するデータが格納される。

40

【 0 1 5 4 】

パラメータ 1 のビット 0 ~ ビット 5 は、クレジットカウンタに対応する格納領域である。この格納領域には、クレジットカウンタの数値が 2 進数で格納される。例えば、クレジットカウンタの数値が「 2 5 」である場合、この「 2 5 」を 2 進数で示すと「 0 1 1 0 0 1 」である。そのため、パラメータ 1 のビット 0 には「 1 」が格納され、ビット 1 には「 0 」が格納される。また、ビット 2 には「 0 」が格納され、ビット 3 には「 1 」が格納され、ビット 4 には「 1 」が格納され、ビット 5 には「 0 」が格納される。

【 0 1 5 5 】

パラメータ 1 のビット 6 及びビット 7 は、メダルの投入枚数に対応する格納領域である。この格納領域には、メダルの投入枚数の数値が 2 進数で格納される。例えば、メダルの

50

投入枚数が「3」である場合、この「3」を2進数で示すと「11」である。そのため、パラメータ1のビット6には「1」が格納され、ビット7には「1」が格納される。

【0156】

図24は、スタートコマンドが有するパラメータを示す。スタートコマンドは、パラメータ1～パラメータ5により構成され、パラメータ1には、遊技状態及びRT終了遊技数に対応するデータが格納され、パラメータ2には、RT終了遊技数に対応するデータが格納される。また、パラメータ3～パラメータ5には、内部当籤役に対応するデータが格納される。

【0157】

パラメータ1のビット0、ビット1は、RT終了遊技数に対応する格納領域である。この格納領域には、RT終了遊技数の数値が2進数で格納される。ビット3～ビット5は、RT遊技状態の種類に対応する格納領域である。ビット6は、MBが持越役であることを示す格納領域である。ビット7は、BBが持越役であることを示す格納領域である。ビット2は、未使用の格納領域である。

10

【0158】

パラメータ2のビット0～ビット7 RT終了遊技数に対応する格納領域である。この格納領域には、パラメータ1のビット0、ビット1とともに、RT終了遊技数の数値が2進数で格納される。

【0159】

パラメータ3のビット0は、リプレイ1に対応する格納領域である。ビット1は、リプレイ2に対応する格納領域である。ビット2は、リプレイ3に対応する格納領域である。ビット3は、リプレイ4に対応する格納領域である。ビット4～ビット7は、未使用の格納領域である。

20

【0160】

パラメータ4のビット0は、ベル1に対応する格納領域である。ビット1は、ベル2に対応する格納領域である。ビット2は、ベル3に対応する格納領域である。ビット3は、ベル4に対応する格納領域である。ビット4は、スイカ1に対応する格納領域である。ビット5は、スイカ2に対応する格納領域である。ビット6及びビット7は、未使用の格納領域である。

【0161】

パラメータ5のビット0は、角チェリー1に対応する格納領域である。ビット1は、角チェリー2に対応する格納領域である。ビット2は、角チェリー3に対応する格納領域である。ビット3は、角チェリー4に対応する格納領域である。ビット4は、中チェリー1に対応する格納領域である。ビット5は、中チェリー2に対応する格納領域である。ビット6及びビット7は、未使用の格納領域である。

30

【0162】

図25は、入力状態コマンドが有するパラメータを示す。入力状態コマンドは、パラメータ1により構成され、スタートレバー6、左の停止ボタン7L、中央の停止ボタン7C、右の停止ボタン7Rのうち実際に操作した装置に対応するデータが格納される。

【0163】

パラメータ1のビット0は、左の停止ボタン7Lの入力操作に対応する格納領域である。ビット1は、中央の停止ボタン7Cの入力操作に対応する格納領域である。ビット2は、右の停止ボタン7Rの入力操作に対応する格納領域である。ビット3は、スタートレバー6の入力操作に対応する格納領域である。ビット4～ビット7は、未使用の格納領域である。

40

【0164】

図26～図39に示すフローチャートを参照して、主制御回路71の動作について説明する。

【0165】

図26及び図27を参照して、メインCPU31が実行する主たる処理を示したメイン

50

フローチャートについて説明する。

【0166】

電源が投入されると、メインCPU31は、初期化処理を行い(ステップS1)、ステップS2に移る。この処理では、メインCPU31は、メインRAM33の記憶内容の初期化、入出力ポートの初期化などを行う。

【0167】

ステップS2では、メインCPU31は、指定されたアドレス以下の格納領域のクリアし、ステップS3に移る。具体的には、メインCPU31は、前回のゲームに使用されたメインRAM33の書き込み可能エリアのデータの消去・移動、メインRAM33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。

10

【0168】

ステップS3では、後に図28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S4に移る。この処理では、BB作動中フラグがオンである場合、メインCPU31は、RB遊技状態が終了しても続けてRB遊技状態となるようにRB作動中フラグをオンに更新する処理を行う。また、MB作動中フラグがオンである場合、メインCPU31は、CB遊技状態が終了しても続けてCB遊技状態となるようにCB作動中フラグをオンに更新する処理を行う。

【0169】

ステップS4では、後に図29及び図30を参照して説明するメダル受付・スタートチェック処理を行い、ステップS5に移る。この処理では、メインCPU31は、スタートスイッチ6S、メダルセンサ10S、又はBETスイッチ8aS, 8bS, 8cS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、メインCPU31は、更新したBET数に基づいて開始操作が可能であるか否かを判別する処理を行う。

20

【0170】

ステップS5では、乱数値を抽出し、メインRAM33の所定領域に設けられた乱数値格納領域に格納し、ステップS6に移る。このステップS5の処理で抽出された乱数値は、内部抽籤処理(後述の図31~図33)において使用される。ステップS6では、後に図31~図33を参照して説明する内部抽籤処理を行い、ステップS7に移る。ステップS7では、スタートコマンドをレジスタにセットし、ステップS8に移る。スタートコマンドは、遊技状態、内部当籤役などの情報を含む。

30

【0171】

ステップS8では、遊技時間管理タイマが「0」であるか否かを判別することで、前回の単位遊技から4.1秒が経過したか否かを判別する。この判別がYESのときは、ステップS10に移り、NOのときは、ステップS9に移る。ステップS9では、ウェイト時間を消化する処理を行い、ステップS10に移る。この処理では、前回のゲームが開始してから4.1秒経過するまでの間、遊技者によるスタートレバー6の操作に基づくスタートスイッチ6Sの入力を無効にする処理を行う。ステップS10では、遊技時間管理タイマに4.1秒をセットし、図27のステップS11に移る。

【0172】

40

図27のステップS11では、リール回転開始コマンドをレジスタにセットし、ステップS12に移る。ステップS12では、メインリール3L, 3C, 3Rの回転開始を要求し、ステップS13に移る。ステップS13では、後に図35を参照して説明するメインリール停止制御処理を行い、ステップS14に移る。この処理では、メインCPU31は、メインリール3L, 3C, 3Rの回転の停止に係る命令を実行する。ステップS14では、図柄組合せテーブル(図16)を参照し、有効ラインに沿って表示される図柄の組合せに基づいて表示役やメダルの払出枚数などを決定し、ステップS15に移る。

【0173】

ステップS15では、表示役成立コマンドをレジスタにセットし、ステップS16に移る。表示役コマンドは、ステップS14で決定された表示役のデータを含む。ステップS

50

16では、メダル払出処理を行い、ステップS17に移る。この処理では、メインCPU31は、ステップS14の処理において決定されたメダルの払出枚数に基づいてメダルの貯留(クレジット)又は払出しを行う。

【0174】

ステップS17では、ステップS14の処理において決定されたメダルの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S18に移る。この処理では、メインCPU31は、ボーナス終了枚数カウンタが1以上である場合には、メダルの払出枚数に応じて当該カウンタを減算する処理を行う。ステップS18では、BB又はMB作動中フラグがオン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S19に移り、NOのときはステップS20に移る。

10

【0175】

ステップS19では、後に図36を参照して説明するボーナス終了チェック処理を行い、ステップS21に移る。ステップS20では、後に図37を参照して説明するRTゲーム数カウンタ更新処理を行い、ステップS21に移る。ステップS21では、後に図38を参照して説明するボーナス作動チェック処理を行い、ステップS2に移る。

【0176】

図28を参照して、ボーナス作動監視処理について説明する。

【0177】

初めに、メインCPU31は、BB作動中フラグがオンであるか否かを判別する(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、ステップS34に移る。ステップS32では、RB作動中フラグがオンであるか否かを判別する。この判別がYESのときは、図26のステップS4に移り、NOのときは、ステップS33に移る。

20

【0178】

ステップS33では、ボーナス作動時テーブルに基づいて、RB作動時処理を行い、図26のステップS4に移る。RB作動時処理では、メインCPU31は、ボーナス作動時テーブル(図17)を参照して、RB作動中フラグをオンに更新するとともに、遊技可能回数カウンタに「12」を格納し、入賞可能回数カウンタに「8」を格納する。

【0179】

これらステップS31～ステップS33の処理が行われることにより、RB作動中フラグをオフに更新する条件が満たされRB作動中フラグがオフに更新された場合であっても、BB作動中フラグがオンである場合には、RB作動中フラグを再びオンに更新し、RB遊技状態を連続して作動させることができる。

30

【0180】

ステップS34では、MB作動中フラグがオン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S35に移り、NOのときは、図26のステップS4に移る。ステップS35では、CB作動中フラグをオンに更新し、図26のステップS4に移る。

【0181】

これらステップS34及びステップS35の処理が行われることにより、CB作動中フラグをオフに更新する条件が満たされCB作動中フラグがオフに更新された場合であっても、MB作動中フラグがオンである場合には、CB作動中フラグを再びオンに更新し、CB遊技状態を連続して作動させることができる。

40

【0182】

図29及び図30を参照して、メダル受付・スタートチェック処理について説明する。この処理では、投入枚数に基づいて開始操作が可能であるか否かがメインCPU31によって判別される。

【0183】

初めに、メインCPU31は、デモ表示タイマに待ち時間として10秒をセットし(ステップS41)、ステップS42に移る。ステップS42では、自動投入カウンタの値が「0」であるか否かを判別する。「自動投入カウンタ」は、自動的に投入するメダルの枚

50

数をメインCPU31が計数するために設けられたカウンタである。この判別がYESのときは、ステップS43に移り、NOのときは、ステップS44に移る。

【0184】

ステップS43では、メダル通過許可の処理を行い、ステップS45に移る。ステップS44では、自動投入カウンタの値を投入枚数カウンタに複写し、その後、自動投入カウンタをクリアする処理を行い、ステップS45に移る。「投入枚数カウンタ」は、投入されたメダルの枚数をメインCPU31が計数するために設けられたカウンタである。

【0185】

ステップS45では、メダルの通過が検出されたか否かを判別する。この処理では、例えば、メダルセンサ10Sからの入力のチェックを行い、メダルセンサ10Sからの入力があるか否かを判別する。この判別がYESのときは、ステップS46に移り、NOのときは、図30のステップS52に移る。

10

【0186】

ステップS46では、作動中フラグ格納領域に格納されているデータに応じて投入最大値をセットし、ステップS47に移る。この処理では、作動中フラグ格納領域に格納されているデータに基づいて遊技状態を判別し、その結果が一般遊技状態又はRT遊技状態である場合には、投入最大値として「3」をセットする。また、判別結果がRB遊技状態である場合には、投入最大値として「2」をセットし、判別結果がMB遊技状態である場合には、投入最大値として「1」をセットする。

【0187】

20

ステップS47では、投入枚数カウンタの値が投入最大値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S51に移り、NOのときは、ステップS48に移る。ステップS48では、投入枚数カウンタの値に「1」を加算し、ステップS49に移る。ステップS49では、有効ラインカウンタに「8」を格納し、ステップS50に移る。

【0188】

ステップS50では、メダル投入コマンドをレジスタにセットし、ステップS51に移る。ステップS51では、クレジットカウンタの値に「1」を加算し、図30のステップS52に移る。

【0189】

図30のステップS52では、投入枚数カウンタの値が投入最大値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S55に移り、NOのときは、ステップS53に移る。ステップS53では、デモ表示タイマが「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S54に移り、NOのときは、図29のステップS45に移る。

30

【0190】

ステップS54では、デモ表示コマンドをレジスタにセットし、図29のステップS45に移る。

【0191】

ステップS55では、スタートスイッチ6Sがオンであるか否かを判別する。具体的には、スタートレバー6の操作に基づくスタートスイッチ6Sからの入力があるか否かを判別する。この判別がYESのときは、ステップS56に移り、NOのときは、図29のステップS45に移る。ステップS56では、メダル通過禁止の処理を行い、図26のステップS5に移る。

40

【0192】

図31～図33を参照して、内部抽籤処理について説明する。

【0193】

初めに、メインCPU31は、内部抽籤テーブル決定テーブルに基づいて内部抽籤テーブルの種別及び抽籤回数を決定し(ステップS61)、ステップS62に移る。ステップS62では、後に図34を参照して説明する内部抽籤テーブル変更処理を行い、ステップS63に移る。

50

【 0 1 9 4 】

ステップ S 6 3 では、乱数値格納領域に格納された乱数値を判定用乱数値としてレジスタにセットし、当籤番号の初期値として「 1 」をセットし、ステップ S 6 4 に移る。ステップ S 6 4 では、複数種類設けられた内部抽籤テーブル（図 8 ～ 図 1 3 ）のうち、遊技状態に対応する内部抽籤テーブルを参照し、当籤番号に対応する抽籤値を取得し、ステップ S 6 5 に移る。

【 0 1 9 5 】

ステップ S 6 5 では、桁かりが行われたか否かを判別する。この処理では、メイン CPU 3 1 は、レジスタにセットされた判定用乱数値から抽籤値を減算し、その結果が負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 7 0 に移り、 N O のときは、ステップ S 6 6 に移る。

10

【 0 1 9 6 】

ステップ S 6 6 では、ステップ S 6 5 の処理で減算した値を新たな判定用乱数値としてレジスタにセットし、ステップ S 6 7 に移る。ステップ S 6 7 では、当籤番号を「 1 」加算し、抽籤回数を「 1 」減算し、ステップ S 6 8 に移る。ステップ S 6 8 では、抽籤回数が「 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 6 9 に移り、 N O のときは、ステップ S 6 4 に移る。ステップ S 6 9 では、小役・リプレイ用データポイントとして「 0 」をセットし、ボーナス用データポイントとして「 0 」をセットし図 3 2 のステップ S 7 1 に移る。ステップ S 7 0 では、参照している内部抽籤テーブルの当籤番号に対応する小役・リプレイ用データポイント及びボーナス用データポイントを取得し、図 3 2 のステップ S 7 1 に移る。

20

【 0 1 9 7 】

図 3 2 のステップ S 7 1 では、小役・リプレイ用データポイントの値が「 5 」未満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 7 2 に移り、 N O のときは、ステップ S 7 3 に移る。ステップ S 7 2 では、内部当籤役格納領域 1 ～ 3 のうち、当たり要求フラグを格納する内部当籤役格納領域として内部当籤役格納領域 1 を指定し、ステップ S 7 6 に移る。

【 0 1 9 8 】

ステップ S 7 3 では、小役・リプレイ用データポイントの値が「 7 」未満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 7 4 に移り、 N O のときは、ステップ S 7 5 に移る。ステップ S 7 4 では、内部当籤役格納領域 1 ～ 3 のうち、当たり要求フラグを格納する内部当籤役格納領域として内部当籤役格納領域 2 を指定し、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 1 ～ 3 のうち、当たり要求フラグを格納する内部当籤役格納領域として内部当籤役格納領域 3 を指定し、ステップ S 7 6 に移る。

30

【 0 1 9 9 】

ステップ S 7 6 では、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブル（図 1 4 ）を参照し、ステップ S 7 0 の処理で取得した小役・リプレイ用データポイントに対応する当たり要求フラグを取得し、ステップ S 7 7 に移る。ステップ S 7 7 では、ステップ S 7 6 の処理で取得した当たり要求フラグを、ステップ S 7 1 ～ ステップ S 7 5 の処理を通じて指定した内部当籤役格納領域に格納し、図 3 3 のステップ S 7 8 に移る。

40

【 0 2 0 0 】

図 3 3 のステップ S 7 8 では、持越役格納領域の値が「 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 7 9 に移り、 N O のときは、ステップ S 8 2 に移る。ステップ S 7 9 では、ボーナス用データポイントの値が「 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 2 に移り、 N O のときは、ステップ S 8 0 に移る。

【 0 2 0 1 】

ステップ S 8 0 では、ボーナス用内部当籤役決定テーブル（図 1 5 ）を参照し、ステップ S 7 0 の処理で取得したボーナス用データポイントに対応する当たり要求フラグを取得

50

し、この取得した当たり要求フラグを持越役格納領域に格納し、ステップS 8 1に移る。ステップS 8 1では、RT 1作動中フラグ～RT 3作動中フラグを全てオフにセットし、RTゲーム数カウンタを「0」にすることで、RT作動中フラグ及びRTゲーム数カウンタをクリアし、その後、RT 4作動中フラグをオンにセットし、ステップS 8 2に移る。

【0202】

ステップS 8 2では、持越役格納領域に格納されている値と内部当籤役格納領域3に格納されている値との論理和を内部当籤役格納領域3に格納し、ステップS 8 3に移る。このステップS 8 2の処理により、いったんBB又はMBが内部当籤役として決定されると、決定した役が表示役として成立するまでの間、その決定した役が常に内部当籤役として持ち越される。

10

【0203】

ステップS 8 3では、CB作動中フラグがオン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 8 4に移り、NOのときは、図26のステップS 7に移る。ステップS 8 4では、内部当籤役格納領域1のビット0～5及び内部当籤役格納領域2のビット0～5に「1」をセットし、図26のステップS 7に移る。このステップS 8 4の処理により、遊技状態がCB遊技状態である場合には、内部抽籤の結果にかかわらず角チェリー1～4、中チェリー1～2、ベル1～4及びスイカ1～2の全てが内部当籤役として決定される。

【0204】

図34を参照して、内部抽籤テーブル変更処理について説明する。

20

【0205】

初めに、メインCPU 31は、RT 1作動中フラグがオンであるか否かを判別する（ステップS 9 1）。この判別がYESのときは、ステップS 9 2に移り、NOのときは、ステップS 9 3に移る。ステップS 9 2では、RT 1遊技状態用内部抽籤テーブルに変更し、図31のステップS 6 3に移る。

【0206】

ステップS 9 3では、RT 2作動中フラグがオン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 9 4に移り、NOのときは、ステップS 9 5に移る。ステップS 9 4では、内部抽籤テーブルをRT 2遊技状態用内部抽籤テーブルに変更し、図31のステップS 6 3に移る。

30

【0207】

ステップS 9 5では、RT 3作動中フラグがオン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 9 6に移り、NOのときは、ステップS 9 7に移る。ステップS 9 6では、内部抽籤テーブルをRT 3遊技状態用内部抽籤テーブルに変更し、図31のステップS 6 3に移る。

【0208】

ステップS 9 7では、RT 4作動中フラグがオン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 9 8に移り、NOのときは、図31のステップS 6 3に移る。ステップS 9 8では、内部抽籤テーブルをRT 4遊技状態用内部抽籤テーブルに変更し、図31のステップS 6 3に移る。

40

【0209】

図35を参照して、メインリール停止制御処理について説明する。

【0210】

初めに、メインCPU 31は、有効な停止ボタン7L, 7C, 7R、言い換えると、無効化されていない停止ボタン7L, 7C, 7Rが押圧操作されたか否かを判別する（ステップS 10 1）。この判別がYESのときは、ステップS 10 2に移り、NOのときはステップS 10 1を繰り返す。ステップS 10 2では、押圧操作されたストップボタンが再び押圧操作されることを無効化し、ステップS 10 3に移る。

【0211】

ステップS 10 3では、チェック回数として「5」をセットし、ステップS 10 4に移

50

る。ステップS104では、MB作動中フラグがオン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S105に移り、NOのときは、ステップS107に移る。

【0212】

ステップS105では、停止ボタン7L, 7C, 7Rのうち、押圧操作された停止ボタンが左の停止ボタン7L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S106に移り、NOのときは、ステップS107に移る。ステップS106では、チェック回数を「2」に変更し、ステップS107に移る。

【0213】

ステップS107では、図柄カウンタに対応する図柄位置から移動できる図柄位置のうち最も優先順位の高い図柄位置を検索し、ステップS108に移る。「図柄カウンタ」は、メインリール3L, 3C, 3Rが回転している場合に、回転するメインリール3L, 3C, 3Rの図柄位置を特定するためのカウンタであり、図柄カウンタの値は、メイン表示窓4L, 4C, 4Rの中段の図柄停止位置に位置している図柄のコードナンバーに対応している。

【0214】

最も優先順位の高い図柄位置の検索は、次のようにして行う。まず、チェック回数として「5」がセットされている場合、図柄カウンタの値+0に対応する図柄位置、図柄カウンタの値+1に対応する図柄位置、図柄カウンタの値+2に対応する図柄位置、図柄カウンタの値+3に対応する図柄位置、図柄カウンタの値+4に対応する図柄位置の5通りの図柄位置について、内部当籤役に対応する図柄組合せを構成する構成図柄が有効ラインに沿って停止可能な図柄位置であるか否かを検索する。そして、有効ラインに沿って停止可能な図柄位置が1つである場合、この停止可能な図柄位置を最も優先順位の高い図柄位置として決定する。

【0215】

有効ラインに沿って停止可能な図柄位置が複数である場合、順位付けは次のようにして行う。リプレイ1~4に対して最も高い優先順位、BB、MBに対して次に高い優先順位、他の役に対して最も低い優先順位が規定されている。このように優先順位が規定されているのは、遊技者の射幸心をあおらないようにしつつ、ボーナスに対応する図柄組合せを構成する図柄を優先して停止させるのである。そこで、有効ラインに沿って停止可能な複数の図柄位置のうち、最も順位が高い役に対応する図柄組合せを構成する構成図柄が有効ラインに沿って停止可能な図柄位置を最も優先順位の高い図柄位置として決定する。

【0216】

また、有効ラインに沿って停止可能な図柄位置がない場合、いずれの役も成立しない図柄位置を最も優先順位の高い図柄位置として決定する。

【0217】

また、チェック回数として「2」がセットされている場合、図柄カウンタの値+0に対応する図柄位置、図柄カウンタの値+1に対応する図柄位置の2通りの図柄位置について、内部当籤役に対応する図柄組合せを構成する構成図柄が有効ラインに沿って停止可能な図柄位置であるか否かを検索する。そして、チェック回数として「5」がセットされている場合と同様にして、有効ラインに沿って停止可能な図柄位置を最も優先順位の高い図柄位置として決定する。

【0218】

ステップS108では、ステップS107の処理で検索した結果に基づいて滑りコマ数を決定し、ステップS109に移る。この処理では、メインCPU31は、回転するメインリール3L, 3C, 3RがステップS107の処理で決定した図柄位置で停止するような滑りコマ数を決定する処理を行う。ステップS109では、停止制御位置待ちへ移行し、ステップS110に移る。この処理では、メインCPU31は、メインリール3L, 3C, 3Rの図柄位置がステップS107の処理で決定した図柄位置になるまでメインリール3L, 3C, 3Rの停止を待つ処理を行う。

【0219】

10

20

30

40

50

ステップS 1 1 0では、リール停止コマンドをレジスタにセットし、ステップS 1 1 1に移る。このリール停止コマンドは、停止したリールの種別、停止した図柄の位置などの情報を含む。ステップS 1 1 1では、停止ボタン7 L, 7 C, 7 Rのうち、押圧操作が可能な停止ボタンが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 0 1に移り、NOのときは、図27のステップS 1 4に移る。

【0220】

図36を参照して、ボーナス終了チェック処理について説明する。

【0221】

初めに、メインCPU31は、RB作動中フラグがオンであるか否かを判別する(ステップS 1 2 1)。この判別がYESのときは、ステップS 1 2 3に移り、NOのときは、ステップS 1 2 2に移る。ステップS 1 2 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YESのときは、ステップS 1 2 5に移り、NOのときは、ステップS 1 2 3に移る。

10

【0222】

ステップS 1 2 3では、入賞が成立したか否かを判別する。この判別がYESのときは、ステップS 1 2 4に移り、NOのときは、ステップS 1 3 2に移る。ステップS 1 2 4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YESのときはステップS 1 2 5に移り、NOのときは、ステップS 1 3 0に移る。

【0223】

ステップS 1 2 5では、BB・MB終了時処理を行い、ステップS 1 2 6に移る。BB・MB終了時処理では、まず、メインCPU31は、BB作動中フラグ又はMB作動中フラグをオフにセットする処理を行う。この処理では、作動中フラグ格納領域のビット4、ビット7を「0」に更新する。また、メインCPU31は、ボーナス終了枚数カウンタを「0」にセットする処理を行う。

20

【0224】

ステップS 1 2 6では、BB終了時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 7に移り、NOのときは、ステップS 1 2 8に移る。ステップS 1 2 7では、RT1作動中フラグをオンにセットし、RTゲーム数カウンタの値を「50」にセットし、ステップS 1 2 9に移る。

【0225】

ステップS 1 2 8では、RT3作動中フラグをオンにセットし、RTゲーム数カウンタの値を「3」にセットし、ステップS 1 2 9に移る。ステップS 1 2 9では、ボーナス終了コマンドをレジスタにセットし、図27のステップS 2 1に移る。

30

【0226】

ステップS 1 3 0では、入賞可能回数カウンタの値を「1」減算し、ステップS 1 3 1に移る。ステップS 1 3 1では、入賞可能回数カウンタの値が「0」であるか否かを判別する。この判別がYESのときは、ステップS 1 3 4に移り、NOのときは、ステップS 1 3 2に移る。

【0227】

ステップS 1 3 2では、遊技可能回数カウンタの値を「1」減算し、ステップS 1 3 3に移る。ステップS 1 3 3では、遊技可能回数カウンタの値が「0」であるか否かを判別する。この判別がYESのときは、ステップS 1 3 4に移り、NOのときは、図27のステップS 2 1に移る。ステップS 1 3 4では、RB終了時処理を行い、図27のステップS 2 1に移る。RB終了時処理では、まず、メインCPU31は、RB作動中フラグをオフにセットする処理を行う。この処理では、作動中フラグ格納領域のビット6を「0」に更新する。また、メインCPU31は、入賞可能回数カウンタ及び遊技可能回数カウンタを「0」にセットする処理を行う。この処理が行われることで、レギュラーボーナスゲーム(RB遊技状態)の作動が終了する。

40

【0228】

図37を参照して、RTゲーム数カウンタ更新処理について説明する。

50

【0229】

初めに、メインCPU31は、RT2作動中フラグがオンであるか否かを判別する(ステップS141)。この判別がYESのときは、ステップS146に移り、NOのときは、ステップS142に移る。ステップS142では、表示役がリプレイ3又はリプレイ4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S143に移り、NOのときは、ステップS145に移る。

【0230】

ステップS143では、RT2作動中フラグをオンにし、RTゲーム数カウンタに「1000」をセットし、ステップS144に移る。ステップS144では、RT1作動中フラグ、RT3作動中フラグのうち、オンにセットされているRT作動中フラグをオフにセ

10

【0231】

ステップS145では、RT1作動中フラグ又はRT3作動中フラグのいずれかがオン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S146に移り、NOのときは、図27のステップS21に移る。ステップS146では、RTゲーム数カウンタの値から「1」減算し、ステップS147に移る。

【0232】

ステップS147では、RTゲーム数カウンタの値が「0」であるか否かを判別する。この判別がYESのときは、ステップS148に移り、NOのときは、図27のステップS21に移る。ステップS148では、RT1作動中フラグ、RT3作動中フラグのうち

20

【0233】

図38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。

【0234】

初めに、メインCPU31は、表示役がMBであるか否かを判別する(ステップS151)。この判別がYESのときは、ステップS152に移り、NOのときは、ステップS153に移る。ステップS152では、ボーナス作動時テーブル(図17)に基づいてMB作動時処理を行い、ステップS155に移る。MB作動時処理では、作動中フラグ格納領域のビット4を「1」に更新することでMB作動中フラグをオンに更新し、ボーナス終

30

【0235】

ステップS153では、表示役がBB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S154に移り、NOのときは、ステップS158に移る。ステップS154では、ボーナス作動時テーブル(図17)に基づいてBB作動時処理を行い、ステップS155に移る。BB作動時処理では、作動中フラグ格納領域のビット7を「1」に更新することでBB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「345」をセットする。

【0236】

ステップS155では、持越役格納領域をクリアし、ステップS156に移る。この処理では、メインCPU31は、持越役格納領域を「00000000」にセットする。ステップS156では、作動中フラグ格納領域のビット0～ビット4を「0」に更新することで、オンにセットされているRT作動中フラグをオフにセットし、ステップS157に移る。ステップS157では、ボーナス開始コマンドをレジスタにセットし、図26のステップS2に移る。

40

【0237】

ステップS158では、表示役がリプレイ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S159に移り、NOのときは、図26のステップS2に移る。ステップS159では、投入枚数カウンタの値を自動投入カウンタの値に複写し、図26のステップS2に移る。

50

【 0 2 3 8 】

図 3 9 を参照して、主制御回路 7 1 のメイン CPU 3 1 の制御による定期割込処理について説明する。定期割込処理は、1 . 1 1 7 3 m s ごとに行われる。

【 0 2 3 9 】

初めに、メイン CPU 3 1 は、レジスタの退避を行い（ステップ S 1 6 1 ）、ステップ S 1 6 2 に移る。ステップ S 1 6 2 では、入力ポートチェック処理を行い、ステップ S 1 6 3 に移る。ステップ S 1 6 3 では、入力状態コマンドの設定処理を行い、ステップ S 1 6 4 に移る。このステップ S 1 6 3 では、スタートレバー 6 や、停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R の入力状態のチェックを行い、入力状態に対応する入力状態コマンドをレジスタにセットする。

10

【 0 2 4 0 】

ステップ S 1 6 4 では、通信データ送信処理を行い、ステップ S 1 6 5 に移る。この処理により、レジスタにセットされていた各種コマンドが副制御回路 7 2 に送信される。ステップ S 1 6 5 では、メインリール制御処理を行い、ステップ S 1 6 6 に移る。この処理により、メイン CPU 3 1 は、図 2 7 のステップ S 1 2 で行われた全メインリール 3 L , 3 C , 3 R の回転開始の要求に応じてメインリール 3 L , 3 C , 3 R の回転が開始する制御を行う。また、メイン CPU 3 1 は、有効な停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R の押圧操作に応じて、押圧操作した停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R に対応するメインリール 3 L , 3 C , 3 R をメインリール停止制御処理（図 3 5 ）によって決定した停止制御位置で停止する制御を行う。

20

【 0 2 4 1 】

ステップ S 1 6 6 では、ランプ・7 S E G 駆動処理を行い、ステップ S 1 6 7 に移る。ステップ S 1 6 7 では、タイマ管理処理を行い、ステップ S 1 6 8 に移る。ステップ S 1 6 8 では、レジスタを復帰し、定期割込処理を終了する。

【 0 2 4 2 】

以上、遊技機 1 に設けられた主制御回路 7 1 の回路構成、この主制御回路 7 1 に格納されるテーブル群、及び主制御回路 7 1 による遊技処理動作を図 4 ~ 図 3 9 に示したような構成とすることで、次のような作用効果が得られる。

【 0 2 4 3 】

まず、メイン ROM 3 2 には、通常リプレイとして定めたりプレイ 1 又はリプレイ 2 が内部当籤役として決定される確率が第 1 の確率である R T 1 遊技状態用内部抽籤テーブルと、第 2 の確率である R T 2 遊技状態用内部抽籤テーブルと、これら第 1 の確率及び第 2 の確率よりも高い第 3 の確率である一般遊技状態用内部抽籤テーブルと、を含む複数の内部当籤役決定情報が格納されている。そして、メイン CPU 3 1 は、B B の作動が終了し、参照する内部抽籤テーブルを R T 1 遊技状態用内部抽籤テーブルに切り換えてから 5 0 回の単位遊技が行われるまでの間に、特殊リプレイとして定めたりプレイ 3 又はリプレイ 4 に対応する図柄組合せが有効ラインに沿って表示された場合には、参照する内部抽籤テーブルを R T 1 遊技状態用内部抽籤テーブルから R T 2 遊技状態用内部抽籤テーブルに切り換える。一方、参照する内部抽籤テーブルを R T 1 遊技状態用内部抽籤テーブルに切り換えた後、特殊リプレイに対応する図柄組合せが有効ラインに沿って表示されるまでの間に 5 0 回の単位遊技が行われた場合には、参照する内部抽籤テーブルを R T 1 遊技状態用内部抽籤テーブルから一般遊技状態用内部抽籤テーブルに切り換える。

30

40

【 0 2 4 4 】

このようにすることで、R T 1 遊技状態では、特殊リプレイに対応する図柄組合せが有効ラインに沿って表示されることにより、一般遊技状態用内部抽籤テーブルに比べて遊技者にとって不利な R T 2 遊技状態用内部抽籤テーブルに切り換えられないことを願いながら遊技を進めることができる。また、R T 1 遊技状態での単位遊技の回数が増えるにつれて、通常リプレイに内部当籤しやすい一般遊技状態に移行することへの期待度を段々と高めることが可能となる。したがって、遊技者にとって有利な遊技状態に移行する期待度を複数のゲームに亘って段々と高めていくことが可能となり、結果として遊技の興趣を向上

50

させることの可能な遊技機を提供することができる。

【0245】

また、一般遊技状態では、他の遊技状態に比べ、メダルの自動投入が行われる確率が高い点で有利となる。したがって、参照する内部抽籤テーブルをRT1遊技状態用内部抽籤テーブルに切り換えた後、特殊リプレイに対応する図柄組合せが有効ラインに沿って表示されるまでの間に50回の単位遊技が行われ、遊技者にとって有利な一般遊技状態に移行された場合であっても、メダルの払出枚数が急激に増加することによる遊技者の射幸心の高まりを抑えつつ、遊技の興趣を高めることができる。

【0246】

また、RT1遊技状態が行われている間にメダルの自動投入という利益を受けた場合、一般遊技状態用内部抽籤テーブルに比べて遊技者にとって不利なRT2遊技状態用内部抽籤テーブルに切り換えられ、遊技者にとって不利なRT2遊技状態に移行する可能性があるが、メダルの自動投入が行われる役には、RT2遊技状態に移行する特殊リプレイと、移行しない通常リプレイとがある。したがって、RT1遊技状態が行われている間にメダルの自動投入という利益を受けたとしても、遊技者にとって不利なRT2遊技状態に未だ移行せず、RT1遊技状態に滞在し続けているのではないかという期待感を維持することができる。

10

【0247】

図40は、各サブリール21L, 21C, 21Rの外周面に描かれた複数の種類の図柄が21個配列された図柄列を示している。各図柄列の左側には、説明の便宜上、各図柄に対応してコードナンバー「00」～「20」が付されている。

20

【0248】

各サブリール21L, 21C, 21Rには、「タコ(図柄211)」、「白7(図柄212)」、「BAR(図柄213)」、「チェリー(図柄214)」、「プラム(図柄215)」、「スイカ(図柄216)」、及び「壺(図柄217)」のうちの複数の図柄(装飾図柄)で構成される図柄列が表わされている。各サブリール21L, 21C, 21Rは、基本的に、図柄列が図40に示す矢印方向に移動するように回転する。

【0249】

図41の(1)は、サブリール21L, 21C, 21Rとサブ表示窓22L, 22C, 22Rとの関係を示す。

30

【0250】

図41の(1)に示すように、各サブ表示窓22L, 22C, 22Rには、各サブリール21L, 21C, 21Rに配置された図柄が表示される。より詳細には、サブリール21L, 21C, 21Rの回転が停止したときには、左サブ表示窓22Lの上段、左サブ表示窓22Lの中段、左サブ表示窓22Lの下段、中サブ表示窓22Cの上段、中サブ表示窓22Cの中段、中サブ表示窓22Cの下段、右サブ表示窓22Rの上段、右サブ表示窓22Rの中段、及び右サブ表示窓22Rの下段の各位置に各サブリール21L, 21C, 21Rに配置された連続する3個の図柄が表示される。すなわち、サブリール21L, 21C, 21Rの回転が停止したときには、サブ表示窓22L, 22C, 22Rには、合計9個の図柄が表示される。

40

【0251】

図41の(2)は、サブリール21L, 21C, 21Rとサブ表示窓22L, 22C, 22Rとサブ表示窓22L, 22C, 22Rの有効ラインとの関係を示す。

【0252】

実施例では、サブ表示窓22L, 22C, 22Rの有効ラインとして、有効ライン1～有効ライン5を設けている。例えば、有効ライン1は、左サブ表示窓22Lの上段、中サブ表示窓22Cの上段、及び右サブ表示窓22Rの上段の各位置を結ぶラインである。なお、各有効ラインは、投入操作が行われることを条件に有効化されるが、有効ラインは、視認されるように構成されてもよいし、視認されないように構成されてもよい。

【0253】

50

このように、サブ表示窓 2 2 L , 2 2 C , 2 2 R では、メイン表示窓 4 L , 4 C , 4 R での有効ラインとは異なり、有効ラインを全て直線で構成するようにした。遊技者にとってみれば、メイン表示窓 4 L , 4 C , 4 R を通じて図柄を視認する場合に比べ、サブ表示窓 2 2 L , 2 2 C , 2 2 R を通じて図柄を視認する方が、有効ラインに沿って表示される図柄組合せが内部当籤役に対応するか否かの判別を行いやすい。したがって、遊技者は、サブ表示窓 2 2 L , 2 2 C , 2 2 R で表示される図柄を見ながら単位遊技を進めていくことになる。

【 0 2 5 4 】

さらに、サブ表示窓 2 2 L , 2 2 C , 2 2 R での有効ラインの本数を 5 本とし、メイン表示窓 4 L , 4 C , 4 R での有効ラインの本数である 8 本よりも少なくしているの
10

【 0 2 5 5 】

図 4 2 は、4 t h リール 2 3 の外周面に描かれた複数の種類の図柄が 6 個配列された図柄列を示している。各図柄列の上側には、説明の便宜上、各図柄に対応してコードナンバー「00」～「05」が付されている。

【 0 2 5 6 】

4 t h リール 2 3 には、「ハズレ (図柄 2 2 1) 」、「チャンス (図柄 2 2 2) 」、「ナビゲーション (図柄 2 2 3) 」、「ボーナス (図柄 2 2 4) 」、「チャンスゾーン (図柄 2 2 5) 」、「の END (図柄 2 2 6) 」の図柄で構成される図柄列が表わされている
20

【 0 2 5 7 】

図 4 3 ~ 図 1 0 3 を参照し、遊技機 1 に設けられた副制御回路 7 2 の回路構成、この副制御回路 7 2 に格納されるテーブル群、及び副制御回路 7 2 による演出処理動作について説明する。

【 0 2 5 8 】

図 4 3 は、副制御回路 7 2 の構成と、副制御回路 7 2 に電氣的に接続するアクチュエータである周辺装置と、主制御回路 7 1 と、主中継回路 7 1 a と、副中継回路 7 2 a と、サブリール制御回路 1 1 0 と、4 t h リール制御回路 1 2 0 と、を含む回路構成を示す。
30

【 0 2 5 9 】

副制御回路 7 2 は、基板上に配置されたマイクロコンピュータ 8 0 を主たる構成とする。マイクロコンピュータ 8 0 は、サブ CPU 8 1、サブ ROM 8 2、サブ RAM 8 3 で構成される。

【 0 2 6 0 】

サブ CPU 8 1 は、主制御回路 7 1 から送信されたコマンドに基づき、サブ ROM 8 2 に記憶されたプログラムを実行して、各アクチュエータの動作を直接的又は間接的に制御する。サブ CPU 8 1 には、時刻を示し又は時間を測定するためにパルスを発生するクロックパルス発生回路 8 4 と分周器 8 5 とが接続されている。なお、乱数を発生する乱数発生器と発生した乱数から乱数値を抽出するサンプリング回路とがサブ CPU 8 1 に接続される構成を採用してもよいし、サブ CPU 8 1 により乱数の発生及び乱数値の抽出が実行される構成を採用してもよい。
40

【 0 2 6 1 】

サブ ROM 8 2 は、後述の図 7 9 ~ 図 1 0 3 に示すフローチャートの内容をサブ CPU 8 1 が実行するためのプログラム、後述の図 4 6 ~ 図 7 8 に示す各種テーブルなどの固定的なデータを記憶する。サブ ROM 8 2 は、データバス切離回路 9 5 及びアドレスバス切
50

離回路96を介してサブCPU81に接続されている。そして、サブCPU81は、サブROM82に格納されているデータを読み出すときには、サブROM82のセレクト端子Sに信号を出力するとともに、データバス切離回路95の出力イネーブル端子E及びアドレスバス切離回路96の出力イネーブル端子Eに信号を出力する。なお、データバス切離回路95の出力イネーブル端子E又はアドレスバス切離回路96の出力イネーブル端子Eにハイレベルの信号が入力されているときには、サブCPU81とサブROM82との間は電氣的に絶縁された状態となり、サブCPU81は、サブROM82に格納されているデータを読み出すことができない。

【0262】

他方、サブROM82には、音源IC92が接続されている。音源IC92は、マイクロコンピュータ80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93に出力する。パワーアンプ93は増幅器であり、このパワーアンプ93にはスピーカ25L, 25R, 26が接続されている。パワーアンプ93は、音源IC92から出力された音源を増幅し、増幅した音源をスピーカ25L, 25R, 26から出力させる。なお、サブROM82には、音源を生成するための音データなどが格納されている。また、図示は省略するが、マイクロコンピュータ80には、音量調節部が接続されている。マイクロコンピュータ80は、音量調節部が送信する信号に基づいて、スピーカ25L, 25Rから出力される音の音量を調節する制御を行う。

【0263】

より詳細には、音源IC92は、コントロール端子C、バス制御端子Z、及びリセット端子Rを備えている。音源IC92は、コントロール端子Cを介して入力される信号に基づいて、スピーカ25L, 25R, 26から音を出力させる制御を行う。音源IC92は、バス制御端子Zに入力される信号がロウレベルの信号であるときには、音源IC92とサブROM82との間の接続が有効化され、サブROM82に格納されているデータを読み出すことができる。他方、音源IC92は、バス制御端子Zに入力される信号がハイレベルの信号であるときには、音源IC92とサブROM82との間の接続が電氣的に絶縁された状態にされ、サブROM82に格納されているデータを読み出すことができない。なお、音源IC92は、リセット端子Rにハイレベルの信号が入力されると、動作を開始する。

【0264】

つまり、サブCPU81がサブROM82に格納されているデータを読み出すことが許容される場合には、データバス切離回路95の出力イネーブル端子E及びアドレスバス切離回路96の出力イネーブル端子Eにロウレベルの信号が入力され、サブCPU81とサブROM82とが電氣的に接続された状態にされ、音源IC92のバス制御端子Zにハイレベルの信号が入力され、音源IC92とサブROM82との電氣的な接続が絶たれる。他方、音源IC92がサブROM82に格納されているデータを読み出すことが許容される場合には、データバス切離回路95の出力イネーブル端子E及びアドレスバス切離回路96の出力イネーブル端子Eにハイレベルの信号が入力され、サブCPU81とサブROM82とが電氣的な接続が絶たれた状態にされ、音源IC92のバス制御端子Zにロウレベルの信号が入力され、音源IC92とサブROM82との電氣的に接続される。すなわち、実施例では、サブCPU81及び音源IC92の両方が同時にサブROM82に格納されているデータを読み出すことができない構成を採用している。

【0265】

なお、セレクト端子S及びバス制御端子Zは、分断回路94に接続されている。分断回路94は、セレクト端子Sに入力される信号がロウレベルの信号であり、かつバス制御端子Zに入力される信号もロウレベルの信号であるならば、サブCPU81が不能な状態であると判別し、データバス切離回路95及びアドレスバス切離回路96に対してハイレベルの信号を出力する。これにより、サブCPU81とサブROM82との間は電氣的に絶縁された状態となる。すなわち、分断回路94は、サブCPU81がサブROM82に格納されているデータを読み出すことをできなくする機能を有している。

10

20

30

40

50

【 0 2 6 6 】

サブRAM 83は、サブCPU 81がプログラムを実行する場合に、一時的に情報を記憶するための手段として設けられる。サブRAM 83には、後述の演出データなど、種々の情報が格納される。

【 0 2 6 7 】

実施例では、周辺装置として、復刻モード示唆ランプ19、メインリール3L, 3C, 3Rの各々に対応して設けられたメインリールバックランプ102L, 102C, 102Rなどを設けている。例えば、メインリールバックランプ102L, 102C, 102Rの点灯及び消灯は、ランプ駆動回路101により管理される。このランプ駆動回路101は、副中継回路72aを介してサブCPU 81に接続されている。

10

【 0 2 6 8 】

サブリール制御回路110において、マイクロコンピュータ80からの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、サブリール21L, 21C, 21Rの各々に対応して設けられたサブリールバックランプ112L, 112C, 112R、及びサブリール21L, 21C, 21Rを回転させるステッピングモータ114L, 114C, 114Rがある。

【 0 2 6 9 】

さらに、サブリール制御回路110には、サブリールバックランプ112L, 112C, 112Rの点灯及び消灯を管理するランプ駆動回路111と、ステッピングモータ114L, 114C, 114Rによるサブリール21L, 21C, 21Rの回転の動作を所定のパルスを出力することにより制御するモータ駆動回路113と、が副中継回路72aを介してサブCPU 81に接続されている。また、マイクロコンピュータ80が信号を発生するためにマイクロコンピュータ80へ送信される信号を発生する手段として、リール位置検出回路115がある。

20

【 0 2 7 0 】

4thリール制御回路120において、マイクロコンピュータ80からの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、4thリール23に対応して設けられた4thリールバックランプ122、及び4thリール23を回転させるステッピングモータ124がある。

【 0 2 7 1 】

さらに、4thリール制御回路120には、4thリールバックランプ122の点灯及び消灯を管理するランプ駆動回路121と、ステッピングモータ124による4thリール23の回転の動作を所定のパルスを出力することにより制御するモータ駆動回路123とが副中継回路72aを介してサブCPU 81に接続されている。また、マイクロコンピュータ80が信号を発生するためにマイクロコンピュータ80へ送信される信号を発生する手段として、リール位置検出回路125がある。

30

【 0 2 7 2 】

図44を参照して、遊技状態と演出状態との対応関係について説明する。

【 0 2 7 3 】

前述した通り、実施例では、遊技状態として一般遊技状態、RT1遊技状態、RT2遊技状態、RT3遊技状態、RT4遊技状態、RB遊技状態、CB遊技状態が設けられている。これら複数ある遊技状態のうち、RT1遊技状態は、RB遊技状態が終了してから最大50回行われ、その50回の中に一般遊技状態よりも不利なRT2遊技状態に移行してしまうのか、50回の中にRT2遊技状態に移行することなく一般遊技状態に移行するのかを決定するための遊技状態であるものとして位置づけられている。RT2遊技状態が一般遊技状態よりも不利なのは、通常リプレイ(リプレイ1又はリプレイ2)が内部当籤役として決定される確率が一般遊技状態である場合に比べて低いためである。

40

【 0 2 7 4 】

また、RT3遊技状態は、CB遊技状態が終了してから最大3回行われ、その3回の中にRT2遊技状態に移行してしまうのか、3回の中にRT2遊技状態に移行することなく

50

一般遊技状態に移行するのかを決定するための遊技状態であるものとして位置づけられている。

【0275】

また、RT4遊技状態は、ボーナス（BB又はMB）を内部当籤役として持ち越している遊技状態であるものとして位置づけられている。

【0276】

また、実施例では、演出の大まかなまとまりを示す演出状態として、第1の演出状態（チャンスゾーン1）、第2の演出状態（チャンスゾーン2）、第3の演出状態（一般演出状態）、第4の演出状態（特別の演出状態）、第5の演出状態（チャンスゾーン3）、第6の演出状態（ボーナス報知状態）、第7の演出状態（ダミー演出状態）、BB演出状態1（第1停止状態）、BB演出状態2（JACIN状態）、BB演出状態3（第2停止状態）、MB演出状態が設けられている。

10

【0277】

遊技状態が一般遊技状態である場合、演出状態として第4の演出状態（特別の演出状態）が選択される。第4の演出状態（特別の演出状態）は、通常リプレイ（リプレイ1又はリプレイ2）が内部当籤役として決定される確率が、他の遊技状態に比べて高いことを示唆する演出を行う状態である。

【0278】

遊技状態がRT1遊技状態である場合、第1の演出状態（チャンスゾーン1）、第2の演出状態（チャンスゾーン2）、第7の演出状態（ダミー演出状態）の中から演出状態が選択される。第1の演出状態（チャンスゾーン1）は、最大50回行われるRT1遊技状態の前半で行われる演出状態であり、RT1遊技状態からRT2遊技状態に移行しないことを遊技者に期待させる演出を行う状態である。第2の演出状態（チャンスゾーン2）は、最大50回行われるRT1遊技状態の後半で行われる演出状態であり、RT1遊技状態からRT2遊技状態に移行しないことを、第1の演出状態（チャンスゾーン1）に比べていっそう遊技者に期待させる演出を行う状態である。第7の演出状態（ダミー演出状態）は、遊技状態がRT1遊技状態からRT2遊技状態に切り換えられ、一般遊技状態よりも不利な遊技状態に移行してしまったときと同内容の演出を行う状態である。

20

【0279】

遊技状態がRT2遊技状態である場合、基本的に演出状態として第3の演出状態（一般演出状態）が選択される。第3の演出状態（一般演出状態）は、RT1遊技状態又はRT3遊技状態からRT2遊技状態に切り換えられ、遊技状態が一般遊技状態よりも不利な遊技状態に移行してしまったことを示唆する演出を行う状態である。なお、例外的に、遊技状態はRT2遊技状態であるが、演出状態は第2の演出状態（チャンスゾーン2）である場合がある。

30

【0280】

遊技状態がRT3遊技状態である場合、演出状態として第5の演出状態（チャンスゾーン3）が選択される。第5の演出状態（チャンスゾーン3）は、RT3遊技状態からRT2遊技状態に移行しないことを遊技者に期待させる演出を行う状態である。

【0281】

遊技状態がRT4遊技状態である場合、演出状態として第6の演出状態（ボーナス報知状態）が選択される。第6の演出状態（ボーナス報知状態）は、ボーナス（BB又はMB）が内部当籤役として持ち越されていることを示唆する演出を行う状態である。

40

【0282】

遊技状態がRB遊技状態である場合、BB演出状態1（第1停止状態）、BB演出状態2（JACIN状態）、BB演出状態3（第2停止状態）の中から演出状態が選択される。これら3種類の演出状態は、いずれもBBが作動していることを報知する演出を行う状態である点で共通するが、内部当籤役に対応する図柄組合せがメイン表示窓4L、4C、4Rの有効ライン上に並んだときにおける、サブ表示窓22L、22C、22Rの有効ライン上に並ぶ図柄組合せが演出状態ごとに異なる点で相違する。

50

【0283】

BB演出状態1(第1停止状態)は、BBが作動してから6回の単位遊技が行われるまでの間に選択される演出状態である。この演出状態では、内部当籤役に対応する図柄組合せがメイン表示窓4L, 4C, 4Rの有効ライン上に並んだときに、サブ表示窓22L, 22C, 22Rの有効ライン上に並ぶ図柄組合せは、内部当籤役の総称ごとに異なり、BBが作動していない場合の図柄組合せと同じである。

【0284】

BB演出状態2(JACIN状態)は、BB演出状態1(第1停止状態)が終了したときに選択される演出状態である。この演出状態では、内部当籤役に対応する図柄組合せがメイン表示窓4L, 4C, 4Rの有効ライン上に並んだときに、サブ表示窓22L, 22C, 22Rの有効ライン上に並ぶ図柄組合せは、内部当籤役の種類に関わらず同じである。このときにサブ表示窓22L, 22C, 22Rの有効ライン上に並ぶ図柄組合せは、内部当籤役の種類に関わらず、リプレイに対応する図柄組合せがメイン表示窓4L, 4C, 4Rの有効ライン上に並んだときに、サブ表示窓22L, 22C, 22Rの有効ライン上に並ぶ図柄組合せである。

10

【0285】

BB演出状態3(第2停止状態)は、BB演出状態2(JACIN状態)が行われた次の単位遊技から8回の単位遊技が行われるまでの間に選択される演出状態である。この演出状態では、内部当籤役に対応する図柄組合せがメイン表示窓4L, 4C, 4Rの有効ライン上に並んだときに、サブ表示窓22L, 22C, 22Rの有効ライン上に並ぶ図柄組合せは、内部当籤役がチェリーであるか否かによって異なる。

20

【0286】

なお、BB演出状態3(第2停止状態)が終了すると、演出状態は再びBB演出状態1(第1停止状態)に移行する。

【0287】

遊技状態がCB遊技状態である場合、演出状態としてMB演出状態が選択される。この演出状態は、MBが作動していることを報知する演出を行う状態である。

【0288】

図45を参照しながら、演出状態の移行条件について説明する。

【0289】

前述したように、遊技状態が一般遊技状態である場合、演出状態として第4の演出状態(特別の演出状態)が選択される。この一般遊技状態でボーナス(BB又はMB)に内部当籤すると、遊技状態が一般遊技状態からRT4遊技状態に移行するとともに、演出状態が第4の演出状態(特別の演出状態)から第6の演出状態(ボーナス報知状態)に移行する。

30

【0290】

その後、BBに対応する「赤7 - 赤7 - 赤7」をメイン表示窓4L, 4C, 4Rの有効ライン上に並べると、遊技状態がRT4遊技状態からRB遊技状態に移行するとともに、演出状態が第6の演出状態(ボーナス報知状態)からBB演出状態に移行する。

【0291】

BB演出状態は、前述したBB演出状態1(第1停止状態)、BB演出状態2(JACIN状態)、及びBB演出状態3(第2停止状態)により構成される。BBが作動してから6回の単位遊技が行われるまでの間は、BB演出状態1(第1停止状態)に移行し、その後、BB演出状態2(JACIN状態)に移行する。そして、BB演出状態2(JACIN状態)が行われた次の単位遊技から8回の単位遊技が行われるまでの間は、BB演出状態3(第2停止状態)に移行し、BB演出状態3(第2停止状態)の終了後は再びBB演出状態1(第1停止状態)に移行する。

40

【0292】

一方で、遊技状態がRT4遊技状態である場合においてMBに対応する「青7 - 青7 - 青7」をメイン表示窓4L, 4C, 4Rの有効ライン上に並べると、遊技状態がRT4遊

50

技状態からC B遊技状態に移行するとともに、演出状態が第6の演出状態(ボーナス報知状態)からM B演出状態に移行する。

【0293】

R B遊技状態が終了すると、遊技状態がR B遊技状態からR T 1遊技状態に移行するとともに、演出状態がB B演出状態から第1の演出状態(チャンスゾーン1)に移行する。これに対し、C B遊技状態が終了すると、遊技状態がC B遊技状態からR T 3遊技状態に移行するとともに、演出状態がM B演出状態から第5の演出状態(チャンスゾーン3)に移行する。

【0294】

まず、演出状態が第1の演出状態(チャンスゾーン1)に移行したときについて説明する。前述したようにR T 1遊技状態は、特殊リプレイ(リプレイ3又はリプレイ4)に対応する図柄組合せがメイン表示窓4 L, 4 C, 4 Rの有効ライン上に表示されるまでの間、又は50回の単位遊技が行われるまでの間行われる。そして、50回の単位遊技が行われるまでの間に特殊リプレイに対応する図柄組合せがメイン表示窓4 L, 4 C, 4 Rの有効ライン上に表示されたときには、遊技状態をR T 2遊技状態に移行し、特殊リプレイに対応する図柄組合せがメイン表示窓4 L, 4 C, 4 Rの有効ライン上に表示されることなく50回の単位遊技が行われたときには、遊技状態を一般遊技状態に移行する。

【0295】

第1の演出状態(チャンスゾーン1)は、(1)R T 1遊技状態が開始してから特殊リプレイに対応する図柄組合せがメイン表示窓4 L, 4 C, 4 Rの有効ライン上に表示されるまでの間、(2)通常リプレイ(リプレイ1、リプレイ2)に対応する図柄組合せがメイン表示窓4 L, 4 C, 4 Rの有効ライン上に表示され、かつ、後に説明する演出状態移行抽籤処理で移行すると決定されるまでの間、又は(3)30回の単位遊技が行われるまでの間行われる。そして、30回の単位遊技が行われるまでの間に特殊リプレイに対応する図柄組合せがメイン表示窓4 L, 4 C, 4 Rの有効ライン上に表示されたときには、遊技状態がR T 2遊技状態に移行されるとともに、演出状態を第3の演出状態(一般演出状態)に移行する。また、30回の単位遊技が行われるまでの間に通常リプレイに対応する図柄組合せがメイン表示窓4 L, 4 C, 4 Rの有効ライン上に表示されかつ、後に説明する演出状態移行抽籤処理で移行すると決定されたときには、遊技状態はR T 1遊技状態にセットされたままで、演出状態だけを第7の演出状態(ダミー演出状態)に移行する。また、演出状態の移行が行われることなく30回の単位遊技が行われたときには、遊技状態はR T 1遊技状態にセットされたままで、演出状態だけを第2の演出状態(チャンスゾーン2)に移行する。

【0296】

第2の演出状態(チャンスゾーン2)は、特殊リプレイに対応する図柄組合せがメイン表示窓4 L, 4 C, 4 Rの有効ライン上に表示され、遊技状態がR T 2遊技状態に移行されたか否かに関わらず、第1の演出状態(チャンスゾーン1)が終了してから20回の単位遊技が行われるまでの間、すなわちR T 1遊技状態が開始したときから50回の単位遊技が行われるまでの間行われる。そして、R T 1遊技状態が開始したときから50回の単位遊技が行われたときに、特殊リプレイに対応する図柄組合せがメイン表示窓4 L, 4 C, 4 Rの有効ライン上に表示され、遊技状態がR T 1遊技状態からR T 2遊技状態に移行されたか否かを判別し、移行されたと判別する場合は、演出状態を第2の演出状態(チャンスゾーン2)から第3の演出状態(一般演出状態)に移行する。これに対し、移行されていないと判別する場合は、遊技状態が一般遊技状態に移行されるとともに、演出状態を第2の演出状態(チャンスゾーン2)から第4の演出状態(特別の演出状態)に移行する。

【0297】

第7の演出状態(チャンスゾーン2)は、第1の演出状態(チャンスゾーン1)が開始したときから30回の単位遊技が行われるまでの間行われる。そして、第7の演出状態(チャンスゾーン2)が終了すると、演出状態を第7の演出状態(チャンスゾーン2)から

10

20

30

40

50

第2の演出状態（チャンスゾーン2）に移行する。

【0298】

第3の演出状態（一般演出状態）は、遊技状態がRT2遊技状態である間は継続して行われる。遊技状態がRT2遊技状態である間にボーナス（BB又はMB）が内部当籤役として決定し、遊技状態がRT2遊技状態からRT4遊技状態に移行したときは、演出状態を第3の演出状態（一般演出状態）から第6の演出状態（ボーナス報知演出状態）に移行する。また、RT2遊技状態が1000回行われるまでの間に1度もボーナス（BB又はMB）が内部当籤役として決定されなかった場合は、遊技状態がRT2遊技状態から一般遊技状態に移行するので、そのときは、演出状態を第3の演出状態（一般演出状態）から第4の演出状態（特別の演出状態）に移行する。

10

【0299】

次に、CB遊技状態の終了に応じて演出状態がMB演出状態から第5の演出状態（チャンスゾーン3）に移行したときについて説明する。

【0300】

第5の演出状態（チャンスゾーン1）は、RT3遊技状態が開始してから特殊リプレイに対応する図柄組合せがメイン表示窓4L, 4C, 4Rの有効ライン上に表示されるまでの間、又は3回の単位遊技が行われるまでの間行われる。そして、3回の単位遊技が行われるまでの間に特殊リプレイに対応する図柄組合せがメイン表示窓4L, 4C, 4Rの有効ライン上に表示されたときには、遊技状態がRT2遊技状態に移行されるとともに、演出状態を第3の演出状態（一般演出状態）に移行する。また、演出状態の移行が行われることなく30回の単位遊技が行われたときには、遊技状態が一般遊技状態に移行されるとともに、演出状態を第4の演出状態（特別の演出状態）に移行する。

20

【0301】

なお、いずれの演出状態であっても、ボーナス（BB又はMB）が内部当籤役として決定し、遊技状態がRT2遊技状態からRT4遊技状態に移行したときは、その演出状態から第6の演出状態（ボーナス報知演出状態）に演出状態が移行される。

【0302】

図46を参照して、サブリールの図柄配置テーブルについて説明する。

【0303】

図柄配置テーブルは、サブリール21L, 21C, 21R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。サブリールの図柄配置テーブルと、後述するサブリール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（装飾図柄）の組合せを把握することができる。

30

【0304】

図47～図49を参照して、サブリールの図柄組合せテーブルについて説明する。このテーブルは、遊技状態に対応して設けられ、遊技状態が一般遊技状態、RT1遊技状態～RT4遊技状態である場合は、図47に示すテーブルが参照される。また、遊技状態がRB遊技状態である場合は、図48に示すテーブルが参照され、遊技状態がCB遊技状態である場合は、図49に示すテーブルが参照される。

【0305】

まず、図47に示すテーブルについて説明する。

40

【0306】

このテーブルによると、内部当籤役に対応する図柄組合せがメイン表示窓4L, 4C, 4Rの有効ライン上に並んだときに、サブ表示窓22L, 22C, 22Rの有効ライン上に並ぶ図柄組合せは、内部当籤役の総称ごとに定められている。

【0307】

例えば、内部当籤役が角チェリー1～4、中チェリー1、2のいずれかである場合、これらの総称はチェリーであり、このチェリーに対応してサブ表示窓22L, 22C, 22Rの有効ライン上に並ぶ図柄組合せとして、「チェリー - ANY - ANY」が定められている。

50

【 0 3 0 8 】

また、例えば、内部当籤役がベル 1 ~ 4 のいずれかである場合、これらの総称はベルであり、このベルに対応してサブ表示窓 2 2 L , 2 2 C , 2 2 R の有効ライン上に並ぶ図柄組合せとして、「プラム - プラム - プラム」が定められている。

【 0 3 0 9 】

このようにすることで、遊技状態が一般遊技状態や R T 1 遊技状態 ~ R T 4 遊技状態である場合、内部当籤役がベル 1 ~ 4 のいずれかであって、その内部当籤役のいずれかに対応する図柄組合せがメイン表示窓 4 L , 4 C , 4 R の有効ライン上に並ぶと、サブ表示窓 2 2 L , 2 2 C , 2 2 R の有効ライン上には、「プラム - プラム - プラム」が並ぶ。

【 0 3 1 0 】

また、例えば、内部当籤役がリプレイ 1 ~ 4 のいずれかである場合、これらの総称はリプレイであり、このリプレイに対応してサブ表示窓 2 2 L , 2 2 C , 2 2 R の有効ライン上に並ぶ図柄組合せとして、「壺 - 壺 - 壺」が定められている。したがって、遊技状態が一般遊技状態や R T 1 遊技状態 ~ R T 4 遊技状態である場合、内部当籤役がリプレイ 1 ~ 4 のいずれかであって、その内部当籤役のいずれかに対応する図柄組合せがメイン表示窓 4 L , 4 C , 4 R の有効ライン上に並ぶと、サブ表示窓 2 2 L , 2 2 C , 2 2 R の有効ライン上には、「壺 - 壺 - 壺」が並ぶ。

【 0 3 1 1 】

ここで、R T 1 遊技状態が行われている間にメダルの自動投入という利益を受けた場合、R T 2 遊技状態に移行する特殊リプレイに対応する図柄組合せがメイン表示窓 4 L , 4 C , 4 R の有効ライン上に並んだか、R T 2 遊技状態に移行しない通常リプレイに対応する図柄組合せがメイン表示窓 4 L , 4 C , 4 R の有効ライン上に並んだかに関わらず、サブ表示窓 2 2 L , 2 2 C , 2 2 R では、同一の図柄組合せである「壺 - 壺 - 壺」がサブ表示窓 2 2 L , 2 2 C , 2 2 R の有効ライン上に並ぶことになる。前述したように、遊技者は、通常、サブ表示窓 2 2 L , 2 2 C , 2 2 R で表示される図柄を見ながら単位遊技を進めているため、R T 1 遊技状態が行われている間にメダルの自動投入という利益を受けた場合であっても、遊技者にとって、その利益が特殊リプレイの成立による利益であるのか、通常リプレイの成立による利益であるのかの判別がしづらい。したがって、R T 1 遊技状態が行われている間にメダルの自動投入という利益を受けたとしても、遊技者にとって不利な R T 2 遊技状態に未だ移行せず、R T 1 遊技状態に滞在し続けているのではないかという期待感を維持することができる。

【 0 3 1 2 】

次に、図 4 8 に示すテーブルについて説明する。

【 0 3 1 3 】

前述した通り、R B 遊技状態では、B B 演出状態 1 (第 1 停止状態)、B B 演出状態 2 (J A C I N 状態)、B B 演出状態 3 (第 2 停止状態) という 3 種類の演出状態がある。そして、R B 遊技状態では、これらの演出状態の中のいずれかの演出状態がセットされ、セットされる演出状態は、R B 遊技状態の遊技回数に基づいて交互に切り換えられる。

【 0 3 1 4 】

このテーブルによると、演出状態が B B 演出状態 1 (第 1 停止状態) である場合は、図 4 7 に示すテーブルと同様に、内部当籤役に対応する図柄組合せがメイン表示窓 4 L , 4 C , 4 R の有効ライン上に並んだときに、サブ表示窓 2 2 L , 2 2 C , 2 2 R の有効ライン上に並ぶ図柄組合せは、内部当籤役の総称ごとに定められている。

【 0 3 1 5 】

これに対し、演出状態が B B 演出状態 2 (J A C I N 状態) である場合、内部当籤役に対応する図柄組合せがメイン表示窓 4 L , 4 C , 4 R の有効ライン上に並んだときに、サブ表示窓 2 2 L , 2 2 C , 2 2 R の有効ライン上に並ぶ図柄組合せは、内部当籤役の種類に関わらず、常に「壺 - 壺 - 壺」である。この「壺 - 壺 - 壺」は、内部当籤役がリプレイ 1 ~ 4 である場合の総称であるリプレイに対応して定めた、サブ表示窓 2 2 L , 2 2 C , 2 2 R の有効ライン上に並ぶ図柄組合せと同じである。

10

20

30

40

50

【0316】

また、演出状態がB B演出状態3（第2停止状態）である場合、内部当籤役に対応する図柄組合せがメイン表示窓4 L, 4 C, 4 Rの有効ライン上に並んだときに、サブ表示窓2 2 L, 2 2 C, 2 2 Rの有効ライン上に並ぶ図柄組合せは、内部当籤役がチェリーであるかベル、スイカであるかによって異なる。内部当籤役がチェリーである場合の当該図柄組合せは「チェリー - 壺 - 壺」であり、内部当籤役がベル又はスイカである場合の当該図柄組合せは「壺、タコ、B A Rのいずれか - 壺 - 壺」である。

【0317】

このようにすることで、R B遊技状態では、内部当籤役が同じであっても、内部当籤役に対応する図柄組合せがメイン表示窓4 L, 4 C, 4 Rの有効ライン上に並んだときにサブ表示窓2 2 L, 2 2 C, 2 2 Rの有効ライン上に並ぶ図柄組合せを、セットされている演出状態の種類によって変えることができる。

10

【0318】

次に、図49に示すテーブルについて説明する。

【0319】

このテーブルによると、内部当籤役に対応する図柄組合せがメイン表示窓4 L, 4 C, 4 Rの有効ライン上に並んだときに、サブ表示窓2 2 L, 2 2 C, 2 2 Rの有効ライン上に並ぶ図柄組合せは、常に「壺、タコ、B A Rのいずれか - 壺 - 壺」である。

【0320】

図50を参照して、詳細演出状態決定テーブルについて説明する。このテーブルは、単位遊技を開始するために遊技者がスタートレバー6を操作した場合に参照される。また、単位遊技の開始前に遊技者が全ての停止ボタン7 L, 7 C, 7 Rを同時に操作した場合にも参照される。

20

【0321】

詳細演出状態決定テーブルは、選択演出モードと小役カウンタの状態と現在の演出状態とに基づいて詳細演出状態を決定するための情報を備えている。

【0322】

実施例では、選択演出モードとして「通常モード」と「復刻モード」の2種類を設けている。「通常モード」は、サブROM82に格納した全ての演出データに基づく演出を楽しむための演出モードである。「復刻モード」は、サブROM82に格納した演出データのうち、旧来の仕様の遊技機のサブROM82にも格納していた演出データに基づく演出に限ることで、旧来の仕様の遊技機を懐かしみながら遊技を進めるための演出モードである。

30

【0323】

「通常モード」と「復刻モード」との間の切り換えは、遊技者の選択操作によって行われる。初期設定では「通常モード」に設定されている。したがって、遊技者が選択操作を行わないときには、選択演出モードとして「通常モード」がセットされる。その後、単位遊技の開始前に遊技者が全ての停止ボタン7 L, 7 C, 7 Rを操作した場合には、選択演出モードが「通常モード」から「復刻モード」に切り換えられる。そして、単位遊技の開始前に遊技者が再び全ての停止ボタン7 L, 7 C, 7 Rを操作した場合には、選択演出モードが「復刻モード」から「通常モード」に切り換えられる。このように「通常モード」と「復刻モード」との間の切り換えは、遊技者の選択操作によって何回でも行うことができる。

40

【0324】

「小役カウンタ」は、適切なタイミングで停止ボタン7 L, 7 C, 7 Rを操作することが得意か否かを示すカウンタである。このカウンタでは、小役が内部当籤役として決定され、その小役に対応する図柄組合せがメイン表示窓4 L, 4 C, 4 Rの有効ライン上に並んだ場合、そのことに応じて遊技者に払出されるメダルの数量を減算する。

【0325】

例えば、前述の図16を参照すると、スイカ1が内部当籤役として決定された場合、こ

50

のスイカ1に対応する図柄組合せは「赤7 - 白プラム - 白プラム」であり、この「赤7 - 白プラム - 白プラム」に対応して遊技者に払出されるメダルは、15枚である。したがって、スイカ1が内部当籤役として決定され、このスイカ1に対応する図柄組合せである「赤7 - 白プラム - 白プラム」がメイン表示窓4L, 4C, 4Rの有効ライン上に並んだ場合、そのことに応じて「15」を小役カウンタから減算する。

【0326】

一方、小役が内部当籤役として決定されたにも関わらず、その小役に対応する図柄組合せとは別の図柄組合せがメイン表示窓4L, 4C, 4Rの有効ライン上に並んだ場合、その小役に対応する図柄組合せがメイン表示窓4L, 4C, 4Rの有効ライン上に並んでいれば遊技者に払出されていたメダルの数量を加算する。例えば、スイカ1が内部当籤役として決定されたにも関わらず、このスイカ1に対応する図柄組合せである「赤7 - 白プラム - 白プラム」とは別の図柄組合せがメイン表示窓4L, 4C, 4Rの有効ライン上に並んだ場合、「赤7 - 白プラム - 白プラム」がメイン表示窓4L, 4C, 4Rの有効ライン上に並んでいれば遊技者に払出されていたメダルの数量である「15」を小役カウンタに加算する。

10

【0327】

このようにすることで、「小役カウンタ」の値が小さいほど適切なタイミングで停止ボタン7L, 7C, 7Rを操作することが得意といえ、「小役カウンタ」の値が大きいほど適切なタイミングで停止ボタン7L, 7C, 7Rを操作することが不得意といえる。実施例では、「小役カウンタ」の値が1未満である場合を小役LOWと定め、適切なタイミングで停止ボタン7L, 7C, 7Rを操作することが得意とし、「小役カウンタ」の値が1以上である場合を小役HIと定め、適切なタイミングで停止ボタン7L, 7C, 7Rを操作することが不得意としている。

20

【0328】

また、内部当籤役が小役でなくハズレである場合においても、「小役カウンタ」への数値の加算、減算が行われる場合があるが、そのことについては後に説明する。

【0329】

図50に示すテーブルを参照すると、例えば、選択演出モードが「通常モード」であり、小役カウンタの状態が小役LOWである場合、演出状態が第1の演出状態(チャンスゾーン1)であるときには、第1A詳細演出状態が詳細演出モードとして決定される。また、例えば、選択演出モードが「復刻モード」であり、小役カウンタの状態が小役HIである場合、演出状態が第4の演出状態(チャンスゾーン1)であるときには、第4D詳細演出状態が詳細演出モードとして決定される。

30

【0330】

図51を参照して、メインフラグ作成テーブルについて説明する。このテーブルは、単位遊技を開始するために遊技者がスタートレバー6を操作した場合に参照される。

【0331】

メインフラグ作成テーブルは、スタートコマンドのパラメータ3~パラメータ5に格納されたデータをメインフラグとしてサブRAM83に格納するためのテーブルである。スタートコマンドのパラメータ3~パラメータ5に格納されているデータは、主制御回路71で決定した内部当籤役に対応する。そのため、メインフラグ作成テーブルは、主制御回路71で決定した内部当籤役を主当籤役とし、この主当籤役の情報をメインフラグとしてサブRAM83に格納するためのテーブルであるといえる。

40

【0332】

例えば、スタートコマンドのパラメータ3~パラメータ5に格納されたデータが全て「00000000」であった場合、このデータに対応する内部当籤役はハズレなので、この場合、主制御回路71で決定した内部当籤役であるハズレを主当籤役とし、この主当籤役の情報をメインフラグ「00」としてサブRAM83に格納するといえる。

【0333】

また、例えば、スタートコマンドのパラメータ4に格納されたデータが「000011

50

11」であった場合、このデータに対応する内部当籤役はベル1～4のいずれかであるので、この場合、主制御回路71で決定した内部当籤役であるベル1～4をベルであると総称して主当籤役とし、この主当籤役の情報をメインフラグ「03」としてサブRAM83に格納するといえる。

【0334】

また、例えば、スタートコマンドのパラメータ5に格納されたデータが「00111111」であった場合、このデータに対応する内部当籤役は角チェリー1～4及び中チェリー1～2なので、この場合、主制御回路71で決定した内部当籤役である角チェリー1～4及び中チェリー1～2を特殊役1であるとして主当籤役とし、この主当籤役の情報をメインフラグ「07」としてサブRAM83に格納するといえる。

10

【0335】

図52～図59を参照して、フラグ変換テーブルについて説明する。

【0336】

フラグ変換テーブルは、メインフラグに基づいてサブフラグを決定するための抽籤値の情報を備えている。サブフラグは、メインCPU31により決定された内部当籤役をサブCPU81で変換させるものといえることから、メインフラグを主当籤役と位置づけることに對し、サブフラグを副当籤役と位置づけることができる。

【0337】

フラグ変換テーブルは、演出状態と演出モードと小役カウンタの状態とに對して設けられている。すなわち、実施例では、複数のフラグ変換テーブルを設けている。図52は、フラグ変換テーブル1であり、演出状態が第1演出状態～第7演出状態であり、演出モードが通常モードであり、小役カウンタの状態が小役HIである場合に参照される。図53は、フラグ変換テーブル2であり、演出状態が第1演出状態～第7演出状態であり、演出モードが復刻モードであり、小役カウンタの状態が小役HIである場合に参照される。

20

【0338】

図54は、フラグ変換テーブル3であり、演出状態が第1演出状態～第7演出状態であり、演出モードが通常モードであり、小役カウンタの状態が小役LOWである場合に参照される。図55は、フラグ変換テーブル4であり、演出状態が第1演出状態～第7演出状態であり、演出モードが復刻モードであり、小役カウンタの状態が小役LOWである場合に参照される。

30

【0339】

図56は、フラグ変換テーブル5であり、演出状態がMB演出状態である場合に参照される。図57は、フラグ変換テーブル6であり、演出状態がBB演出状態（第1停止状態）である場合に参照される。図58は、フラグ変換テーブル7であり、演出状態がBB演出状態（JACIN状態）である場合に参照される。図59は、フラグ変換テーブル8であり、演出状態がBB演出状態（第2停止状態）である場合に参照される。

【0340】

まず、図52に示すテーブルを参照しながら、フラグ変換テーブルの共通する特徴について説明する。フラグ変換テーブルでは、基本的に、主当籤役と同じ役が副当籤役として決定されるように抽籤値を定めている。例えば、前述の図51を参照すると、主当籤役がベルである場合のメインフラグは「03」であり、図52を参照すると、メインフラグは「03」である場合のサブフラグ「03」に對する抽籤値は、「1024」である。また、サブフラグ「03」に對する副当籤役は、ベルである。したがって、主当籤役がベルである場合、常にベルが副当籤役として決定される。このように、主当籤役がハズレ以外である場合は、常に主当籤役と同じ役が副当籤役として決定されるように抽籤値を定めている。

40

【0341】

これに對し、主当籤役がハズレである場合は、主当籤役と異なる役が副当籤役として決定される場合がある。例えば、前述の図51を参照すると、主当籤役がハズレである場合のメインフラグは「00」であり、図52を参照すると、メインフラグは「00」である

50

場合のサブフラグ「00」に対応する抽籤値は、「764」である。また、サブフラグ「00」に対応する副当籤役は、ハズレである。したがって、主当籤役がハズレである場合、764/1024の確率でハズレが副当籤役として決定されるが、260/1024の確率でハズレ以外の役が副当籤役として決定される。

【0342】

ここで、メインフラグが「00」である場合、サブフラグ「00」以外ではサブフラグ「07」～「10」に対応する抽籤値が1以上であり、他のサブフラグに対応する抽籤値は「0」である。つまり、主当籤役がハズレである場合、サブフラグ「07」～「10」に対応する役、すなわち、擬似ベル、擬似スイカ、擬似角チェリー、擬似中チェリーのいずれかが副当籤役として決定される場合はあるが、他の役が副当籤役として決定される場合はない。なお、以下では、擬似ベル、擬似スイカ、擬似角チェリー、擬似中チェリーのことを総称して「擬似フラグ」という。

10

【0343】

次に、図52～図59に示す各々のテーブルを対比しながら、フラグ変換テーブルの個別の特徴について説明する。

【0344】

まず、図52と図53とを対比して、演出状態と小役カウンタの状態とが同じであって、演出モードのみが異なる場合の特徴について説明する。図52に示すテーブルを参照すると、演出モードが通常モードである場合、メインフラグが「00」であるときのサブフラグ「08」に対応する抽籤値は「10」である。一方、図53に示すテーブルを参照すると、演出モードが復刻モードである場合、メインフラグが「00」であるときのサブフラグ「08」に対応する抽籤値は「0」である。また、メインフラグ「00」に対応する主当籤役はハズレであり、サブフラグ「08」に対応する副当籤役は擬似スイカである。したがって、演出モードが通常モードである場合は、主当籤役がハズレである場合に擬似スイカが副当籤役として選択される場合があるが、演出モードが復刻モードである場合は、主当籤役がハズレである場合に擬似スイカが副当籤役として選択される場合がない。なお、詳しい説明は省略するが、このことは、図54と図55とを対比しても同様である。

20

【0345】

さらに、図52と図54とを対比して、演出状態と演出モードとが同じであって、小役カウンタの状態のみが異なる場合の特徴について説明する。図52に示すテーブルを参照すると、小役カウンタの状態が小役HIである場合、メインフラグが「00」であるときのサブフラグ「07」～「10」に対応する抽籤値は、それぞれ「50」、「10」、「80」、「120」である。一方、図54に示すテーブルを参照すると、小役カウンタの状態が小役LOWである場合、メインフラグが「00」であるときのサブフラグ「07」～「10」に対応する抽籤値は、それぞれ「10」、「2」、「4」、「6」である。また、メインフラグ「00」に対応する主当籤役はハズレであり、サブフラグ「07」～「10」に対応する副当籤役は、それぞれ擬似ベル、擬似スイカ、擬似角チェリー、擬似中チェリーである。したがって、小役カウンタの状態が小役HIである場合は、主当籤役がハズレである場合に比較的高確率で擬似フラグ（擬似ベル、擬似スイカ、擬似角チェリー、擬似中チェリー）が副当籤役として選択されるが、小役カウンタの状態が小役LOWである場合は、主当籤役がハズレである場合に擬似フラグが副当籤役として選択されることはほとんどない。前述したように、小役カウンタの状態が小役HIである場合は、適切なタイミングで停止ボタン7L, 7C, 7Rを操作することが不得意といえる場合であり、小役カウンタの状態が小役LOWである場合は、適切なタイミングで停止ボタン7L, 7C, 7Rを操作することが得意といえる場合である。したがって、適切なタイミングで停止ボタン7L, 7C, 7Rを操作することが得意な遊技者に対しては、主当籤役と異なる役が副当籤役として決定される場合がほとんどなく、適切なタイミングで停止ボタン7L, 7C, 7Rを操作することが不得意な遊技者に対しては、主当籤役と異なる役が副当籤役として決定される場合が比較的高確率で発生するといえる。なお、詳しい説明は省略するが、このことは、図53と図55とを対比しても同様である。

30

40

50

【 0 3 4 6 】

次に、図 5 6 を参照して、演出状態が M B 演出状態である場合に決定されるサブフラグについて説明する。図 5 6 に示すテーブルを参照すると、メインフラグの種類に関わらず、サブフラグ「16」に対応する抽籤値が「1024」であり、他のサブフラグに対応する抽籤値は「0」である。また、サブフラグ「16」に対応する副当籤役は、M B J A C である。したがって、演出状態が M B 演出状態である場合、常に M B J A C が副当籤役として決定される。

【 0 3 4 7 】

さらに、図 5 7 ~ 図 5 9 を参照して、演出状態が B B 演出状態 (B B 演出状態 1 ~ B B 演出状態 3) である場合に決定されるサブフラグについて説明する。

10

【 0 3 4 8 】

まず、図 5 7 に示すテーブルを参照すると、演出状態が B B 演出状態 1 (第 1 停止状態) である場合は、演出状態が第 1 演出状態などである場合と同様に、基本的に主当籤役と同じ役が副当籤役として決定されるように抽籤値が定められている。例えば、メインフラグは「03」である場合のサブフラグ「03」に対応する抽籤値は「1024」である。したがって、主当籤役がベルである場合、常にベルが副当籤役として決定される。同様に、メインフラグは「04」である場合のサブフラグ「04」に対応する抽籤値は「1024」であるため、主当籤役がスイカである場合、常にスイカが副当籤役として決定される。

【 0 3 4 9 】

なお、メインフラグは「07」である場合のサブフラグ「03」に対応する抽籤値は「1024」であるため、主当籤役が特殊役 1 である場合、常にベルが副当籤役として決定される。また、メインフラグは「08」である場合のサブフラグ「11」に対応する抽籤値は「1024」であるため、主当籤役が特殊役 2 である場合、常に 2 択役 (赤) が副当籤役として決定される。また、メインフラグは「09」である場合のサブフラグ「12」に対応する抽籤値は「1024」であるため、主当籤役が特殊役 3 である場合、常に 2 択役 (青) が副当籤役として決定される。

20

【 0 3 5 0 】

これに対し、図 5 8 に示すテーブルを参照すると、演出状態が B B 演出状態 2 (J A C I N 状態) である場合は、演出状態が第 1 演出状態などである場合と異なり、メインフラグの種類に関わらず、サブフラグ「01」に対応する抽籤値が「1024」であり、他のサブフラグに対応する抽籤値は「0」である。また、サブフラグ「01」に対応する副当籤役は、通常リプレイである。したがって、演出状態が B B 演出状態 2 (J A C I N 状態) である場合は、演出状態が B B 演出状態 1 (第 1 停止状態) である場合とは異なり、常に通常リプレイが副当籤役として決定される。

30

【 0 3 5 1 】

また、図 5 9 に示すテーブルを参照すると、演出状態が B B 演出状態 3 (第 2 停止状態) である場合、メインフラグが「03」、「04」、「07」であるときのサブフラグ「15」に対応する抽籤値は「1024」である。また、メインフラグ「03」、「04」、「07」に対応する主当籤役は順にベル、スイカ、特殊役 1 であり、サブフラグ「15」に対応する副当籤役は B B J A C である。したがって、主当籤役がベル、スイカ、特殊役 1 である場合、常に B B J A C が副当籤役として決定される。

40

【 0 3 5 2 】

また、メインフラグが「08」であるときのサブフラグ「13」に対応する抽籤値は「1024」である。また、メインフラグ「08」に対応する主当籤役は特殊役 2 であり、サブフラグ「13」に対応する副当籤役は J A C (赤) である。したがって、主当籤役が特殊役 2 である場合、常に J A C (赤) が副当籤役として決定される。また、メインフラグが「09」であるときのサブフラグ「14」に対応する抽籤値は「1024」である。また、メインフラグ「09」に対応する主当籤役は特殊役 3 であり、サブフラグ「13」に対応する副当籤役は J A C (青) である。したがって、主当籤役が特殊役 3 である場合

50

、常に J A C (青) が副当籤役として決定される。

【 0 3 5 3 】

図 6 0 を参照して、サブリール変動開始演出抽籤テーブルについて説明する。

【 0 3 5 4 】

サブリール変動開始演出抽籤テーブルは、サブ C P U 8 1 がスタートコマンドを受信したことに応じて参照され、サブフラグの値、すなわち副当籤役の種類に基づいてサブリール変動開始時の演出態様を決定するための抽籤値の情報を備えている。

【 0 3 5 5 】

ここで、スロットマシンでは、一般的に 4 1 0 0 m s の待ち時間が設けられており、スタートレバー 6 を操作してから 4 1 0 0 m s 経過しないと、スタートレバー 6 を操作しても次の単位遊技が進行しないようにしている。このテーブルを参照して決定した演出は、演出を決定した次の単位遊技においてスタートレバー 6 を操作したときの待ち時間が 1 5 0 0 m s 以上残っている場合に行われる。

【 0 3 5 6 】

実施例では、サブリール変動開始時の演出態様として 6 種類の演出態様を設けている。サブリール変動開始演出番号として「 1 」が決定された場合は、待ち時間が 1 5 0 0 m s 以上残っていても、サブリール 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R で演出が行われることはない。すなわち、4 1 0 0 m s の待ち時間が経過するまでサブリール 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R が回転を開始することはない。

【 0 3 5 7 】

サブリール変動開始演出番号として「 2 」が決定された場合、待ち時間が 1 5 0 0 m s 以上残っている場合には、スタートレバー 6 の操作に応じて、まずは左サブリール 2 1 L が回転を開始し、次に中サブリール 2 1 C が回転を開始し、最後に右サブリール 2 1 R が回転を開始する演出が行われる。

【 0 3 5 8 】

サブリール変動開始演出番号として「 3 」が決定された場合、待ち時間が 1 5 0 0 m s 以上残っている場合には、スタートレバー 6 の操作に応じて、まずは中サブリール 2 1 C が回転を開始し、次に左サブリール 2 1 L が回転を開始し、最後に右サブリール 2 1 R が回転を開始する演出が行われる。

【 0 3 5 9 】

サブリール変動開始演出番号として「 4 」が決定された場合、待ち時間が 1 5 0 0 m s 以上残っている場合には、スタートレバー 6 の操作に応じて、まずは右サブリール 2 1 R が回転を開始し、次に中サブリール 2 1 C が回転を開始し、最後に左サブリール 2 1 L が回転を開始する演出が行われる。

【 0 3 6 0 】

サブリール変動開始演出番号として「 5 」が決定された場合、待ち時間が 1 5 0 0 m s 以上残っている場合には、スタートレバー 6 の操作に応じて、ゆれ変動が行われる。このゆれ変動では、スタートレバー 6 の操作に応じて、サブリール 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R の図柄が上下方向に 1 コマ分だけ数回振動する演出が行われる。

【 0 3 6 1 】

サブリール変動開始演出番号として「 6 」が決定された場合、待ち時間が 1 5 0 0 m s 以上残っている場合には、スタートレバー 6 の操作に応じて、ウェーブ変動が行われる。このウェーブ変動では、まずは、左サブリール 2 1 L の図柄が上方向に 1 コマ分移動する。その後、左サブリール 2 1 L の図柄が下方向に 2 コマ分移動するとともに、中サブリール 2 1 C の図柄が上方向に 1 コマ分移動する。そして、左サブリール 2 1 L の図柄が上方向に 1 コマ分移動し、はじめの位置に戻るとともに、中サブリール 2 1 C の図柄が下方向に 2 コマ分移動し、右サブリール 2 1 R の図柄が上方向に 1 コマ分移動する。このような動作を複数回行うことで、サブリール 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R を波立たせるような演出が行われる。

【 0 3 6 2 】

10

20

30

40

50

図60に示すテーブルによると、サブリール変動開始演出番号として「3」～「6」が選択されるのは、基本的に、ベルやスイカ、BB、MBなど、遊技者にとって利益が期待できる役が副当籤役として決定されている場合である。したがって、これらの演出番号に対応する演出が行われることで、利益が得られることへの期待感を高めることができる。

【0363】

特に、サブリール変動開始演出番号として「5」が選択される場合は、遊技者にとって利益が期待できる役が副当籤役として決定されている場合に限り、さらに、サブリール変動開始演出番号として「5」が選択される場合は、ボーナス(BB又はMB)が副当籤役として決定されている場合に限られる。したがって、これらの演出番号に対応する演出が行われることで、利益が得られることへの期待感をよりいっそう高めることができる。

10

【0364】

そして、ここでの演出は、演出を決定した次の単位遊技においてスタートレバー6を操作したときの待ち時間が1500ms以上残っている場合に行うようにしたので、遊技が開始するまでの待ち時間であっても、遊技の楽しさを提供でき、結果として、遊技の興趣の減退を防止することの可能な遊技機を提供することができる。また、遊技者は、ここでの演出を見ることで、内部当籤役を予測しようと、遊技ごとの開始操作を行う間隔をできるだけ短くするよう努める。したがって、遊技者に押し付けることなく、遊技機の稼働率を向上させることができるので、遊技者にとって遊技の興趣の減退を防止できるという魅力を与えるだけでなく、遊技店にとっても運営面で魅力のある遊技機を提供することができる。

20

【0365】

図61を参照して、サブリール変動開始演出構成テーブルについて説明する。

【0366】

サブリール変動開始演出構成テーブルは、サブリール変動開始演出抽籤テーブルを参照して決定したサブリール変動開始演出番号に対応する識別子がどの識別子であるのかを示すテーブルである。また、実施例では、演出を行う演出装置として、サブリール21L、21C、21R、4thリール23、ランプ、効果音が設けられている。これらの装置のうち、ランプとしては、復刻モード示唆ランプ19、メインリールバックランプ102L、102C、102R、サブリールバックランプ112L、112C、112R、4thリールバックランプ122が設けられている。サブリール変動開始演出構成テーブルに基づいて決定した識別子は、後に演出データ決定テーブル(図73)を参照する際に用いられ、この演出データ決定テーブル(図73)を参照して決定された演出データが、これらの演出装置を用いて演出を行うためのデータとしてサブRAM83の所定領域やレジスタなどにセットされる。

30

【0367】

図61に示すテーブルを参照すると、例えば、サブリール変動開始演出抽籤テーブルを参照して決定したサブリール変動開始演出番号が「1」である場合、サブリール21L、21C、21R及び4thリール23について識別子が決定されることはない。また、ランプについては、メダルの投入に応じて識別子「00H」が決定されるが、スタートレバー6の操作に応じて識別子が決定されることはない。効果音については、メダルの投入に応じて識別子「00H」が決定され、スタートレバー6の操作に応じて識別子「01H」が決定される。

40

【0368】

また、例えば、サブリール変動開始演出抽籤テーブルを参照して決定したサブリール変動開始演出番号が「2」である場合、4thリール23について識別子が決定されることはない。また、サブリール21L、21C、21Rについては、メダルの投入に応じて識別子が決定されることはないが、スタートレバー6の操作に応じて識別子「01H」が決定される。ランプについては、メダルの投入に応じて識別子「00H」が決定されるが、スタートレバー6の操作に応じて識別子が決定されることはない。効果音については、メダルの投入に応じて識別子「00H」が決定され、スタートレバー6の操作に応じて識別

50

子「05H」が決定される。

【0369】

図62を参照して、詳細演出状態と演出リール変動演出番号抽籤テーブルとの対応関係について説明する。

【0370】

演出リール変動演出番号抽籤テーブルは、演出リール変動演出での演出内容に対応して設けられた演出番号をサブフラグ、すなわち副当籤役に基づいて決定するための抽籤値の情報を備えている。基本的に、演出状態と演出抽籤テーブルとは、一対一に対応し、サブCPU81は、演出状態に対応する演出抽籤テーブルを参照して一の演出番号を決定し、決定した一の演出番号に対応する演出内容に基づく演出を行うように演出装置（サブリール21L, 21C, 21R、4thリール23、ランプ、効果音）を制御する。

10

【0371】

例えば、演出状態が第1A詳細演出状態である場合、サブCPU81は、この第1A詳細演出状態に対応する第1A詳細演出状態用の演出リール変動演出番号抽籤テーブルを参照して一の変動演出番号を決定し、決定した一の変動演出番号に対応する演出内容に基づく演出を行うように演出装置（サブリール21L, 21C, 21R、4thリール23、ランプ、効果音）を制御する。

【0372】

図63～図70を参照して、演出リール変動演出番号抽籤テーブルについて説明する。

【0373】

演出リール変動演出番号抽籤テーブルは、サブCPU81がスタートコマンドを受信したことに応じて参照され、サブフラグの値、すなわち副当籤役の種類に基づいて単位遊技の開始から終了までの演出態様を決定するための抽籤値の情報を備えている。

20

【0374】

演出リール変動演出番号抽籤テーブルは、詳細演出状態の各々に対応して設けられている。すなわち、実施例では、複数の演出リール変動演出番号抽籤テーブルを設けている。図63は、第1A詳細演出状態（チャンスゾーン1）用の演出リール変動演出番号抽籤テーブルであり、詳細演出状態が第1A詳細演出状態（チャンスゾーン1）である場合に参照される。図64及び図65は、第2A詳細演出状態（チャンスゾーン2）用の演出リール変動演出番号抽籤テーブルであり、詳細演出状態が第2A詳細演出状態（チャンスゾーン2）である場合に参照される。

30

【0375】

図66及び図67は、第3A詳細演出状態（一般演出状態）用の演出リール変動演出番号抽籤テーブルであり、詳細演出状態が第3A詳細演出状態（一般演出状態）である場合に参照される。図68は、第5A詳細演出状態（チャンスゾーン3）用の演出リール変動演出番号抽籤テーブルであり、詳細演出状態が第5A詳細演出状態（チャンスゾーン3）である場合に参照される。図69及び図70は、第7A詳細演出状態（ダミー演出状態）用の演出リール変動演出番号抽籤テーブルであり、詳細演出状態が第7A詳細演出状態（ダミー演出状態）である場合に参照される。

【0376】

なお、他の詳細演出状態については図を用いての説明を省略するが、図63～図70に示すテーブルと同様の構成をしている。

40

【0377】

まず、図63に示すテーブルを参照しながら、詳細演出状態が第1A詳細演出状態（チャンスゾーン1）である場合に決定される変動演出番号について説明する。この場合、変動演出番号として「1」又は「16」～「20」のいずれかが決定される。変動演出番号として「1」が決定された場合、演出装置（サブリール21L, 21C, 21R、4thリール23、ランプ、効果音）では、通常演出が行われる。すなわち、サブリール21L, 21C, 21Rでは、スタートレバー6の操作に応じて3つのサブリール21L, 21C, 21Rの回転を開始し、停止ボタン7L, 7C, 7Rの操作に応じて、操作した停止

50

ボタン7L, 7C, 7Rに対応するサブリール21L, 21C, 21Rの回転を停止する演出が行われる。また、スピーカ25L, 25R, 26では、スタートレバー6及び停止ボタン7L, 7C, 7Rの操作に応じて、効果音が出音される。

【0378】

変動演出番号として「16」が決定された場合、変動演出番号として「1」が決定されたときの通常演出に加え、遊技者の第1停止操作に応じて、この第1停止操作によって回転を停止したサブリール21L, 21C, 21Rの背後に設けたサブリールバックランプ112L, 112C, 112Rを消灯する演出が行われる。

【0379】

変動演出番号として「17」が決定された場合、変動演出番号として「16」が決定されたときの演出に加え、さらに、遊技者の第2停止操作に応じて、この遊技者の第2停止操作によって回転を停止したサブリール21L, 21C, 21Rの背後に設けたサブリールバックランプ112L, 112C, 112Rを消灯する演出が行われる。

10

【0380】

変動演出番号として「18」が決定された場合、変動演出番号として「17」が決定されたときの演出に加え、さらに、遊技者の第3停止操作に応じて、この遊技者の第3停止操作によって回転を停止したサブリール21L, 21C, 21Rの背後に設けたサブリールバックランプ112L, 112C, 112Rを消灯する演出が行われる。

【0381】

変動演出番号として「19」が決定された場合、変動演出番号として「18」が決定されたときの演出に加え、さらに、遊技者が第3停止操作を行った後に4thリール23の回転を開始し、「END(図柄226)」が4th表示窓24に設けた図柄停止位置で停止表示するように4thリール23の回転を停止する演出が行われる。

20

【0382】

変動演出番号として「20」が決定された場合、変動演出番号として「18」が決定されたときの演出に加え、さらに、遊技者が第3停止操作を行った後に4thリール23の回転を開始し、「チャレンジゾーン(図柄225)」が4th表示窓24に設けた図柄停止位置で停止表示するように4thリール23の回転を停止する演出が行われる。

【0383】

図63に示すテーブルによると、副当籤役が通常リプレイである場合、変動演出番号として「19」が選択される確率は、2000/32768であり、変動演出番号として「20」が選択される確率は、10000/32768である。

30

【0384】

ここで、詳細演出状態が第1A詳細演出状態(チャンスゾーン1)である場合の遊技状態は、RT1遊技状態である。前述したように、この遊技状態では、50回の単位遊技が行われるまでの間に特殊リプレイに対応する図柄組合せがメイン表示窓4L, 4C, 4Rの有効ライン上に表示されたときには、遊技者にとって不利なRT2遊技状態に遊技状態を移行し、特殊リプレイに対応する図柄組合せがメイン表示窓4L, 4C, 4Rの有効ライン上に表示されることなく50回の単位遊技が行われたときには、遊技者にとって有利な一般遊技状態に遊技状態を移行する。そのため、遊技状態がRT1遊技状態であるとき、遊技者は、50回の単位遊技が行われるまでの間に特殊リプレイに対応する図柄組合せがメイン表示窓4L, 4C, 4Rの有効ライン上に表示されたか否かに関心を持つことになるが、前述したように、メイン表示窓4L, 4C, 4Rを通じて図柄を視認する場合に比べ、サブ表示窓22L, 22C, 22Rを通じて図柄を視認する方が、有効ラインに沿って表示される図柄組合せが内部当籤役に対応するか否かの判別を行いやすいことから、遊技者は、サブ表示窓22L, 22C, 22Rで表示される図柄を見ながら単位遊技を進めていくことになる。

40

【0385】

そこで、サブ表示窓22L, 22C, 22Rで表示される図柄の組合せについてみると、RT1遊技状態が行われている間にメダルの自動投入という利益を受けた場合、RT2

50

遊技状態に移行する特殊リプレイに対応する図柄組合せがメイン表示窓 4 L , 4 C , 4 R の有効ライン上に並んだか、RT 2 遊技状態に移行しない通常リプレイに対応する図柄組合せがメイン表示窓 4 L , 4 C , 4 R の有効ライン上に並んだかに関わらず、サブ表示窓 2 2 L , 2 2 C , 2 2 R では、同一の図柄組合せである「壺 - 壺 - 壺」がサブ表示窓 2 2 L , 2 2 C , 2 2 R の有効ライン上に並ぶことになる。そのため、RT 1 遊技状態が行われている間にメダルの自動投入という利益を受けた場合であっても、遊技者にとって、その利益が特殊リプレイの成立による利益であるのか、通常リプレイの成立による利益であるのかの判別がしづらい。第 1 A 詳細演出状態（チャンスゾーン 1）での演出は、メダルの自動投入という利益を受けたときに、その利益が特殊リプレイの成立による利益であるのか、通常リプレイの成立による利益であるのかの判別を 4 t h 表示窓 2 4 で表示される図柄に基づいて行うことができる。

10

【 0 3 8 6 】

次に、図 6 4 及び図 6 5 に示すテーブルを参照しながら、詳細演出状態が第 2 A 詳細演出状態（チャンスゾーン 2）である場合に決定される変動演出番号について説明する。この場合、変動演出番号として「1」、「2」、「16」～「18」、「21」～「26」のいずれかが決定される。変動演出番号として「1」、「16」～「18」が決定された場合の演出は、図 6 3 で説明した演出と同様である。

【 0 3 8 7 】

変動演出番号として「2」が決定された場合、変動演出番号として「1」が決定されたときの通常演出に加え、スタートレバー 6 の操作に応じて、遊技者に利益を付与する役（小役、ボーナスなど）に内部当籤したことを示唆する予告音をスピーカ 2 5 L , 2 5 R , 2 6 から出音する演出が行われる。

20

【 0 3 8 8 】

変動演出番号として「21」が決定された場合、変動演出番号として「20」が決定されたときの演出に加え、遊技者が第 3 停止操作を行った後に 4 t h リールバックランプ 1 2 2 を青色に点灯する演出が行われる。

【 0 3 8 9 】

変動演出番号として「22」が決定された場合、変動演出番号として「20」が決定されたときの演出に加え、遊技者が第 3 停止操作を行った後に 4 t h リールバックランプ 1 2 2 を黄色に点灯する演出が行われる。

30

【 0 3 9 0 】

変動演出番号として「23」が決定された場合、変動演出番号として「20」が決定されたときの演出に加え、遊技者が第 3 停止操作を行った後に 4 t h リールバックランプ 1 2 2 を赤色に点灯する演出が行われる。

【 0 3 9 1 】

変動演出番号として「24」が決定された場合、変動演出番号として「2」が決定されたときの演出に加え、遊技者が第 3 停止操作を行った後に 4 t h リールバックランプ 1 2 2 を青色に点灯する演出が行われる。

【 0 3 9 2 】

変動演出番号として「25」が決定された場合、変動演出番号として「2」が決定されたときの演出に加え、遊技者が第 3 停止操作を行った後に 4 t h リールバックランプ 1 2 2 を黄色に点灯する演出が行われる。

40

【 0 3 9 3 】

変動演出番号として「26」が決定された場合、変動演出番号として「2」が決定されたときの演出に加え、遊技者が第 3 停止操作を行った後に 4 t h リールバックランプ 1 2 2 を赤色に点灯する演出が行われる。

【 0 3 9 4 】

図 6 4 及び図 6 5 に示すテーブルによると、副当籤役が通常リプレイである場合に変動演出番号として「21」が選択される確率は、2048/32768であり、「24」が選択される確率は、6144/32768である。これに対し、副当籤役が特殊リプレイである場合に変動演出

50

番号として「21」が選択される確率は、0/32768であり、「24」が選択される確率も0/32768である。

【0395】

前述したように、メダルの自動投入という利益を受けたときに、その利益が特殊リプレイの成立による利益であるのか、通常リプレイの成立による利益であるのかの判別を、サブ表示窓22L, 22C, 22Rで表示される図柄の組合せ以外から推測する必要があるが、第2A詳細演出状態(チャンスゾーン1)での演出では、4thリールバックランプ122で点灯する色に基づいて推測することができる。そして、4thリールバックランプ122で点灯する色が変動演出番号「21」、「24」に対応する青色である場合は、通常リプレイの成立による利益であることを確信できる。

10

【0396】

また、副当籤役が通常リプレイである場合に変動演出番号として「22」が選択される確率は、4500/32768であり、「25」が選択される確率は、13500/32768である。これに対し、副当籤役が特殊リプレイである場合に変動演出番号として「22」が選択される確率は、5500/32768であり、「25」が選択される確率も16500/32768である。したがって、4thリールバックランプ122で点灯する色が変動演出番号「22」、「25」に対応する黄色である場合は、通常リプレイの成立による利益であることへの期待感を維持することができる。

【0397】

また、副当籤役が通常リプレイである場合に変動演出番号として「23」が選択される確率は、1644/32768であり、「26」が選択される確率は、4932/32768である。これに対し、副当籤役が特殊リプレイである場合に変動演出番号として「23」が選択される確率は、2692/32768であり、「26」が選択される確率も8076/32768である。したがって、4thリールバックランプ122で点灯する色が変動演出番号「23」、「26」に対応する赤色である場合は、特殊リプレイの成立による利益である可能性が高いと予測できる。

20

【0398】

次に、図66及び図67に示すテーブルを参照しながら、詳細演出状態が第3A詳細演出状態(通常演出状態)である場合に決定される変動演出番号について説明する。この場合、変動演出番号として「1」~「4」、「7」~「11」のいずれかが決定される。変動演出番号として「1」、「2」が決定された場合の演出は、すでに図63~図65を参照して説明した演出と同様である。

30

【0399】

変動演出番号として「3」が決定された場合、変動演出番号として「1」が決定されたときの通常演出に加え、スタートレバー6の操作に応じて、4thリール23の回転を開始し、「ハズレ(図柄221)」が4th表示窓24に設けた図柄停止位置で停止表示するように4thリール23の回転を停止する演出が行われる。

【0400】

変動演出番号として「4」が決定された場合、変動演出番号として「1」が決定されたときの通常演出に加え、スタートレバー6の操作に応じて、4thリール23の回転を開始し、「チャンス(図柄222)」が4th表示窓24に設けた図柄停止位置で停止表示するように4thリール23の回転を停止する演出が行われる。

40

【0401】

変動演出番号として「7」が決定された場合、変動演出番号として「1」が決定されたときの通常演出に加え、スタートレバー6の操作に応じて、4thリール23の回転を開始し、「ボーナス(図柄224)」が4th表示窓24に設けた図柄停止位置で停止表示するように4thリール23の回転を停止する演出が行われる。

【0402】

変動演出番号として「8」が決定された場合、変動演出番号として「1」が決定されたときの通常演出に加え、第3停止操作が行われたときに、この第3停止操作に対応するサブリール21L, 21C, 21Rの回転は停止させず、第1停止操作及び第2停止操作に

50

よって既に停止したサブリール 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R を再び回転する演出が行われる。そして、サブリール 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R では、B B に内部当籤していることを示唆する図柄組合せがサブ表示窓 2 2 L , 2 2 C , 2 2 R で表示されるように回転を停止する演出が行われる。また、第 3 停止操作に応じて、サブリールバックランプ 1 1 2 L , 1 1 2 C , 1 1 2 R では、点滅する演出が行われ、スピーカ 2 5 L , 2 5 R , 2 6 では、第 3 停止操作に応じて、B B に内部当籤していることを示唆する効果音が出音される。

【 0 4 0 3 】

ここで、B B に内部当籤していることを示唆する図柄組合せとして、いわゆるリーチ目や「白 7 - 白 7 - 白 7」の組合せが挙げられる。リーチ目の態様は種々あるが、例えば、左サブ表示窓 2 2 L の上段の図柄停止位置と、中サブ表示窓 2 2 C の下段の図柄停止位置と、右サブ表示窓 2 2 R の上段の図柄停止位置とで「白 7」を停止表示する、いわゆる 7 V 字の態様が挙げられる。

10

【 0 4 0 4 】

変動演出番号として「 9 」が決定された場合、変動演出番号として「 1 」が決定されたときの通常演出に加え、第 3 停止操作が行われたときに、この第 3 停止操作に対応するサブリール 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R の回転は停止させず、第 1 停止操作及び第 2 停止操作によって既に停止したサブリール 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R を再び回転する演出が行われる。そして、サブリール 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R では、M B に内部当籤していることを示唆する図柄組合せがサブ表示窓 2 2 L , 2 2 C , 2 2 R で表示されるように回転を停止する演出が行われる。また、第 3 停止操作に応じて、サブリールバックランプ 1 1 2 L , 1 1 2 C , 1 1 2 R では、点滅する演出が行われ、スピーカ 2 5 L , 2 5 R , 2 6 では、第 3 停止操作に応じて、M B に内部当籤していることを示唆する効果音が出音される。

20

【 0 4 0 5 】

ここで、M B に内部当籤していることを示唆する図柄組合せとしては、例えば、左サブ表示窓 2 2 L の上段の図柄停止位置と、中サブ表示窓 2 2 C の下段の図柄停止位置と、右サブ表示窓 2 2 R の上段の図柄停止位置とで「B A R」を停止表示する、いわゆる B A R V 字の態様や「B A R - B A R - B A R」の組合せが挙げられる。

【 0 4 0 6 】

変動演出番号として「 1 0 」が決定された場合、変動演出番号として「 1 」が決定されたときの通常演出に加え、第 3 停止操作が行われたときに、この第 3 停止操作に対応するサブリール 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R の回転は停止させず、第 1 停止操作及び第 2 停止操作によって既に停止したサブリール 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R を再び回転する演出が行われる。そして、サブリール 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R では、B B や M B に内部当籤していることを示唆する図柄組合せとは異なる図柄組合せがサブ表示窓 2 2 L , 2 2 C , 2 2 R で表示されるように回転を停止する演出が行われる。また、第 3 停止操作に応じて、サブリールバックランプ 1 1 2 L , 1 1 2 C , 1 1 2 R では、点滅する演出が行われ、スピーカ 2 5 L , 2 5 R , 2 6 では、第 3 停止操作に応じて、B B や M B に内部当籤していないことを示唆する効果音が出音される。

30

【 0 4 0 7 】

変動演出番号として「 1 1 」が決定された場合、変動演出番号として「 1 」が決定されたときの通常演出に加え、第 3 停止操作が行われたときに、この第 3 停止操作に対応するサブリール 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R の回転は停止させず、第 1 停止操作及び第 2 停止操作によって既に停止したサブリール 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R を再び回転する演出が行われる。そして、サブリール 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R では、B B や M B に内部当籤していることを示唆する図柄組合せとは異なる図柄組合せがサブ表示窓 2 2 L , 2 2 C , 2 2 R で表示されるように回転を停止する演出が行われる。また、第 3 停止操作に応じて、サブリールバックランプ 1 1 2 L , 1 1 2 C , 1 1 2 R では、点滅する演出が行われ、スピーカ 2 5 L , 2 5 R , 2 6 では、第 3 停止操作に応じて、B B や M B に内部当籤していないことを示唆する効果音が出音される。

40

【 0 4 0 8 】

50

図 6 6 及び図 6 7 に示すテーブルによると、スピーカ 2 5 L , 2 5 R , 2 6 から予告音が出音されることで遊技者に利益を付与する役（小役、ボーナス）に内部当籤していることを把握できる。また、4 t h リール 2 3 が回転する場合には、その回転が停止する態様によって小役に内部当籤しているか、ボーナスに内部当籤しているかを把握できる場合がある。

【 0 4 0 9 】

また、副当籤役が擬似スイカ、B B、M B である場合は、第 3 停止操作に応じてサブリール 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R の再変動が行われることがあり、この再変動が行われる場合、ボーナスに内部当籤しているか否かをを確定づけることができる。

【 0 4 1 0 】

次に、図 6 8 に示すテーブルを参照しながら、詳細演出状態が第 5 A 詳細演出状態（チャンスゾーン 3）である場合に決定される変動演出番号について説明する。この場合、変動演出番号として「1」、「16」～「20」のいずれかが決定され、このときの演出は、すでに図 6 3 を参照して説明した演出と同様である。

【 0 4 1 1 】

次に、図 6 9 及び図 7 0 に示すテーブルを参照しながら、詳細演出状態が第 7 A 詳細演出状態（ダミー演出状態）である場合に決定される変動演出番号について説明する。この場合、変動演出番号として「1」～「4」、「7」～「15」のいずれかが決定される。変動演出番号として「1」～「4」、「7」～「11」が決定された場合の演出は、すでに図 6 3 ～図 6 8 を参照して説明した演出と同様である。

【 0 4 1 2 】

変動演出番号として「12」が決定された場合、変動演出番号として「1」が決定されたときの通常演出に加え、さらに、遊技者によるスタートレバー 6 の操作に応じて 4 t h リール 2 3 の回転を開始し、「チャレンジゾーン（図柄 2 2 5）」が 4 t h 表示窓 2 4 に設けた図柄停止位置で停止表示するように 4 t h リール 2 3 の回転を停止する演出が行われる。

【 0 4 1 3 】

変動演出番号として「13」が決定された場合、変動演出番号として「1」が決定されたときの通常演出に加え、さらに、遊技者の第 1 停止操作に応じて 4 t h リール 2 3 の回転を開始し、「チャレンジゾーン（図柄 2 2 5）」が 4 t h 表示窓 2 4 に設けた図柄停止位置で停止表示するように 4 t h リール 2 3 の回転を停止する演出が行われる。

【 0 4 1 4 】

変動演出番号として「14」が決定された場合、変動演出番号として「1」が決定されたときの通常演出に加え、さらに、遊技者の第 2 停止操作に応じて 4 t h リール 2 3 の回転を開始し、「チャレンジゾーン（図柄 2 2 5）」が 4 t h 表示窓 2 4 に設けた図柄停止位置で停止表示するように 4 t h リール 2 3 の回転を停止する演出が行われる。

【 0 4 1 5 】

変動演出番号として「15」が決定された場合、変動演出番号として「1」が決定されたときの通常演出に加え、さらに、遊技者の第 3 停止操作に応じて 4 t h リール 2 3 の回転を開始し、「チャレンジゾーン（図柄 2 2 5）」が 4 t h 表示窓 2 4 に設けた図柄停止位置で停止表示するように 4 t h リール 2 3 の回転を停止する演出が行われる。

【 0 4 1 6 】

図 6 9 及び図 7 0 に示すテーブルによると、詳細演出状態が第 7 A 詳細演出状態（ダミー演出状態）である場合、基本的に詳細演出状態が第 3 A 詳細演出状態（一般演出状態）である場合と同様の演出が行われる。しかし、詳細演出状態が第 3 A 詳細演出状態（一般演出状態）である場合には行われない演出が行われる場合があり、このような演出が行われるか否かによって実際の遊技状態が R T 1 遊技状態であるのか R T 2 遊技状態であるのかを把握できる場合がある。

【 0 4 1 7 】

図 7 1 及び図 7 2 を参照して、演出リール変動演出構成テーブルについて説明する。

10

20

30

40

50

【 0 4 1 8 】

演出リール変動演出構成テーブルは、演出リール変動演出番号抽籤テーブルを参照して決定した変動演出番号に対応する識別子がどの識別子であるのかを示すテーブルである。演出リール変動演出構成テーブルに基づいて決定した識別子は、後に演出データ決定テーブル（図 7 3）を参照する際に用いられ、この演出データ決定テーブル（図 7 3）を参照して決定された演出データが、演出装置（サブリール 2 1 L, 2 1 C, 2 1 R、4 t h リール 2 3、ランプ、効果音）を用いて演出を行うためのデータとしてサブ R A M 8 3 の所定領域やレジスタなどにセットされる。

【 0 4 1 9 】

図 7 1 及び図 7 2 に示すテーブルを参照すると、例えば、演出リール変動演出構成テーブルを参照して決定した変動演出番号が「 2 0 」である場合、サブリール 2 1 L, 2 1 C, 2 1 R については、スタートレバー 6 の操作に応じて識別子「 0 1 H 」が決定され、遊技者の停止操作に応じて停止制御位置に対応するサブリールデータが登録される。なお、「停止制御位置」とは、サブリール 2 1 L, 2 1 C, 2 1 R の停止制御が行われたとき（すなわち、停止操作を行ってから滑りコマ数だけ図柄を移動させた後）にサブ表示窓 2 2 L, 2 2 C, 2 2 R の下段の図柄停止位置にある図柄の位置をいう。

10

【 0 4 2 0 】

4 t h リール 2 3 については、スタートレバー 6 の操作、第 1 停止操作、第 2 停止操作、第 3 停止操作に応じて識別子が決定されることはないが、その後、表示役の成立に応じて識別子「 0 5 H 」が決定される。

20

【 0 4 2 1 】

また、ランプについては、スタートレバー 6 の操作に応じて識別子が決定されることはないが、第 1 停止操作に応じて識別子「 0 1 H 」が決定され、第 2 停止操作に応じて識別子「 0 1 H 」が決定され、第 3 停止操作に応じて識別子「 0 1 H 」が決定される。また、表示役の成立に応じて識別子「 0 4 H 」が決定される。

【 0 4 2 2 】

また、効果音については、スタートレバー 6 の操作に応じて識別子「 0 2 H 」が決定され、第 1 停止操作に応じて識別子「 0 5 H 」が決定される。そして、第 2 停止操作に応じて識別子「 0 5 H 」が決定され、第 3 停止操作に応じて識別子「 0 5 H 」が決定され、表示役の成立に応じて識別子「 0 9 H 」が決定される。

30

【 0 4 2 3 】

図 7 3 を参照して、演出データ決定テーブルについて説明する。

【 0 4 2 4 】

この演出データ決定テーブルは、サブリール変動開始演出構成テーブル（図 6 1）及び演出リール変動演出構成テーブル（図 7 1 及び図 7 2）を参照して決定した識別子に基づいて演出データを決定するためのテーブルである。このテーブルを参照して決定した演出データは、演出装置（サブリール 2 1 L, 2 1 C, 2 1 R、4 t h リール 2 3、ランプ、効果音）を用いて演出を行うためのデータとしてサブ R A M 8 3 の所定領域やレジスタなどにセットされる。

【 0 4 2 5 】

例えば、サブリール 2 1 L, 2 1 C, 2 1 R での識別子が「 0 0 H 」であるとき、「変動開始サブリールデータ」が演出データとして決定され、この演出データがサブリール 2 1 L, 2 1 C, 2 1 R を用いて演出を行うためのデータとしてサブ R A M 8 3 の所定領域やレジスタなどにセットされる。

40

【 0 4 2 6 】

図 7 4 を参照して、J A C 回数決定テーブルについて説明する。

【 0 4 2 7 】

J A C 回数決定テーブルは、サブ C P U 8 1 が B B 開始コマンドを受信したことに応じて参照され、B B の作動中に B B 第 2 演出状態（J A C I N 状態）を行う回数を設定値に基づいて決定するための抽籤値の情報を備えている。

50

【 0 4 2 8 】

例えば、設定値が「1」である場合、4096/4096の確率でJAC回数「1」が決定され、JAC回数「0」が決定されることはない。また、例えば、設定値が「H」である場合、3696/4096の確率でJAC回数「1」が決定される一方で、400/4096の確率でJAC回数「0」が決定される。

【 0 4 2 9 】

このようにすることで、BB第1演出状態（第1停止状態）の終了後にBB第2演出状態（JACIN状態）が行われるか否かに基づいて設定値を推測できる場合があり、遊技の興趣が向上する。

【 0 4 3 0 】

なお、後にフローチャートを用いて説明するとおり、最低1回は必ずBB第2演出状態（JACIN状態）が行われる。そのため、JAC回数「0」が決定されても、1回目のBB第1演出状態（第1停止状態）の終了後には、BB第2演出状態（JACIN状態）が行われ、その後、2回目のBB第1演出状態（第1停止状態）の終了後には、BB第2演出状態（JACIN状態）が行われない。これに対し、JAC回数「1」が決定された場合には、1回目のBB第1演出状態（第1停止状態）の終了後には、BB第2演出状態（JACIN状態）が行われ、その後、2回目のBB第1演出状態（第1停止状態）の終了後についても、BB第2演出状態（JACIN状態）が行われる。

【 0 4 3 1 】

図75を参照して、設定示唆演出の抽籤テーブルについて説明する。

【 0 4 3 2 】

この設定示唆演出の抽籤テーブルは、演出状態がBB第2演出状態（JACIN状態）である場合に参照され、リプレイハズシに成功したか否かと、設定値とに基づいて設定示唆演出番号を決定するための抽籤値の情報を備えている。ここで決定した設定示唆演出番号は、サブリールバックランプ112L, 112C, 112Rを用いた設定示唆演出の演出態様に対応している。

【 0 4 3 3 】

前述したように、演出状態がBB演出状態2（JACIN状態）である場合、内部当籤役に対応する図柄組合せがメイン表示窓4L, 4C, 4Rの有効ライン上に並んだときに、サブ表示窓22L, 22C, 22Rの有効ライン上に並ぶ図柄組合せは、内部当籤役の種類に関わらず、常に「壺 - 壺 - 壺」である。この「壺 - 壺 - 壺」は、内部当籤役がリプレイ1～4である場合の総称であるリプレイに対応して定めた、サブ表示窓22L, 22C, 22Rの有効ライン上に並ぶ図柄組合せと同じである。つまり、内部当籤役に対応する図柄組合せとは別の図柄組合せをメイン表示窓4L, 4C, 4Rの有効ライン上に並べることができ、その結果、「壺 - 壺 - 壺」とは別の図柄組合せをサブ表示窓22L, 22C, 22Rの有効ライン上に並べることができた場合には、リプレイハズシに成功したといえる。反対に、内部当籤役に対応する図柄組合せがメイン表示窓4L, 4C, 4Rの有効ライン上に並び、その結果、「壺 - 壺 - 壺」がサブ表示窓22L, 22C, 22Rの有効ライン上に並んだ場合には、リプレイハズシに失敗したといえる。

【 0 4 3 4 】

図75の(1)は、リプレイハズシに成功したときに参照される設定示唆演出の抽籤テーブルであり、図75の(2)は、リプレイハズシに失敗したときに参照される設定示唆演出の抽籤テーブルである。

【 0 4 3 5 】

まず、図75の(1)に示すテーブルを参照して、リプレイハズシに成功したときについて説明する。このテーブルを参照すると、設定値が高い設定値であるほど、大きい設定示唆演出番号が選択されやすい。例えば、設定値が「1」である場合に設定示唆演出番号「5」が選択される確率は10/4096であるのに対し、設定値が「H」である場合に設定示唆演出番号「5」が選択される確率は70/4096である。したがって、BB第2演出状態（JACIN状態）でリプレイハズシに成功した場合、サブリールバックランプ112L,

10

20

30

40

50

1 1 2 C , 1 1 2 R での演出内容によっては、設定値を推測できる場合があり、遊技の興趣が向上する。

【 0 4 3 6 】

次に、図 7 5 の (2) に示すテーブルを参照して、リプレイハズシに失敗したときについて説明する。このテーブルを参照すると、設定値に関わらず、常に設定示唆演出番号「 1 」が選択される。したがって、BB 第 2 演出状態 (J A C I N 状態) でリプレイハズシに失敗すると、設定値を推測することができない。

【 0 4 3 7 】

図 7 6 ~ 図 7 8 を参照して、サブリールの図柄停止テーブルについて説明する。この停止テーブルは、停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R の押下操作を条件に、この押下操作に対応するサブリール 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R を停止制御するとき用いられる。

10

【 0 4 3 8 】

停止テーブルには、各々のサブリール 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R の停止開始位置に対応する滑りコマ数の情報が規定されている。「停止開始位置」とは、停止操作が行われたときにサブ表示窓 2 2 L , 2 2 C , 2 2 R の下段の図柄停止位置にある図柄の位置をいう。より詳しくは、各々のサブリール 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R に対応して設けられた停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R が押下操作された場合に、図柄の中心が下段の図柄停止位置の上方にあり、その中心が下段の図柄停止位置に最も近い図柄の位置をいう。

【 0 4 3 9 】

「滑りコマ数」とは、停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R が操作されてから、対応するサブリール 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R が停止するまでの間に図柄表示領域内を移動することが可能な図柄の数をいい、実施例では、最大滑りコマ数として「 4 」と規定されている。

20

【 0 4 4 0 】

また、停止テーブルは、内部当籤役ごとに設けられている。図 7 6 の (1) は、BB 成立用停止テーブルである。この停止テーブルは、副当籤役として BB が決定された場合に用いられる。

【 0 4 4 1 】

図 7 6 の (2) は、MB 成立用停止テーブルである。この停止テーブルは、副当籤役として MB が決定された場合に用いられる。

【 0 4 4 2 】

30

図 7 6 の (3) は、ハズレ用停止テーブルである。この停止テーブルは、副当籤役としてハズレが決定された場合に用いられる。また、この停止テーブルは、副当籤役として擬似フラグ (擬似ベル、擬似スイカ、擬似角チェリー、擬似中チェリー) が決定された場合であって、第 1 停止操作時に、その擬似フラグに対応する図柄組合せを構成する図柄がサブ表示窓 2 2 L , 2 2 C , 2 2 R の有効ライン上に表示される場合についても用いられる。この場合に用いられるのは、主当籤役がハズレであるにも関わらず、ハズレ以外の役に対応する図柄組合せがサブ表示窓 2 2 L , 2 2 C , 2 2 R の有効ライン上に表示されることを回避するためである。

【 0 4 4 3 】

図 7 7 の (4) は、リプレイ用停止テーブルである。この停止テーブルは、副当籤役としてリプレイ (通常リプレイ又は特殊リプレイ) が決定された場合に用いられる。

40

【 0 4 4 4 】

図 7 7 の (5) は、ベル用停止テーブルである。この停止テーブルは、副当籤役としてベルが決定された場合に用いられる。また、この停止テーブルは、副当籤役として擬似ベルが決定された場合であって、第 1 停止操作時に、ベルに対応する図柄組合せを構成する図柄とは別の図柄がサブ表示窓 2 2 L , 2 2 C , 2 2 R の有効ライン上に表示される場合についても用いられる。

【 0 4 4 5 】

図 7 7 の (6) は、スイカ用停止テーブルである。この停止テーブルは、副当籤役としてスイカが決定された場合に用いられる。また、この停止テーブルは、副当籤役として擬

50

似スイカが決定された場合であって、第1停止操作時に、スイカに対応する図柄組合せを構成する図柄とは別の図柄がサブ表示窓22L, 22C, 22Rの有効ライン上に表示される場合についても用いられる。また、この停止テーブルは、副当籤役として2択役(赤)が決定された場合であって、第1停止操作時に、赤スイカに対応する図柄組合せを構成する図柄がメイン表示窓4L, 4C, 4Rの有効ライン上に表示される場合についても用いられる。また、この停止テーブルは、副当籤役として2択役(青)が決定された場合であって、第1停止操作時に、黄スイカに対応する図柄組合せを構成する図柄がメイン表示窓4L, 4C, 4Rの有効ライン上に表示される場合についても用いられる。

【0446】

図78の(7)は、角チェリー用停止テーブルである。この停止テーブルは、副当籤役として角チェリーが決定された場合に用いられる。また、この停止テーブルは、副当籤役として擬似角チェリーが決定された場合であって、第1停止操作時に、角チェリーに対応する図柄組合せを構成する図柄とは別の図柄がサブ表示窓22L, 22C, 22Rの有効ライン上に表示される場合についても用いられる。また、この停止テーブルは、副当籤役として2択役(赤)が決定された場合であって、第1停止操作時に、赤スイカに対応する図柄組合せを構成する図柄とは別の図柄がサブ表示窓22L, 22C, 22Rの有効ライン上に表示される場合についても用いられる。また、この停止テーブルは、副当籤役として2択役(青)が決定された場合であって、第1停止操作時に、黄スイカに対応する図柄組合せを構成する図柄とは別の図柄がサブ表示窓22L, 22C, 22Rの有効ライン上に表示される場合についても用いられる。

【0447】

図78の(8)は、中チェリー用停止テーブルである。この停止テーブルは、副当籤役として中チェリーが決定された場合に用いられる。また、この停止テーブルは、副当籤役として擬似中チェリーが決定された場合であって、第1停止操作時に、角チェリーに対応する図柄組合せを構成する図柄とは別の図柄がサブ表示窓22L, 22C, 22Rの有効ライン上に表示される場合についても用いられる。

【0448】

図78の(9)は、JAC用停止テーブルである。この停止テーブルは、副当籤役がJAC(赤)、JAC(青)、BBJAC、MBJACのいずれかである場合に用いられる。

【0449】

ここで、MBが副当籤役として決定された場合の左サブ表示窓22Lに表示される図柄の種類について、図76の(2)を参照しながら説明する。

【0450】

まず、前述の図47を参照してMBについてみると、MBに対応するサブリールの図柄組合せは、「BAR-BAR-BAR」である。そこで、前述の図46を参照すると、左サブリール21Lでの「BAR」に対応するコードナンバーは「5」及び「13」である。前述したように、実施例では、最大滑りコマ数を「4」としているから、左サブリール21Lの停止開始位置についてみると、この左サブリール21Lでは、停止開始位置が「1」～「5」又は「9」～「13」のいずれかである場合に、「BAR」が左サブ表示窓22Lの下段の図柄停止位置に停止する可能性がある。また、左サブリール21Lでの停止開始位置が「0」又は「8」である場合、「BAR」が左サブ表示窓22Lの下段の図柄停止位置に停止することはないが、中段又は上段の図柄停止位置に停止する可能性がある。また、左サブリール21Lでの停止開始位置が「20」又は「7」である場合、「BAR」が左サブ表示窓22Lの下段の図柄停止位置に停止することはないが、上段の図柄停止位置に停止する可能性がある。したがって、停止開始位置が「0」～「5」、「7」～「13」、又は「20」の場合、「BAR」が左サブ表示窓22Lのいずれかの図柄停止位置に停止する可能性がある。

【0451】

そこで、図76の(2)を参照すると、左サブリール21Lでの停止開始位置「0」に

10

20

30

40

50

対応する滑りコマ数は「0」である。そのため、左サブ表示窓22Lの図柄停止位置には、上段から順に「スイカ」、「壺」、「スイカ」が停止する。したがって、左サブリール21Lでの停止開始位置が「0」である場合、「BAR」とは別の図柄が左サブ表示窓22Lに停止する。

【0452】

同様に進めると、左サブリール21Lでの停止開始位置が「1」～「5」である場合には、「BAR」が左サブ表示窓22Lの下段の図柄停止位置に停止し、左サブリール21Lでの停止開始位置が「7」～「11」である場合には、「BAR」が左サブ表示窓22Lの上段の図柄停止位置に停止する。これに対し、左サブリール21Lでの停止開始位置が「12」、「13」、「20」である場合には、「BAR」とは別の図柄が左サブ表示窓22Lに停止する。

10

【0453】

このように、MBが副当籤役として決定されたとき、左サブリール21Lでの停止開始位置が「1」～「5」又は「7」～「11」のいずれかのタイミングで左の停止ボタン7Lを操作した場合、左の図柄表示領域21Lの上段又は下段の図柄停止位置に「BAR」が停止する。すなわち、MBが副当籤役として決定されたとき、遊技者が左の停止ボタン7Lを適切に操作することで、左サブ表示窓22LにはMBに対応する図柄組合せを構成する図柄である「BAR」が停止する。

【0454】

なお、図面を用いての説明は省略するが、中サブリール21C及び右サブリール21Rについても同様の停止テーブルが設けられている。そして、これらの停止テーブルでは、MBが副当籤役として決定されたとき、遊技者が中央の停止ボタン7C及び右停止ボタン7Rを適切に操作することで、中サブ表示窓22C及び右サブ表示窓22Rには、それぞれMBに対応する図柄組合せを構成する図柄である「BAR」が停止するように滑りコマ数が定められている。

20

【0455】

ここまでは、MBが副当籤役として決定され、遊技者による停止ボタン7L, 7C, 7Rの操作が適切であった場合について説明したが、以下では、MBが副当籤役として決定されたものの、遊技者による停止ボタン7L, 7C, 7Rの操作が適切ではなかった場合（いわゆる「取りこぼし」が発生した場合）について説明する。

30

【0456】

例えば、左サブリール21Lでの停止開始位置が「0」である場合の滑りコマ数は「0」である。この場合、MBが表示役として成立せず、結果として取りこぼしが発生する。

【0457】

ここで、左サブリール21Lでの停止開始位置が「0」である場合の左サブ表示窓22Lでの表示態様を見ると、このときの表示態様は、上段から順に「スイカ」、「壺」、「スイカ」である。また、左サブリール21Lでの停止開始位置が「14」又は「16」である場合の左サブ表示窓22Lでの表示態様も、停止開始位置が「0」である場合の表示態様と同様に、上段から順に「スイカ」、「壺」、「スイカ」である。

【0458】

40

このように、MBの取りこぼしが発生した場合、遊技者が停止ボタン7L, 7C, 7Rを操作するタイミングによっては、左サブ表示窓22Lで上段から「スイカ」、「壺」、「スイカ」の順に停止表示される場合があり、この停止表示の態様をMBが副当籤役として決定されている可能性のあることを示唆する停止態様（いわゆる「チャンス目」）とすることができる。

【0459】

また、ベルが副当籤役として決定された場合は、図77の(5)に示すベル用停止テーブルが参照される。このテーブルを参照すると、左サブリール21Lでの停止開始位置が「0」である場合の滑りコマ数は「0」であり、左サブ表示窓22Lには、上段から順に「スイカ」、「壺」、「スイカ」が停止表示する。また、スイカが副当籤役として決定さ

50

れた場合は、図77の(6)に示すスイカ用停止テーブルが参照される。このテーブルを参照すると、左サブリール21Lでの停止開始位置が「0」又は「12」～「20」のいずれかである場合、左サブ表示窓22Lには、上段から順に「スイカ」、「壺」、「スイカ」が停止表示する。

【0460】

このようにMBの取りこぼしが発生した場合に限らず、小役の取りこぼしが発生した場合についてもチャンス目が表示され得るようにすることで、MBの取りこぼしが発生した場合に限って表示する場合に比べて表示する頻度を増やすことができる。そのため、MBの取りこぼしが発生した場合に限って表示する場合に比べてMBが副当籤役として決定されている可能性のあることへの期待感を維持させることができる。

10

【0461】

なお、MBの取りこぼしが発生した場合に限って表示する停止態様(いわゆる「リーチ目」)をチャンス目とともに併用してもよく、リーチ目とチャンス目とを併用する場合、MBが副当籤役として決定されていることへの期待の大きさを、リーチ目が左サブ表示窓22Lで表示される場合、チャンス目が左サブ表示窓22Lで表示される場合、リーチ目とチャンス目との両方が左サブ表示窓22Lで表示されない場合の順に3段階で変えることができる。したがって、遊技が単調とならず、緊張感を持って遊技を進めることができる。

【0462】

図79～図103に示すフローチャートを参照して、副制御回路72の動作について説明する。

20

【0463】

図79を参照して、電源投入時の副制御回路72の動作について説明する。

【0464】

初めに、サブCPU81は、初期化処理を行い(ステップS201)、ステップS202に移る。この処理では、サブCPU81は、サブRAM83などのエラーチェック、タスクシステムの初期化を行う。タスクシステムは、タイマ割込同期のタスクグループであるランプ制御タスク、サウンド制御タスク、及び演出リール制御タスクと、コマンド受信割込同期のタスクグループである主基板通信タスクとを含んで構成される。

【0465】

30

ステップS202では、ランプ制御タスクを起動し、ステップS203に移る。ランプ制御タスクについては、後に図80を参照して説明するが、サブCPU81に対して2msごとに送信されるタイマ割込イベントメッセージをサブCPU81が受け取るのを待ち、このタイマ割込イベントメッセージをサブCPU81が受け取ったことに応じて、サブCPU81は、復刻モード示唆ランプ19、メインリールバックランプ102L, 102C, 102R、サブリールバックランプ112L, 112C, 112R、4thリールバックランプ122の点灯状態を制御する処理を行う。

【0466】

ステップS203では、サウンド制御タスクを起動し、ステップS204に移る。サウンド制御タスクについては、後に図81を参照して説明するが、サブCPU81は、スピーカ25L, 25R, 26からの出音状態を制御する処理を行う。

40

【0467】

ステップS204では、演出リール制御タスクを起動し、ステップS205に移る。サウンド制御タスクについては、後に図82を参照して説明するが、サブCPU81は、サブリール21L, 21C, 21R及び4thリール23の動作を制御する処理を行う。

【0468】

ステップS205では、主基板通信タスクを起動して処理を打ち切る。主基板通信タスクについては、後に図83を参照して説明するが、主制御回路71に設けられたメインCPU31からサブCPU81に対して送信される各種のコマンドをサブCPU81が受け取るのを待ち、これら各種のコマンドをサブCPU81が受け取ったことに応じて、サブ

50

C P U 8 1 は、受け取ったコマンドに応じた処理を行う。例えば、メイン C P U 3 1 からスタートコマンドを受信したときには、サブ C P U 8 1 は、スタートコマンド受信時処理を行い、メイン C P U 3 1 からリール停止コマンドを受信したときには、サブ C P U 8 1 は、リール停止コマンド受信時処理を行う。

【 0 4 6 9 】

図 8 0 を参照して、ランプ制御タスクについて説明する。

【 0 4 7 0 】

初めに、サブ C P U 8 1 は、復刻モード示唆ランプ 1 9、メインリールバックランプ 1 0 2 L、1 0 2 C、1 0 2 R、サブリールバックランプ 1 1 2 L、1 1 2 C、1 1 2 R、4 t h リールバックランプ 1 2 2 の点灯状態に関連するランプ関連データの初期化処理を行い(ステップ S 2 1 1)、ステップ S 2 1 2 に移る。ステップ S 2 1 2 では、2 m s イベント待ちを行い、ステップ S 2 1 3 に移る。この処理では、サブ C P U 8 1 が 2 m s ごとにタイマ割込イベントメッセージを受け取るまでの間、サブ C P U 8 1 は、タイマ割込同期とは異なるタスクグループを実行する。タイマ割込同期とは異なるタスクグループとして、例えば、コマンド受信割込同期のタスクグループである主基板通信タスクが挙げられる。また、図示は省略するが、電源割込同期のタスクグループや、ドア監視ユニット通信同期のタスクグループが挙げられる。

10

【 0 4 7 1 】

ステップ S 2 1 3 では、タイマ減算処理を行い、ステップ S 2 1 4 に移る。ステップ S 2 1 4 では、ランプ制御タスクと同一グループであるタイマ割込同期のタスクグループの次の優先順位にあるタスクを実行し、ステップ S 2 1 5 に移る。実施例では、タイマ割込同期のタスクグループの優先順位は、基本的に、ランプ制御タスク、サウンド制御タスク、演出リール制御タスクの順としている。したがって、ステップ S 2 1 4 では、ランプ制御タスクの次の優先順位にあるサウンド制御タスクを実行し、ステップ S 2 1 5 に移る。なお、ステップ S 2 1 4 では、後述の図 8 1 を参照して説明するサウンド制御タスクのうち、ステップ S 2 2 3 ~ ステップ S 2 2 5 の処理が行われる。

20

【 0 4 7 2 】

ステップ S 2 1 5 では、ランプデータをランプ格納領域から取り出し、ステップ S 2 1 6 に移る。ステップ S 2 1 6 では、ランプデータの解析処理を行い、ステップ S 2 1 7 に移る。ステップ S 2 1 7 では、ランプ点灯制御処理を行い、ステップ S 2 1 2 に移る。

30

【 0 4 7 3 】

図 8 1 を参照して、サウンド制御タスクについて説明する。

【 0 4 7 4 】

初めにサブ C P U 8 1 は、スピーカ 2 5 L、2 5 R、2 6 からの出音状態に関連するサウンド関連データの初期化処理を行い(ステップ S 2 2 1)、ステップ S 2 2 2 に移る。ステップ S 2 2 2 では、サウンド制御タスクと同一グループであるタイマ割込同期のタスクグループの次の優先順位にあるタスク、すなわち演出リール制御タスクを実行し、ステップ S 2 2 3 に移る。このステップ S 2 2 2 では、演出リール制御タスクのうち、ステップ S 2 3 3 ~ ステップ S 2 3 6 の処理が行われる。

40

【 0 4 7 5 】

ステップ S 2 2 3 では、サウンドデータをサウンド格納領域から取り出し、ステップ S 2 2 4 に移る。ステップ S 2 2 4 では、サウンドデータの解析処理を行い、ステップ S 2 2 5 に移る。ステップ S 2 2 5 では、音出力制御処理を行い、ステップ S 2 2 2 へ移る。

【 0 4 7 6 】

図 8 2 を参照して、演出リール制御タスクについて説明する。

【 0 4 7 7 】

初めにサブ C P U 8 1 は、サブリール 2 1 L、2 1 C、2 1 R 及び 4 t h リール 2 3 の動作状態に関連する演出リール関連データの初期化処理を行い(ステップ S 2 3 1)、ステップ S 2 3 2 に移る。ステップ S 2 3 2 では、演出リール制御タスクと同一グループであるタイマ割込同期のタスクグループの次の優先順位にあるタスクを実行し、ステップ S

50

2 2 3に移る。前述したように、実施例では、演出リール制御タスクをタイマ割込同期のタスクグループの最下位の優先順位としている。そのため、ここでは、タイマ割込同期のタスクグループの次の優先順位にあるタスクをランプ制御タスクとし、ステップS 2 3 2では、そのランプ制御タスクを実行して、ステップS 2 2 3に移る。なお、ステップS 2 3 2では、前述したランプ制御タスクのうち、ステップS 2 1 5～ステップS 2 1 7の処理が行われ、続いてステップS 2 1 2の処理が行われる。

【0 4 7 8】

ステップS 2 3 3では、サブリール2 1 L, 2 1 C, 2 1 R及び4 t hリール2 3の演出リールデータを演出リール格納領域から取り出し、ステップS 2 3 4に移る。ステップS 2 3 4では、演出リールデータの解析処理を行い、ステップS 2 3 5に移る。ステップS 2 3 5では、サブリール制御処理を行い、ステップS 2 3 6へ移る。ステップS 2 3 5では、4 t hリール制御処理を行い、ステップS 2 3 2へ移る。

【0 4 7 9】

図8 3を参照して、主基板通信タスクについて説明する。

【0 4 8 0】

初めに、サブCPU 8 1は、送信メッセージキューの初期化を行い(ステップS 2 4 1)、ステップS 2 4 2に移る。ステップS 2 4 2では、コマンド受信のチェックを行い、ステップS 2 4 3に移る。ステップS 2 4 3では、前回とは異なるコマンドを受信したか否かを判別する。この判別がYESのときは、ステップS 2 4 4に移り、NOのときは、ステップS 2 4 2に移る。

【0 4 8 1】

ステップS 2 4 4では、受信したコマンドのパラメータから内部当籤役、遊技状態、設定値、RTゲーム数カウンタの値などの遊技情報を作成し、ステップS 2 4 5に移る。例えば、ステップS 2 4 4では、メインフラグ作成テーブル(図5 1)を参照し、スタートコマンドのパラメータから主制御回路7 1で決定した内部当籤役に対応するメインフラグを作成する処理が行われる。

【0 4 8 2】

ステップS 2 4 5では、作成した遊技情報をメッセージキューに格納し、ステップS 2 4 6に移る。ステップS 2 4 6では、後に図8 4を参照して説明する受信コマンド解析処理を行い、ステップS 2 4 2に移る。

【0 4 8 3】

図8 4及び図8 5を参照して、受信コマンド解析処理について説明する。

【0 4 8 4】

初めに、サブCPU 8 1は、メインCPU 3 1からスタートコマンドを受信した時であるか否かを判別する(ステップS 2 5 1)。この判別がYESのときは、ステップS 2 5 2に移り、NOのときは、ステップS 2 5 3に移る。ステップS 2 5 2では、後に図8 6を参照して説明するスタートコマンド受信時処理を行い、図8 3のステップS 2 4 2に移る。

【0 4 8 5】

ステップS 2 5 3では、メインCPU 3 1からリール回転開始コマンドを受信した時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 2 5 4に移り、NOのときは、ステップS 2 5 5に移る。ステップS 2 5 4では、後に図9 3を参照して説明するリール回転開始コマンド受信時処理を行い、図8 3のステップS 2 4 2に移る。

【0 4 8 6】

ステップS 2 5 5では、メインCPU 3 1からリール停止コマンドを受信した時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 2 5 6に移り、NOのときは、ステップS 2 5 7に移る。ステップS 2 5 6では、後に図9 4及び図9 5を参照して説明するリール停止コマンド受信時処理を行い、図8 3のステップS 2 4 2に移る。

【0 4 8 7】

ステップS 2 5 7では、メインCPU 3 1から表示役コマンドを受信した時であるか否

10

20

30

40

50

かを判別する。この判別がYESのときは、ステップS258に移り、NOのときは、図85のステップS259に移る。ステップS258では、後に図99及び図100を参照して説明する表示役コマンド受信時処理を行い、図83のステップS242に移る。

【0488】

図85のステップS259では、メインCPU31からボーナス開始コマンド受信した時か否かを判別する。この判別がYESのときは、ステップS260に移り、NOのときは、ステップS261に移る。ステップS260では、後に図101を参照して説明するボーナス開始コマンド受信時処理を行い、図83のステップS242に移る。

【0489】

ステップS261では、メインCPU31からボーナス終了コマンド受信した時か否かを判別する。この判別がYESのときは、ステップS262に移り、NOのときは、ステップS263に移る。ステップS262では、後に図102を参照して説明するボーナス終了コマンド受信時処理を行い、図83のステップS242に移る。

【0490】

ステップS263では、メインCPU31から入力状態コマンド受信した時か否かを判別する。この判別がYESのときは、ステップS264に移り、NOのときは、ステップS265に移る。ステップS264では、後に図103を参照して説明する入力状態コマンド受信時処理を行い、図83のステップS242に移る。ステップS265では、受信したコマンドに対応する処理を実行し、図83のステップS242に移る。

【0491】

図86を参照して、スタートコマンド受信時処理について説明する。

【0492】

初めに、サブCPU81は、サブRAM83の所定領域に設けられた各種遊技数カウンタの更新処理を行い(ステップS271)、ステップS272に移る。この処理では、演出状態遊技数カウンタを「1」減算する処理を行う。ステップS272では、後に図87～図89を参照して説明する演出状態決定処理を行い、ステップS273に移る。

【0493】

ステップS273では、フラグ状態変換処理を行い、ステップS274に移る。この処理では、複数種類あるフラグ変換テーブル(図52～図59)のうち、演出状態決定処理で決定した演出状態に対応するフラグ変換テーブルを参照し、図83のステップS244の処理で作成したメインフラグをサブフラグに変換する処理が行われる。なお、メインフラグは、主制御回路71で決定した内部当籤役に対応することから主当籤役と位置づけることができる。また、サブフラグは、メインフラグに基づいて副制御回路72で新たに決定した内部当籤役といえることから、副当籤役と位置づけることができる。

【0494】

ステップS274では、後に図90を参照して説明する演出抽籤処理を行い、ステップS275に移る。この処理では、サブルール変動開始演出抽籤テーブル(図60)を参照し、フラグ変換処理で変換したサブフラグに基づいてサブルール変動開始演出番号を決定する処理が行われる。また、複数種類ある演出ルール変動演出番号抽籤テーブル(図63～図70など)のうち、演出状態決定処理で決定した詳細演出状態に対応する演出ルール変動演出番号抽籤テーブルを参照し、フラグ変換処理で変換したサブフラグに基づいて変動演出番号を決定する処理が行われる。

【0495】

ステップS275では、ウェイトタイマが1500ms以上であるか否かを判別する。この処理では、スタートレバー6の操作を検知してからの時間が所定の時間(4100ms)よりも少ない時間であって予め定めた特定の時間(2600ms)未満か否かを判別しているといえる。この判別がYESのときは、ステップS276に移り、NOのときは、ステップS277に移る。ステップS276では、サブルール開始演出データを登録し、ステップS277に移る。ステップS277では、登録されている変動演出番号に基づいて、開始操作時に演出データを登録し、図83のステップS242に移る。

10

20

30

40

50

【 0 4 9 6 】

図 8 7 ~ 図 8 9 を参照して、演出状態決定処理について説明する。

【 0 4 9 7 】

初めに、サブ CPU 8 1 は、サブフラグが「 1 7 」 ~ 「 1 8 」であるか否か、すなわち副当籤役がボーナス (B B 又は M B) であるか否かを判別する (ステップ S 2 8 1) 。この判別が Y E S のときは、ステップ S 2 8 2 に移り、 N O のときは、ステップ S 2 8 3 に移る。ステップ S 2 8 2 では、演出状態に第 6 の演出状態 (ボーナス報知演出状態) をセットし、ステップ S 2 8 3 に移る。

【 0 4 9 8 】

ステップ S 2 8 3 では、演出状態が第 1 の演出状態 (チャンスゾーン 1) 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 2 8 4 に移り、 N O のときは、ステップ S 2 8 6 に移る。ステップ S 2 8 4 では、演出状態遊技数カウンタが「 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 2 8 5 に移り、 N O のときは、図 8 9 のステップ S 3 1 1 に移る。ステップ S 2 8 5 では、演出状態に第 2 の演出状態 (チャンスゾーン 2) をセットし、演出状態遊技数カウンタに「 2 0 」をセットし、図 8 9 のステップ S 3 1 1 に移る。

10

【 0 4 9 9 】

ステップ S 2 8 6 では、演出状態が第 2 の演出状態 (チャンスゾーン 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 2 8 7 に移り、 N O のときは、ステップ S 2 9 1 に移る。ステップ S 2 8 7 では、演出状態遊技数カウンタが「 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 2 8 8 に移り、 N O のときは、図 8 9 のステップ S 3 1 1 に移る。

20

【 0 5 0 0 】

ステップ S 2 8 8 では、状態移行フラグがオンにセットされてい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 2 8 9 に移り、 N O のときは、ステップ S 2 9 0 に移る。状態移行フラグは、演出状態が第 2 の演出状態 (チャンスゾーン 2) であって、演出状態遊技数カウンタが「 0 」であるとき、すなわち、第 2 の演出状態 (チャンスゾーン 2) が終了し、他の演出状態に移行するときに、第 2 の演出状態 (チャンスゾーン 2) から第 3 の演出状態 (一般演出状態) に移行するか第 4 の演出状態 (特別の演出状態) に移行するかを識別するためのフラグである。状態移行フラグがオンである場合は、第 2 の演出状態 (チャンスゾーン 2) の終了に応じて第 3 の演出状態 (一般演出状態) に移行することを示し、オフである場合は、第 4 の演出状態 (特別の演出状態) に移行することを示す。また、後に図 1 0 0 を参照して説明するとおり、状態移行フラグは、通常オフにセットされ、演出状態が第 2 の演出状態である間に、メイン表示窓 4 L , 4 C , 4 R の有効ラインに沿って特殊リプレイに対応する図柄組合せが表示されたことに応じてオンにセットされる。

30

【 0 5 0 1 】

ステップ S 2 8 9 では、演出状態に第 3 の演出状態 (一般演出状態) をセットし、図 8 9 のステップ S 3 1 1 に移る。ステップ S 2 9 0 では、演出状態に第 4 の演出状態 (特別の演出状態) をセットし、図 8 9 のステップ S 3 1 1 に移る。

40

【 0 5 0 2 】

ステップ S 2 9 1 では、演出状態が第 3 の演出状態 (一般演出状態) 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 2 9 2 に移り、 N O のときは、図 8 8 のステップ S 2 9 4 に移る。ステップ S 2 9 2 では、遊技状態が一般遊技状態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 2 9 3 に移り、 N O のときは、図 8 9 のステップ S 3 1 1 に移る。ステップ S 2 9 3 では、演出状態に第 4 の演出状態 (特別の演出状態) をセットし、図 8 9 のステップ S 3 1 1 に移る。

【 0 5 0 3 】

図 8 8 のステップ S 2 9 4 では、演出状態が第 5 の演出状態 (チャンスゾーン 3) 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 2 9 5 に移り、 N O のとき

50

は、ステップS 2 9 7に移る。ステップS 2 9 5では、演出状態遊技数カウンタが「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S 2 9 6に移り、NOのときは、図89のステップS 3 1 1に移る。ステップS 2 9 6では、演出状態に第4の演出状態（特別の演出状態）をセットし、図89のステップS 3 1 1に移る。

【0504】

ステップS 2 9 7では、演出状態が第7の演出状態（ダミー演出状態）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 2 9 8に移り、NOのときは、ステップS 3 0 0に移る。ステップS 2 9 8では、演出状態遊技数カウンタが「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S 2 9 9に移り、NOのときは、図89のステップS 3 1 1に移る。ステップS 2 9 9では、演出状態に第2の演出状態（チャンスゾーン2）をセットし、演出状態遊技数カウンタに「20」をセットし、図89のステップS 3 1 1に移る。

10

【0505】

なお、ステップS 2 9 7の処理では、演出状態が第3の演出状態であるか第7の演出状態であるかを判別することで、特定の演出状態である第1の演出状態から演出状態の移行が、特殊リプレイに対応する図柄組合せがメイン表示窓4L, 4C, 4Rの有効ラインに沿って表示されたことによって行われたのか、通常リプレイに対応する図柄組合せがメイン表示窓4L, 4C, 4Rの有効ラインに沿って表示されたことによって行われたのかを判別しているといえる。そして、ステップS 2 9 8及びステップS 2 9 9の処理では、RT1遊技状態が開始してから30回の単位遊技が行われたことに応じて通常の演出状態である第7の演出状態から特定の演出状態である第2の演出状態に演出状態を移行しているといえる。なお、実施例では、演出状態を常に第2の演出状態に移行するようにしているが、これに限られるものではなく、例えば、第1の演出状態と第2の演出状態との間で、乱数抽籤によりランダムに決定するようにしてもよい。

20

【0506】

ステップS 3 0 0では、演出状態がBB演出状態1（第1停止状態）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 3 0 1に移り、NOのときは、図89のステップS 3 0 4に移る。ステップS 3 0 1では、演出状態遊技数カウンタが「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S 3 0 2に移り、NOのときは、図89のステップS 3 1 1に移る。ステップS 3 0 2では、メインフラグが「08」又は「09」であるか否か、すなわち主当籤役が特殊役2又は特殊役3であるか否かを判別する。この判別がYESのときは、図89のステップS 3 1 1に移り、NOのときは、ステップS 3 0 3に移る。ステップS 3 0 3では、演出状態にBB演出状態2（JACIN状態）をセットし、図89のステップS 3 1 1に移る。

30

【0507】

図89のステップS 3 0 4では、演出状態がBB演出状態2（JACIN状態）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 3 0 5に移り、NOのときは、ステップS 3 0 6に移る。ステップS 3 0 5では、演出状態にBB演出状態3（BB第2停止状態）をセットし、演出状態遊技数カウンタに「8」をセットし、ステップS 3 1 1に移る。

40

【0508】

ステップS 3 0 6では、演出状態がBB演出状態3（BB第2停止状態）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 3 0 7に移り、NOのときは、ステップS 3 1 1に移る。ステップS 3 0 7では、JAC回数カウンタが「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S 3 1 1に移り、NOのときは、ステップS 3 0 8に移る。ステップS 3 0 8では、演出状態遊技数カウンタが「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S 3 0 9に移り、NOのときは、ステップS 3 1 1に移る。ステップS 3 0 9では、JAC回数カウンタから「1」を減算し、ステップS 3 1 0に移る。ステップS 3 1 0では、演出状態にBB演出状態1（BB第1停止状態）をセットし、演出状態遊技数カウンタに「6」をセットし、ステップS 3

50

11に移る。ステップS311では、詳細演出状態決定テーブル(図50)を参照し、選択演出モードと小役カウンタの値と演出状態とに基づいて、詳細演出状態を決定し、図86のステップS273に移る。

【0509】

図90を参照して、演出抽籤処理について説明する。

【0510】

初めに、サブCPU81は、サブルール変動開始演出抽籤処理を行い(ステップS321)。ステップS322に移る。この処理では、サブルール変動開始演出抽籤テーブル(図60)を参照し、フラグ変換処理で変換したサブフラグに基づいてサブルール変動開始演出番号を決定する処理が行われる。

10

【0511】

ステップS322では、変動演出番号抽籤処理を行い、ステップS323に移る。この処理では、複数種類ある演出ルール変動演出番号抽籤テーブル(図63~図70など)のうち、演出状態決定処理で決定した詳細演出状態に対応する演出ルール変動演出番号抽籤テーブルを参照し、フラグ変換処理で変換したサブフラグに基づいて変動演出番号を決定する処理が行われる。

【0512】

ステップS323では、後に図91及び図92を参照して説明するサブルール用停止態様(前)決定処理を行い、ステップS324に移る。この処理では、演出状態決定処理で決定した演出状態とフラグ変換処理で変換したサブフラグとに基づいて、サブルール21L, 21C, 21Rにおける図柄の変動表示の停止態様を決定するために設けた複数の停止テーブルのうち実際に参照する停止テーブルを決定する処理が行われる。

20

【0513】

ステップS324では、4thリール及びランプ用演出データの決定処理を行い、図86のステップS275に移る。この処理では、演出データ決定テーブル(図73)を参照し、変動演出番号抽籤処理で決定した変動演出番号に基づいて4thリールデータ及びランプデータを決定する処理が行われる。

【0514】

図91及び図92を参照して、サブルール用停止態様(前)決定処理について説明する。

30

【0515】

初めに、サブCPU81は、BBが持越役として成立しているか否かを判別する(ステップS331)。この判別がYESのときは、ステップS332に移り、NOのときは、ステップS333に移る。ステップS332では、BB成立用停止テーブル(図76の(1))を、参照する停止テーブルとして決定し、図92のステップS351に移る。

【0516】

ステップS333では、MBが持越役として成立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S334に移り、NOのときは、ステップS335に移る。ステップS334では、MB成立用停止テーブル(図76の(2))を、参照する停止テーブルとして決定し、図92のステップS351に移る。

40

【0517】

ステップS335では、演出状態がBB演出状態2(JACIN状態)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S336に移り、NOのときは、ステップS337に移る。ステップS336では、リプレイ用停止テーブル(図77の(4))を、参照する停止テーブルとして決定し、図92のステップS351に移る。

【0518】

ステップS337では、サブフラグが「00」であるか否か、すなわちハズレ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S338に移り、NOのときは、ステップS339に移る。ステップS338では、ハズレ用停止テーブル(図76の(3))を、参照する停止テーブルとして決定し、図92のステップS351に移る。

50

【0519】

ステップS337では、サブフラグが「01」又は「02」であるか否か、すなわち副当籤役がリプレイ（通常リプレイ又は特殊リプレイ）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S340に移り、NOのときは、図92のステップS341に移る。ステップS340では、リプレイ用停止テーブル（図77の（4））を、参照する停止テーブルとして決定し、図92のステップS351に移る。

【0520】

図92のステップS341では、サブフラグが「03」であるか否か、すなわち副当籤役がベル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S342に移り、NOのときは、ステップS343に移る。ステップS342では、ベル用停止テーブル（図77の（5））を、参照する停止テーブルとして決定し、ステップS351に移る。

10

【0521】

ステップS343では、サブフラグが「04」であるか否か、すなわち副当籤役がスイカ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S344に移り、NOのときは、ステップS345に移る。ステップS344では、スイカ用停止テーブル（図77の（6））を、参照する停止テーブルとして決定し、ステップS351に移る。

【0522】

ステップS345では、サブフラグが「05」であるか否か、すなわち副当籤役が角チェリー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S346に移り、NOのときは、ステップS347に移る。ステップS346では、角チェリー用停止テーブル（図78の（7））を、参照する停止テーブルとして決定し、ステップS351に移る。

20

【0523】

ステップS347では、サブフラグが「06」であるか否か、すなわち副当籤役が中チェリー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S348に移り、NOのときは、ステップS349に移る。ステップS348では、中チェリー用停止テーブル（図78の（8））を、参照する停止テーブルとして決定し、ステップS351に移る。

【0524】

ステップS349では、サブフラグが「13」～「16」であるか否か、すなわち副当籤役がJAC（JAC（赤）、JAC（青）、BBJAC、又はMBJAC）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S350に移り、NOのときは、ステップS351に移る。ステップS350では、JAC用停止テーブル（図78の（9））を、参照する停止テーブルとして決定し、ステップS351に移る。ステップS351では、決定した停止テーブルをレジスタにセットし、図90のステップS324に移る。

30

【0525】

図93を参照して、リール回転開始コマンド受信時処理について説明する。

【0526】

初めに、サブCPU81は、ウェイトタイマを4100msにセットし（ステップS361）、ステップS362に移る。ステップS362では、セットされている変動演出番号に基づいて、演出リール、すなわち、サブリール21L、21C、21R及び4thリール23の回転開始時の演出データを登録し、図83のステップS242に移る。

40

【0527】

図94及び図95を参照して、リール停止コマンド受信時処理について説明する。

【0528】

初めに、サブCPU81は、第1停止操作時であるか否かを判別する（ステップS371）。この判別がYESのときは、ステップS372に移り、NOのときは、ステップS376に移る。ステップS372では、サブフラグが「07」～「10」であるか否か、すなわち副当籤役が擬似フラグ（擬似ベル、擬似スイカ、擬似角チェリー、又は擬似中チェリーのいずれか）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S3

50

73に移り、NOのときは、ステップS374に移る。ステップS373では、後に図96を参照して説明するサブルール用停止態様(後)決定処理1を行い、図95のステップS381に移る。

【0529】

ステップS374では、サブフラグが「11」又は「12」であるか否か、すなわち副当籤役が2択役(2択役(赤)又は2択役(青))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S375に移り、NOのときは、ステップS376に移る。ステップS375では、後に図97を参照して説明するサブルール用停止態様(後)決定処理2を行い、図95のステップS381に移る。

【0530】

ステップS376では、第3停止操作時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S377に移り、NOのときは、図95のステップS381に移る。ステップS377では、変動演出番号が「8」~「11」か、すなわち演出リール変動演出での演出内容がリーチ変動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S380に移り、NOのときは、ステップS378に移る。ステップS378では、サブフラグが「08」であるか否か、すなわち副当籤役が擬似スイカ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S379に移り、NOのときは、図95のステップS381に移る。ステップS379では、スイカに対応する図柄組合せ、すなわち“スイカ-スイカ-スイカ”をサブ表示窓22L, 22C, 22Rの有効ライン上に表示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S380に移り、NO

【0531】

図95のステップS381では、レジスタにセットされている停止テーブルを参照し、停止開始位置に基づいてサブルール21L, 21C, 21Rの滑りコマ数を決定し、ステップS382に移る。ステップS382では、後に図98を参照して説明する設定示唆演出処理を行い、ステップS383に移る。ステップS383では、停止開始位置及び滑りコマ数に基づいて停止制御位置を決定し、決定した停止制御位置に対応する演出データをセットし、図83のステップS242に移る。

【0532】

図96を参照して、サブルール用停止態様(後)決定処理1について説明する。

【0533】

初めに、サブCPU81は、擬似フラグに対応する役を構成する図柄をサブ表示窓22L, 22C, 22Rの有効ライン上に表示可能であるか否かを判別する(ステップS391)。この判別がYESのときは、ステップS392に移り、NOのときは、ステップS394に移る。ステップS392では、ハズレ用停止テーブル(図76の(3))を、参照する停止テーブルとして決定し、ステップS393に移る。ステップS393では、小役カウンタの減算処理を行い、ステップS402に移る。この処理では、擬似フラグに対応する役に対応する図柄をサブ表示窓22L, 22C, 22Rの有効ライン上に表示できたと仮定して、擬似フラグに対応する役が表示役として成立していれば払い出されたメダルの枚数を小役カウンタから減算する処理を行う。

【0534】

例えば、サブフラグが擬似スイカである場合、スイカを構成する図柄である「スイカ(図柄216)」をサブ表示窓22L, 22C, 22Rの有効ライン上に表示可能であるか否かを判別し、表示可能であると判別したときには、スイカに対応する図柄をサブ表示窓22L, 22C, 22Rの有効ライン上に表示できたと仮定して、スイカが表示役として成立していれば払い出されたメダルの枚数(図16によると「15」)を小役カウンタから減算する処理を行う。

【0535】

ステップS394では、サブフラグが「07」であるか否か、すなわち副当籤役が擬似

10

20

30

40

50

ベル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 3 9 5 に移り、N O のときは、ステップ S 3 9 6 に移る。ステップ S 3 9 5 では、ベル用停止テーブル（図 7 7 の（ 5 ））を、参照する停止テーブルとして決定し、ステップ S 4 0 1 に移る。

【 0 5 3 6 】

ステップ S 3 9 6 では、サブフラグが「 0 8 」であるか否か、すなわち副当籤役が擬似スイカ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 3 9 7 に移り、N O のときは、ステップ S 3 9 8 に移る。ステップ S 3 9 7 では、スイカ用停止テーブル（図 7 7 の（ 6 ））を、参照する停止テーブルとして決定し、ステップ S 3 9 8 に移る。

【 0 5 3 7 】

ステップ S 3 9 8 では、サブフラグが「 0 9 」であるか否か、すなわち副当籤役が擬似角チェリー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 3 9 9 に移り、N O のときは、ステップ S 4 0 0 に移る。ステップ S 3 9 9 では、角チェリー用停止テーブル（図 7 8 の（ 7 ））を、参照する停止テーブルとして決定し、ステップ S 4 0 1 に移る。ステップ S 4 0 0 では、中チェリー用停止テーブル（図 7 8 の（ 8 ））を、参照する停止テーブルとして決定し、ステップ S 4 0 1 に移る。

10

【 0 5 3 8 】

ステップ S 4 0 1 では、小役カウンタの加算処理を行い、ステップ S 4 0 2 に移る。この処理では、擬似フラグに対応する役に対応する図柄をサブ表示窓 2 2 L , 2 2 C , 2 2 R の有効ライン上に表示できなかったと仮定して、擬似フラグに対応する役が表示役として成立していれば払い出されたメダルの枚数を小役カウンタに加算する処理を行う。

20

【 0 5 3 9 】

例えば、サブフラグが擬似スイカである場合、スイカに対応する図柄をサブ表示窓 2 2 L , 2 2 C , 2 2 R の有効ライン上に表示できなかったと仮定して、スイカが表示役として成立していれば払い出されたメダルの枚数（図 1 6 によると「 1 5 」）を小役カウンタに加算する処理を行う。

【 0 5 4 0 】

ステップ S 4 0 2 では、決定した停止テーブルをレジスタにセットし、図 9 5 のステップ S 3 8 1 に移る。

【 0 5 4 1 】

図 9 7 を参照して、サブルール用停止態様（後）決定処理 2 について説明する。

30

【 0 5 4 2 】

初めに、サブ C P U 8 1 は、サブフラグが「 1 1 」であるか否か、すなわち副当籤役が 2 択役（赤）であるか否かを判別する（ステップ S 4 1 1 ）。この判別が Y E S のときは、ステップ S 4 1 2 に移り、N O のときは、ステップ S 4 1 5 に移る。ステップ S 4 1 2 では、メイン表示窓 4 L , 4 C , 4 R の有効ライン上に「赤スイカ（図柄 2 0 5 ）」を表示可能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 4 1 3 に移り、N O のときは、ステップ S 4 1 4 に移る。ステップ S 4 1 3 では、スイカ用停止テーブル（図 7 7 の（ 6 ））を、参照する停止テーブルとして決定し、ステップ S 4 1 8 に移る。ステップ S 4 1 4 では、角チェリー用停止テーブル（図 7 7 の（ 7 ））を、参照する停止テーブルとして決定し、ステップ S 4 1 8 に移る。

40

【 0 5 4 3 】

ステップ S 4 1 5 では、メイン表示窓 4 L , 4 C , 4 R の有効ライン上に「黄スイカ（図柄 2 0 6 ）」を表示可能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 4 1 6 に移り、N O のときは、ステップ S 4 1 7 に移る。ステップ S 4 1 6 では、スイカ用停止テーブル（図 7 7 の（ 6 ））を、参照する停止テーブルとして決定し、ステップ S 4 1 8 に移る。ステップ S 4 1 7 では、角チェリー用停止テーブル（図 7 7 の（ 7 ））を、参照する停止テーブルとして決定し、ステップ S 4 1 8 に移る。ステップ S 4 1 8 では、決定した停止テーブルをレジスタにセットし、図 9 5 のステップ S 3 8 1 に移る。

【 0 5 4 4 】

図 9 8 を参照して、設定示唆演出処理について説明する。

50

【0545】

初めに、サブCPU81は、演出状態がBB演出状態2（JACIN状態）であるか否かを判別する（ステップS421）。この判別がYESのときは、ステップS422に移り、NOのときは、図95のステップS383に移る。ステップS422では、設定示唆演出の抽籤処理を行い、ステップS423に移る。この処理では、設定示唆演出の抽籤テーブル（図75）を参照し、リプレイハズシに成功したか否かと、セットされている設定値とに基づいて設定示唆演出番号を抽籤によって決定する処理を行う。リプレイハズシに成功したか否かは、遊技者による停止ボタン7L, 7C, 7Rの操作に応じてサブ表示窓22L, 22C, 22Rの有効ライン上に停止した図柄がリプレイ1～4に対応する「壺（図柄217）」であるか否かにより判別する。より詳しくは、第1停止操作に応じてサブ表示窓22L, 22C, 22Rの有効ライン上に停止した図柄が「壺（図柄217）」である場合は、リプレイハズシに成功しなかった（失敗した）と判別し、「壺（図柄217）」でなかった場合（「壺（図柄217）」とは別の図柄である場合は、リプレイハズシに成功したと判別する。

10

【0546】

ステップS423では、ステップS422の処理で決定した設定示唆演出番号に基づいて、設定示唆演出に対応するランプの演出データをセットし、ステップS424に移る。ステップS424では、サブ表示窓22L, 22C, 22Rの有効ライン上に停止した図柄がリプレイ1～4に対応する「壺（図柄217）」とは別の図柄であるか否かを判別する。すなわち、ステップS424では、リプレイハズシに成功したか否かを判別する。この処理では、内部当籤役に対応する図柄組合せを構成する図柄とは別の図柄がメイン表示窓4L, 4C, 4Rの有効ライン上に並ぶことで、リプレイに対応する図柄組合せを構成する「壺（図柄217）」とは別の図柄がサブ表示窓22L, 22C, 22Rの有効ライン上に並んだか否かを判別する。この判別がYESのときは、ステップS425に移り、NOのときは、図95のステップS383に移る。

20

【0547】

ステップS425では、3つのサブルール21L, 21C, 21Rのうち、今回の停止操作に係るサブルール、すなわちリプレイハズシに成功したサブルールを再始動させ、その再始動したサブ表示窓22L, 22C, 22Rの有効ライン上に「壺（図柄217）」を停止表示させることに対応する演出データをセットし、図95のステップS383に移る。

30

【0548】

図99及び図100を参照して、表示役コマンド受信時処理について説明する。

【0549】

初めに、サブCPU81は、演出状態が第1の演出状態（チャンスゾーン1）であるか否かを判別する（ステップS431）。この判別がYESのときは、ステップS432に移り、NOのときは、図100のステップS438に移る。ステップS432では、サブフラグが「01」であるか否か、すなわち表示役が通常リプレイ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S433に移り、NOのときは、ステップS436に移る。

40

【0550】

ステップS433では、演出状態移行抽籤処理を行い、ステップS434に移る。この処理では、演出状態を第1の演出状態（チャンスゾーン1）から第7の演出状態（ダミー演出状態）に移行するか否かを乱数抽籤で決定する処理を行う。ステップS434では、移行当籤か否か、すなわち、演出状態を第7の演出状態（ダミー演出状態）に移行すると決定したか否かを判別する。この判別がYESのときは、ステップS435に移り、NOのときは、図100のステップS444に移る。ステップS435では、演出状態に第7の演出状態（ダミー演出状態）をセットし、図100のステップS444に移る。

【0551】

ステップS436では、サブフラグが「02」であるか否か、すなわち表示役が特殊リ

50

プレイ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S437に移り、NOのときは、図100のステップS444に移る。ステップS437では、演出状態に第3の演出状態（一般演出状態）をセットし、図100のステップS444に移る。

【0552】

図100のステップS438では、演出状態が第2の演出状態（チャンスゾーン2）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S439に移り、NOのときは、ステップS441に移る。ステップS439では、サブフラグが「02」であるか否か、すなわち表示役が特殊プレイ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S440に移り、NOのときは、ステップS444に移る。ステップS440では、状態移行フラグをオンにセットし、ステップS444に移る。

10

【0553】

前述したとおり、状態移行フラグは、演出状態が第2の演出状態（チャンスゾーン2）であって、演出状態遊技数カウンタが「0」であるとき、すなわち、第2の演出状態（チャンスゾーン2）が終了し、他の演出状態に移行するときに、第2の演出状態（チャンスゾーン2）から第3の演出状態（一般演出状態）に移行するか第4の演出状態（特別の演出状態）に移行するかを識別するためのフラグである。状態移行フラグがオンである場合は、第2の演出状態（チャンスゾーン2）の終了に応じて第3の演出状態（一般演出状態）に移行することを示し、オフである場合は、第4の演出状態（特別の演出状態）に移行することを示す。

【0554】

20

ステップS441では、演出状態が第5の演出状態（チャンスゾーン3）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S442に移り、NOのときは、ステップS444に移る。ステップS442では、サブフラグが「02」であるか否か、すなわち表示役が特殊プレイ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S443に移り、NOのときは、ステップS444に移る。ステップS443では、演出状態に第3の演出状態（一般演出状態）をセットし、ステップS444に移る。

【0555】

ステップS444では、表示役に基づいて演出データをセットし、ステップS445に移る。ステップS445では、小役カウンタの更新処理を行い、図83のステップS242に移る。この処理では、サブ表示窓22L, 22C, 22Rの有効ライン上に表示された図柄組合せが小役に対応する図柄組合せである場合は、その小役に対応するメダルの払出枚数を小役カウンタから減算する処理を行う。また、サブフラグが「03」～「06」、すなわち副当籤役がベル、スイカ、角チェリー、又は中チェリーであって、その副当籤役に対応する図柄組合せがサブ表示窓22L, 22C, 22Rの有効ライン上に表示されなかった場合は、副当籤役として決定された小役に対応するメダルの払出枚数を小役カウンタに加算する処理を行う。なお、サブフラグが「07」～「10」、すなわち副当籤役が擬似ベル、擬似スイカ、擬似角チェリー、又は擬似中チェリーである場合、このステップS445の処理において小役カウンタの更新が行われることはない。

30

【0556】

図101を参照して、ボーナス開始コマンド受信時処理について説明する。

40

【0557】

初めに、サブCPU81は、BB開始コマンドを受信したか否かを判別する（ステップS451）。この判別がYESのときは、ステップS452に移り、NOのときは、ステップS456に移る。ステップS452では、演出状態にBB演出状態1（第1停止状態）をセットし、演出状態遊技数カウンタに「6」をセットし、ステップS453に移る。

【0558】

ステップS453では、JAC回数決定処理を行い、ステップS454に移る。この処理では、JAC回数決定テーブル（図74）を参照し、セットされている設定値に基づいてJAC回数を決定する処理を行う。ステップS454では、決定したJAC回数をJAC回数カウンタにセットし、ステップS455に移る。ステップS455では、BB開始

50

時用の演出データをセットし、図 8 3 のステップ S 2 4 2 に移る。

【 0 5 5 9 】

ステップ S 4 5 6 では、演出状態に M B 演出状態をセットし、ステップ S 4 5 7 に移る。ステップ S 4 5 7 では、M B 開始時用の演出データをセットし、図 8 3 のステップ S 2 4 2 に移る。

【 0 5 6 0 】

図 1 0 2 を参照して、ボーナス終了コマンド受信時処理について説明する。

【 0 5 6 1 】

初めに、サブ CPU 8 1 は、B B 終了コマンドを受信したか否かを判別する（ステップ S 4 6 1）。この判別が Y E S のときは、ステップ S 4 6 2 に移り、N O のときは、ステップ S 4 6 4 に移る。ステップ S 4 6 2 では、演出状態に第 1 の演出状態（チャンスゾーン 1）をセットし、演出状態遊技数カウンタに「30」をセットし、ステップ S 4 6 3 に移る。ステップ S 4 6 3 では、B B 終了時用の演出データをセットし、ステップ S 4 6 6 に移る。

10

【 0 5 6 2 】

ステップ S 4 6 4 では、演出状態に第 5 の演出状態（チャンスゾーン 3）をセットし、演出状態遊技数カウンタに「3」をセットし、ステップ S 4 6 5 に移る。ステップ S 4 6 5 では、M B 終了時用の演出データをセットし、ステップ S 4 6 6 に移る。ステップ S 4 5 6 では、小役カウンタをリセットし、図 8 3 のステップ S 2 4 2 に移る。この処理では、小役カウンタの値に関わらず、その値を「0」にする処理を行う。

20

【 0 5 6 3 】

図 1 0 3 を参照して、入力状態コマンド受信時処理について説明する。

【 0 5 6 4 】

初めに、サブ CPU 8 1 は、全ての停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R の操作があったか否かを判別する（ステップ S 4 7 1）。この判別が Y E S のときは、ステップ S 4 7 2 に移り、N O のときは、図 8 3 のステップ S 2 4 2 に移る。ステップ S 4 7 2 では、遊技終了であるか否か、すなわち、表示役コマンドを受信してからスタートコマンドを受信するまでの間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 4 7 3 に移り、N O のときは、図 8 3 のステップ S 2 4 2 に移る。

【 0 5 6 5 】

ステップ S 4 7 3 では、選択演出モードの変更処理を行い、ステップ S 4 7 4 に移る。この処理では、現在セットされている選択演出モードが通常モードである場合は、選択演出モードを復刻モードに変更してセットし、現在セットされている選択演出モードが復刻モードである場合は、選択演出モードを通常モードに変更してセットする処理を行う。

30

【 0 5 6 6 】

ステップ S 4 7 4 では、詳細演出状態決定テーブル（図 5 0）を参照し、選択演出モードと小役カウンタの値と演出状態とに基づいて詳細演出状態を決定し、ステップ S 4 7 5 に移る。ステップ S 4 7 5 では、選択演出モードに対応する L E D データをセットし、図 8 3 のステップ S 2 4 2 に移る。

【 0 5 6 7 】

以上、主制御回路 7 1 側での構成に加え、副制御回路 7 2 の回路構成、この副制御回路 7 2 に格納されるテーブル群、及び副制御回路 7 2 による演出処理動作を図 4 3 ~ 図 1 0 3 に示す構成とすることで、次のような作用効果が得られる。

40

【 0 5 6 8 】

まず第 1 に、前述したように、メイン ROM 3 2 には、通常リプレイとして定めたりプレイ 1 又はリプレイ 2 が内部当籤役として決定される確率が第 1 の確率である R T 1 遊技状態用内部抽籤テーブルと、第 2 の確率である R T 2 遊技状態用内部抽籤テーブルと、これら第 1 の確率及び第 2 の確率よりも高い第 3 の確率である一般遊技状態用内部抽籤テーブルと、を含む複数の内部当籤役決定情報が格納されている。そして、メイン CPU 3 1 は、B B の作動が終了し、参照する内部抽籤テーブルを R T 1 遊技状態用内部抽籤テーブ

50

ルに切り換えてから50回の単位遊技が行われるまでの間に、特殊リプレイとして定めたりプレイ3又はリプレイ4に対応する図柄組合せが有効ラインに沿って表示された場合には、参照する内部抽籤テーブルをRT1遊技状態用内部抽籤テーブルからRT2遊技状態用内部抽籤テーブルに切り換える。一方、参照する内部抽籤テーブルをRT1遊技状態用内部抽籤テーブルに切り換えた後、特殊リプレイに対応する図柄組合せが有効ラインに沿って表示されるまでの間に50回の単位遊技が行われた場合には、参照する内部抽籤テーブルをRT1遊技状態用内部抽籤テーブルから一般遊技状態用内部抽籤テーブルに切り換える。

【0569】

このようにすることで、RT1遊技状態では、特殊リプレイに対応する図柄組合せが有効ラインに沿って表示されることにより、一般遊技状態用内部抽籤テーブルに比べて遊技者にとって不利なRT2遊技状態用内部抽籤テーブルに切り換えられないことを願いながら遊技を進めることができる。また、RT1遊技状態での単位遊技の回数が増えるにつれて、通常リプレイに内部当籤しやすい一般遊技状態に移行することへの期待度を段々と高めることが可能となる。したがって、遊技者にとって有利な遊技状態に移行する期待度を複数のゲームに亘って段々と高めていくことが可能となり、結果として遊技の興趣を向上させることの可能な遊技機を提供することができる。

【0570】

第2に、遊技を進行するための装置であるメインリール3L, 3C, 3Rとは別に、演出装置としてサブリール21L, 21C, 21R, 4thリール23などを設け、サブCPU81は、メインCPU31がRT1遊技状態用内部抽籤テーブルに切り換えているときには、演出装置での演出状態を第1の演出状態(チャンスゾーン1)に移行する。そして、サブCPU81は、第1の演出状態に移行されている間に、特殊リプレイに対応する図柄組合せがメイン表示窓4L, 4C, 4Rの有効ラインに沿って表示された場合には、演出状態を第1の演出状態から第3の演出状態(通常演出状態)に移行し、第3の演出状態に移行するまでの間に30回の単位遊技が行われた場合には、演出状態を第1の演出状態から第2の演出状態(チャンスゾーン2)に移行する。さらに、サブCPU81は、演出状態を第2の演出状態に移行している間に、特殊リプレイに対応する図柄組合せがメイン表示窓4L, 4C, 4Rの有効ラインに沿って表示された場合には、その後、RT1遊技状態が開始してから50回の単位遊技が行われたときに演出状態を第2の演出状態から第3の演出状態に移行し、特殊リプレイに対応する図柄組合せがメイン表示窓4L, 4C, 4Rの有効ラインに沿って表示されずに50回の単位遊技が行われたときには、演出状態を第2の演出状態から第4の演出状態(特別演出状態)に移行する。

【0571】

このようにすることで、第1の演出状態が行われている間は、特殊リプレイに対応する図柄組合せがメイン表示窓4L, 4C, 4Rの有効ラインに沿って表示されることなく、50回の単位遊技が消化されることを願いながら遊技を進めることができる。すなわち、RT1遊技状態での単位遊技の回数が増えるにつれて、一般遊技状態用内部抽籤テーブルに基づいて内部当籤役が決定される遊技状態に移行し、第4の演出状態に基づく演出が行われることへの期待度を段々と高めることが可能となる。したがって、遊技者にとって有利な遊技状態に移行する期待度を複数のゲームに亘って段々と高めていくことが可能となり、結果として遊技の興趣を向上させることの可能な遊技機を提供することができる。

【0572】

特に、RT1遊技状態用内部抽籤テーブルに基づいて内部当籤役が決定される遊技状態が30回だけ行われると、その後、遊技回数計数手段によって所定の回数が計数されるまでの間は、第2の演出状態に基づく演出が行われる。この第2の演出状態では、特殊リプレイに対応する図柄組合せがメイン表示窓4L, 4C, 4Rの有効ラインに沿って表示されたか否かに関わらず、50回の単位遊技が行われるまでの間は第2の演出状態が継続するため、遊技者は、一般遊技状態用内部抽籤テーブルに基づいて内部当籤役が決定される遊技状態に移行し、第4の演出状態に基づく演出が行われることへの期待度を、RT1遊

10

20

30

40

50

技状態用内部抽籤テーブルに基づいて内部当籤役が決定される遊技状態が開始してから50回の単位遊技が行われるまでの間、持ち続けることができる。このような期待度を持ち続けることを可能にすることで、RT1遊技状態用内部抽籤テーブルに基づいて内部当籤役が決定される遊技状態が開始してから50回の単位遊技が行われ、第2の演出状態に基づく演出が終了するときにはどの演出に移行するかは遊技者の関心を集めることが可能となり、結果として遊技の興趣を向上させることの可能な遊技機を提供することができる。

【0573】

第3に、サブCPU81は、通常リプレイに対応する図柄組合せがメイン表示窓4L, 4C, 4Rの有効ラインに沿って表示され、かつ、演出状態移行抽籤処理(図99のステップS433)で演出状態を移行すると決定した場合、特殊リプレイに対応する図柄組合せがメイン表示窓4L, 4C, 4Rの有効ラインに沿って表示されていないにも関わらず、演出状態を第1の演出状態(チャンスゾーン1)から第7の演出状態(ダミー演出状態)に移行し、第3の演出状態(通常演出状態)とほぼ同様の演出を行う。

10

【0574】

このようにすることで、特定の演出状態として定めた第1の演出状態(チャンスゾーン1)に基づく演出から通常演出状態として定めた第3の演出状態(通常演出状態)や第7の演出状態(ダミー演出状態)に基づく演出に移行した場合であっても、実際には遊技状態が遊技者にとって不利なRT2遊技状態に移行していない場合がある。したがって、通常演出状態に基づく演出が行われたとしても、遊技者は、一般遊技状態用内部抽籤テーブルに基づいて内部当籤役が決定される遊技状態に移行することへの期待感を持ち続けることができ、結果として遊技の興趣を向上させることの可能な遊技機を提供することができる。

20

【0575】

その後、サブCPU81は、演出状態を通常演出状態に移行している場合、通常リプレイに対応する図柄組合せがメイン表示窓4L, 4C, 4Rの有効ラインに沿って表示されたことによって特定の演出状態から通常演出状態への移行が行われたか否かを判別し、行われたと判別する場合には、演出状態を通常演出状態から特定の演出状態に移行することを特徴とする遊技機。

【0576】

このようにすることで、通常演出状態に基づく演出が行われた場合であっても、再び特定の演出状態に基づく演出が行われる場合がある。したがって、通常演出状態に基づく演出が行われたとしても、遊技者は、一般遊技状態用内部抽籤テーブルに基づいて内部当籤役が決定される遊技状態に移行することへの期待感を持ち続けることができ、結果として遊技の興趣を向上させることの可能な遊技機を提供することができる。

30

【0577】

第4に、演出状態を予測するための演出として、RT1遊技状態が開始してから1ゲーム目~30ゲームまでの間に行われる第1の演出状態(チャレンジゾーン1)では、通常リプレイ又は特殊リプレイに対応する図柄組合せがメイン表示窓4L, 4C, 4Rの有効ラインに沿って表示されたことに応じて4thリール23を用いて演出を行うようにしている。これに対し、RT1遊技状態が開始してから30ゲームまでの間に行われる31ゲーム目~50ゲームまでの間に行われる第2の演出状態(チャレンジゾーン2)では、4thリール23に加え、4thリールバックランプ122を用いて演出を行うようにしている。

40

【0578】

このようにすることで、RT1遊技状態が開始してからの単位遊技の回数によって、演出装置として設けた4thリール23や4thリールバックランプ122での演出態様を異ならせることができるので、一般遊技状態用内部抽籤テーブルに基づいて内部当籤役が決定される遊技状態に移行することへの実際の期待度に合わせた演出を行うことが可能となる。したがって、遊技者にとって有利な遊技状態に移行する期待度を複数のゲームに亘って段々と高めていくことが可能となり、結果として遊技の興趣を向上させることの可能

50

な遊技機を提供することができる。

【0579】

第5に、演出状態とは別に複数の演出モード（通常モード及び復刻モード）を設け、サブCPU81では、表示役コマンドを受信してからスタートコマンドを受信するまでの間に、3つの停止ボタン7L, 7C, 7Rの同時に操作されたか否かに基づいて、演出モードの切り換えを行うようにした。また、サブリール21L, 21C, 21R、4thリール23などの演出装置では、遊技者の操作により選択された演出モードと、遊技者の操作によらずにサブCPU81で決定した演出状態とに基づく演出を行うようにした。

【0580】

このようにすることで、一般遊技状態用内部抽籤テーブルに基づいて内部当籤役が決定される遊技状態に移行することへの期待感を持ち続けることを可能にする演出の内容を遊技者の嗜好により選択することができるので、結果として遊技の興趣を向上させることの可能な遊技機を提供することができる。

10

【0581】

また、遊技者が選択した演出モードの種類に関わらず、サブCPU81が決定した演出状態そのものが変化することはない。すなわち、サブCPU81が決定した演出状態が通常の演出状態として定めた第3の演出状態（通常演出状態）や第7の演出状態（ダミー演出状態）であれば、遊技者が選択した演出モードの種類に関わらず通常の演出状態に基づく演出が行われ、サブCPU81が決定した演出状態が特定の演出状態として定めた第1の演出状態（チャンスゾーン1）や第2の演出状態（チャンスゾーン2）であれば、遊技者が選択した演出モードの種類に関わらず特定の演出状態に基づく演出が行われる。そのため、例えば、特定の演出状態に基づく演出から通常の演出状態に基づく演出に移行した場合に、選択する演出モードの種類を変えても演出状態は変わらないので、選択する演出モードの種類を変えるだけで遊技状態が判別されることはない。したがって、遊技の状況に応じて演出モードを変える必要がないため、一般遊技状態用内部抽籤テーブルに基づいて内部当籤役が決定される遊技状態に移行することへの期待感を持ち続けることを可能にする演出の内容を、遊技者の嗜好によってのみに基づいて選択することができ、結果として遊技の興趣を向上させることの可能な遊技機を提供することができる。

20

【0582】

第6に、前述した演出モード（通常モード及び復刻モード）の選択を、スロットマシンであれば基本的に備えている装置である停止ボタン7L, 7C, 7Rによって行うようにした。そのため、遊技者が演出内容を選択するための装置を独自に設ける必要がない。したがって、演出内容を選択するための装置を備えたスロットマシンの筐体と当該装置を備えないスロットマシンの筐体との両方を製造、管理する必要がなく、その結果、遊技機の製造コスト及び遊技機の管理コストを削減できることから遊技機のコスト面での課題を克服できるとともに、倉庫スペースを節約できることから遊技機の設置スペース面での課題を克服できる。また、コスト削減が図れることから、遊技者が演出内容を選択できる遊技機を安価に供給できるので、遊技店側にとっても魅力ある遊技機を提供することができる。

30

【0583】

また、停止ボタン7L, 7C, 7Rを用いて演出モード（通常モード及び復刻モード）の選択を行うにあたり、演出モードを選択できる時機を、表示役コマンドを受信してからスタートコマンドを受信するまでの間に限定した。これにより、スタートレバー6の操作に応じて図柄の変動を開始させ、停止ボタン7L, 7C, 7Rの操作に応じて図柄の変動を停止する遊技を行うにあたって必要な基本的な装置を用いて遊技者が演出内容を選択するようにしても、装置の誤動作によって遊技者が魅力を損なうことを回避可能な遊技機を提供できる。

40

【0584】

第7に、スロットマシンでは、一般的に4100msの待ち時間が設けられているが、スタートレバー6を操作したときの待ち時間が1500ms以上残っている場合には、通

50

常行われるサブリール 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R の回転とは別に、内部当籤役に基づいて予め決定したサブリール変動開始演出をサブリール 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R で行うようにした。したがって、遊技が開始するまでの待ち時間であっても、遊技の楽しさを提供でき、結果として、遊技の興趣の減退を防止することの可能な遊技機を提供することができる。

【 0 5 8 5 】

また、スタートレバー 6 を操作したときの待ち時間が 1 5 0 0 m s 以上残っていなければ、サブリール変動開始演出は行われないので、遊技者は、サブリール変動開始演出を把握することで内部当籤役を予測しようと、スタートレバー 6 を操作する時間の間隔をできるだけ短くしようと努める。したがって、遊技者に押し付けることなく、遊技機の稼働率を向上させることができるので、遊技者にとって遊技の興趣の減退を防止できるという魅力を与えるだけでなく、遊技店にとっても運営面で魅力のある遊技機を提供することができる。

10

【 0 5 8 6 】

また、待ち時間が 1 5 0 0 m s 以上残っていたときの演出は、スタートレバー 6 の操作によりメインリール 3 L , 3 C , 3 R での変動を開始し、その変動を停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R の操作により停止するという一連の遊技での遊技操作に応じた演出を行うサブリール 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R を用いて行っている。そのため、待ち時間での演出を他の装置を用いて行う場合に比べ、待ち時間であっても遊技を進めているような感覚を与えることができる。したがって、待ち時間の経過を待つことによる遊技の興趣の減退を、よりいっそう防止することの可能な遊技機を提供することができる。

20

【 0 5 8 7 】

ここで、サブリール 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R を用いて待ち時間での演出を行う場合、待ち時間であっても遊技を進めているような感覚を与えることが可能な一方で、演出が行われている間に停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R の操作が行われ、メインリール 3 L , 3 C , 3 R で停止表示した特別図柄に対応する遊技結果がサブリール 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R で適切に表示されない可能性が懸念される。

【 0 5 8 8 】

しかし、サブリール変動開始演出は、スタートレバー 6 の操作を検出してから、メインリール 3 L , 3 C , 3 R で特別図柄の変動を開始する前に実行し、完了するようにしている。そのため、サブリール 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R で適切な遊技結果が表示されないという事態が生じることはなく、結果として、待ち時間の経過を待つことによる遊技の興趣の減退を、よりいっそう防止することの可能な遊技機を、誤動作の懸念なく提供することができる。

30

【 0 5 8 9 】

第 8 に、スタートコマンドを受信したことに応じて図柄の変動を開始させ、リール停止コマンドを受信したことに応じて図柄の変動を内部当籤役に基づいて停止させる表示制御を行う手段と、B B が作動してからの単位遊技の回数を計数する手段と、その回数に基づいて、サブリール 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R に停止表示させる停止図柄を切り換える手段とを、遊技の進行を制御する主制御回路 7 1 とは別の副制御回路 7 2 に設けた。そして、副制御回路 7 2 では、演出状態が B B 演出状態 1 (第 1 停止状態) であり、内部当籤役がベルである場合の停止図柄が「プラム (図柄 2 1 5) 」に切り換えられている場合には、リール停止コマンドの受信に応じて「プラム (図柄 2 1 5) 」をサブ表示窓 2 2 L , 2 2 C , 2 2 R の有効ライン上に停止する制御を行う。これに対し、演出状態が B B 演出状態 2 (J A C I N 状態) であり、内部当籤役がベルである場合の停止図柄が「壺 (図柄 2 1 7) 」に切り換えられている場合には、リール停止コマンドの受信に応じて「壺 (図柄 2 1 7) 」をサブ表示窓 2 2 L , 2 2 C , 2 2 R の有効ライン上に停止する制御を行う。

40

【 0 5 9 0 】

このようにすることで、B B が作動している間での図柄の停止表示態様を多様にすることができ、遊技の興趣を高めることができる。また、B B が作動している間での図柄の停止表示態様の決定を、遊技の進行を制御する主制御回路 7 1 とは別の副制御回路 7 2 で行

50

うようにしたため、主制御回路 7 1 にかかる負担を軽減できる。したがって、B B が作動している間での図柄の停止表示態様を多様にするこゝで遊技の興趣を高めるといふ効果を得つつ、主制御回路 7 1 にかかる負担を軽減させることの可能な遊技機を提供することができる。

【 0 5 9 1 】

また、B B 演出状態 2 (J A C I N 状態) が行われる回数を設定値に基づいて決定する J A C 回数決定テーブル (図 7 4) を設け、副制御回路 7 2 は、この J A C 回数決定テーブルを参照して B B 演出状態 2 (J A C I N 状態) が行われる回数を決定するようにした。このようにすることで、遊技者に付与する利益の大きさを設定する設定値によって、B B 演出状態 2 (J A C I N 状態) が行われる回数を異ならせることができるので、B B が作動している間での図柄の停止表示態様の变化に新たな遊技性を付加し、遊技の興趣をよりいっそう高めることの可能な遊技機を提供することができる。また、図柄の停止表示態様の決定は、遊技の進行を制御する主制御回路 7 1 とは別の副制御回路 7 2 で行うため、主制御回路 7 1 にかかる負担を軽減できる。

【 0 5 9 2 】

第 9 に、B B の作動中であつて、演出状態が B B 演出状態 2 (J A C I N 状態) である場合、サブ CPU 8 1 は、停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R の操作が検知されたタイミングが所定のタイミングである場合には、リプレイに対応する「壺 (図柄 2 1 7) 」をサブ表示窓 2 2 L , 2 2 C , 2 2 R の有効ラインに沿って停止表示させる表示制御を行い、このタイミングが所定のタイミングとは別の別タイミングである場合には、リプレイに対応する「壺 (図柄 2 1 7) 」とは別の別図柄をサブ表示窓 2 2 L , 2 2 C , 2 2 R の有効ラインに沿って停止表示させる表示制御を行う。そして、サブ CPU 8 1 は、設定示唆演出の抽籤テーブル (図 7 6) を参照し、サブ表示窓 2 2 L , 2 2 C , 2 2 R の有効ラインに沿って「壺 (図柄 2 1 7) 」が停止したか否かとセットした設定値とに基づいて演出態様を決定し、その演出態様に基づく演出を、サブリールバックランプ 1 1 2 L , 1 1 2 C , 1 1 2 R を用いて実行する。

【 0 5 9 3 】

このようにすることで、遊技媒体の付与に関わる小役が内部当籤役として決定される確率が他の遊技状態に比べて高い遊技状態が作動している間であつても、投入したメダルの総数と実際に付与したメダルの総数とから算出される値の大きさという、遊技者に対して利益をもたらす演出が行われる場合があるため、結果として遊技の興趣を高めることが可能な遊技機を提供することができる。

【 0 5 9 4 】

また、この演出は、リプレイに対応する「壺 (図柄 2 1 7) 」とは別の別図柄をサブ表示窓 2 2 L , 2 2 C , 2 2 R の有効ラインに沿って停止表示させることができるか否か、すなわち、いわゆるリプレイハズシができるか否かによって実行されるようにした。そのため、停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R を適切なタイミングで操作する技術を、遊技者に対して利益をもたらす演出が行われるか否かに反映させることができ、結果として遊技の興趣を高めることが可能な遊技機を提供することができる。

【 0 5 9 5 】

また、リプレイハズシが成功した場合、サブ CPU 8 1 は、サブリール 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R の回転を再び開始し、リプレイに対応する「壺 (図柄 2 1 7) 」をサブ表示窓 2 2 L , 2 2 C , 2 2 R の有効ラインに沿って停止表示させる表示制御を行うようにした。

【 0 5 9 6 】

このようにすることで、遊技者に対して利益をもたらす演出を実行するために「壺 (図柄 2 1 7) 」をサブ表示窓 2 2 L , 2 2 C , 2 2 R の有効ラインに沿って停止表示させなかった場合であつても、その後、サブリール 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R での図柄の再変動が行われ、リプレイに対応する「壺 (図柄 2 1 7) 」がサブ表示窓 2 2 L , 2 2 C , 2 2 R の有効ラインに沿って停止表示する。したがって、遊技者に対して利益をもたらす演出を実行するに際し、リプレイに対応する「壺 (図柄 2 1 7) 」をサブ表示窓 2 2 L , 2 2 C

10

20

30

40

50

、22Rの有効ラインに沿って停止表示させることができるにも関わらず該図柄を停止表示させないことによる損失感によって遊技の興趣が減退する可能性を回避することができる。

【0597】

第10に、メインCPU31では主当籤役を決定し、サブCPU81では副当籤役を決定し、サブCPU81では、主当籤役がハズレである場合は、ハズレと擬似フラグ（擬似ベル、擬似スイカなど）との中から副当籤役を決定する。そして、副当籤役が擬似フラグに係る役である場合、サブCPU81は、ボーナスに内部当籤している可能性があることを示唆するチャンス目をサブ表示窓22L、22C、22Rに表示させるか否かを停止操作のタイミングに基づいて決定し、チャンス目を表示させると決定したときは、このチャンス目をサブ表示窓22L、22C、22Rに停止表示させる制御を行う。

10

【0598】

このようにすることで、主当籤役が小役でない場合であっても、ボーナスに内部当籤している可能性があることを示唆するチャンス目がサブ表示窓22L、22C、22Rで停止表示される場合がある。したがって、メダルの付与に関する小役を主当籤役として決定する確率を変更しなくても、チャンス目をサブ表示窓22L、22C、22Rで停止表示する頻度を自由に変えることができるので、ボーナスの作動に対する遊技者の期待感をよりいっそう持続させることの可能な遊技機を提供することができる。

【0599】

また、メインリール3L、3C、3Rでの特別図柄の変動表示及び停止表示を制御する主制御回路71と、サブリール21L、21C、21Rでの装飾図柄の変動表示及び停止表示を制御する副制御回路72とをそれぞれ別個に設け、主制御回路71では、メインCPU31によって決定された主当籤役に基づく制御が行われるようにし、副制御回路72では、メインCPU31とは別のサブCPU81によって決定された副当籤役に基づく制御が行われるようにした。このように、メインリール3L、3C、3Rとサブリール21L、21C、21Rとについて各々独立した制御経路を設けることにより、メインリール3L、3C、3Rでの制御系にかかる負担を軽減できる。したがって、メダルの付与に関する小役を主当籤役として決定する確率を変更しなくても、チャンス目をサブ表示窓22L、22C、22Rで停止表示する頻度を自由に変更できるという効果は維持しつつ、メインリール3L、3C、3Rでの制御系にかかる負担を軽減させることの可能な遊技機を提供することができる。

20

30

【0600】

また、副当籤役が擬似フラグに係る役である場合であっても、その役に対応する図柄組合せを構成する図柄（例えば、副当籤役が擬似スイカであれば、スイカに対応する図柄組合せを構成する「スイカ（図柄216）」）がサブ表示窓22L、22C、22Rの有効ラインに沿って停止表示するタイミングである場合、サブCPU81は、チャンス目をサブ表示窓22L、22C、22Rで停止表示させる表示制御を行わないと決定し、ハズレに対応する装飾図柄をサブ表示窓22L、22C、22Rの有効ラインに沿って停止表示させる表示制御を行う。これに対し、擬似フラグに係る役に対応する図柄組合せを構成する図柄とは別の図柄がサブ表示窓22L、22C、22Rの有効ラインに沿って停止表示するタイミングである場合、サブCPU81は、チャンス目をサブ表示窓22L、22C、22Rで停止表示させる表示制御を行うと決定し、チャンス目に対応する装飾図柄をサブ表示窓22L、22C、22Rで停止表示させる表示制御を行う。

40

【0601】

このようにすることで、副当籤役が擬似フラグに係る役である場合、停止ボタン7L、7C、7Rを操作するタイミングが、擬似フラグに係る役に対応する図柄組合せを構成する図柄がサブ表示窓22L、22C、22Rの有効ラインに沿って停止表示するタイミングであっても、その図柄がサブ表示窓22L、22C、22Rの有効ラインに沿って停止表示することはない。したがって、実際の主当籤役がハズレであるにも関わらず、その単位遊技で利益が得られるという誤解を回避することができる。

50

【0602】

また、ボーナスが主当籤役として持ち越されていることを示すチャンス目がサブ表示窓 2 2 L , 2 2 C , 2 2 R で停止表示するのは、ボーナスに対応する図柄組合せがサブ表示窓 2 2 L , 2 2 C , 2 2 R の有効ラインに沿って停止表示する特定のタイミングや小役に対応する図柄組合せがサブ表示窓 2 2 L , 2 2 C , 2 2 R の有効ラインに沿って停止表示する所定のタイミングのいずれとも異なる特殊なタイミングに限られる。そのため、メダルの付与に係る小役が主当籤役として決定されている場合であって、その小役に対応する図柄組合せがサブ表示窓 2 2 L , 2 2 C , 2 2 R の有効ラインに沿って停止表示する所定のタイミングで停止操作できなかつたときにチャンス目を停止表示するという、従来
10
のチャンス目を表示する遊技機と同様の遊技性を維持しつつ、チャンス目をサブ表示窓 2 2 L , 2 2 C , 2 2 R で停止表示する頻度を自由に変えることが可能となる。したがって、ボーナスの作動に対する遊技者の期待感をよりいっそう持続させることの可能な遊技機を提供することができる。

【0603】

また、擬似フラグに係る役が副当籤役であり、停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R を操作するタイミングが、その擬似フラグに係る役に対応する図柄組合せを構成する図柄がサブ表示窓 2 2 L , 2 2 C , 2 2 R の有効ラインに沿って停止表示するタイミングであったときに、擬似フラグに係る役が表示役として成立していれば払い出されたメダルの枚数を減算する小役カウンタを設けた。そして、サブ CPU 8 1 では、詳細演出決定テーブル(図 5 0)
20
を参照し、この小役カウンタの値に基づいて詳細演出状態を決定するようにした。

【0604】

このようにすることで、主当籤役がハズレであるときでも、適切なタイミングで停止操作する技量を持ち合わせているか否かを判別し、その判別結果に応じた演出、すなわち遊技者の技量に応じた演出を行うことができる。

【0605】

そして、特に、副当籤役が擬似スイカである場合、停止操作のタイミングによっては、サブルール 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R の再変動を行うようにした(前述した変動演出番号「8」、「9」に対応する演出を行うようにした)。このようにすることで、サブルール 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R の再変動によって遊技の興趣を向上させることを可能にするとともに、その後擬似スイカに係るスイカに対応する図柄とは別の図柄をサブ表示窓 2 2 L ,
30
2 2 C , 2 2 R の有効ラインに沿って停止表示することで、サブルール 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R の再変動を行う適切なタイミングでの停止操作に対して、実際の主当籤役がハズレであるにも関わらず、その単位遊技で利益が得られるという誤解を回避することができる。

【0606】

また、サブルール 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R の再変動は、第 3 停止操作の前に行うようにしたので、スイカに対応する図柄組合せがサブ表示窓 2 2 L , 2 2 C , 2 2 R の有効ラインに沿って停止表示したにも関わらず、その後ハズレになったという遊技者の損失感や苛立ちを防ぐことができる。

【0607】

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。

【0608】

実施例では、R T 2 遊技状態において通常リプレイが内部当籤役として決定する確率が R T 1 遊技状態において通常リプレイが内部当籤役として決定する確率よりもわずかに高く定められているが、これに限られるものではない。これらの遊技状態においては、通常リプレイが内部当籤役として決定する確率がほぼ同じであればよく、R T 1 遊技状態における確率が R T 2 遊技状態における確率よりも高くてもよいし、R T 1 遊技状態における確率と R T 2 遊技状態における確率とが全く同じであってもよい。

【0609】

また、実施例では、R T 1 遊技状態又は R T 3 遊技状態において、リプレイに内部当籤
50

する確率が高い一般遊技状態に切り換えられるか、当該確率が一般遊技状態よりも低いRT2遊技状態に切り換えられるかを決定することで、有利な遊技状態と不利な遊技状態とを振り分けるようにしているが、振り分けの態様は、この態様に限るものではない。例えば、メダルの払出しを行う小役に内部当籤する確率が高い遊技状態と、低い遊技状態とを設け、これらの遊技状態との間で有利な遊技状態と不利な遊技状態との間の振り分けを行うようにしてもよい。また、例えば、内部当籤役や有利な停止操作順序などを報知するアシストタイムを行う遊技状態と、アシストタイムを行わない遊技状態とを設け、これらの遊技状態との間で有利な遊技状態と不利な遊技状態との間の振り分けを行うようにしてもよい。また、例えば、内部抽籤を行わず、停止操作のタイミングのみによってメインリール3L, 3C, 3Rの停止制御を行うチャレンジタイムを行う遊技状態と、チャレンジタイムを行わない遊技状態とを設け、これらの遊技状態との間で有利な遊技状態と不利な遊技状態との間の振り分けを行うようにしてもよい。

10

【0610】

また、実施例では、全ての停止ボタン7L, 7C, 7Rが同時に操作され、演出モードの選択が適切に行われたか否かを報知する手段を特に設けていないが、これに限られるものではない。例えば、スピーカ25L, 25R, 26からの出音態様、サブリールバックランプ112L, 112C, 112Rや4thリールバックランプ122の発光態様などにより演出モードの選択が適切に行われたか否かを報知するようにしてもよい。このようにすることで、全ての停止ボタン7L, 7C, 7Rを同時に操作し、通常モードと復刻モードとのうち好みの演出モードを実際の演出モードとして選択したか否かを遊技者自身で把握することが可能な遊技機を提供することができる。

20

【0611】

また、実施例では、スタートレバー6を操作したときの待ち時間が1500ms以上残っていたときの演出をサブリール21L, 21C, 21Rを用いて行うようにしたが、これに限られるものではない。例えば、メインリール3L, 3C, 3Rを用いて行うようにしてもよい。

【0612】

また、実施例では、演出状態がBB演出状態2(JACIN状態)であるときにリプレイハズシが成功した場合の設定示唆の演出を、サブリールバックランプ112L, 112C, 112Rで行うようにしているが、これに限られるものではない。例えば、別に液晶表示装置を設け、この液晶表示装置を用いて行うようにしてもよいし、スピーカ25L, 25R, 26からの出音態様によって行うようにしてもよい。また、4thリールを用いて行うようにしてもよいし、サブリールバックランプ112L, 112C, 112Rや4thリールバックランプ122の発光態様などによって行うようにしてもよい。

30

【0613】

また、実施例では、MBが作動していることへの期待感を促すチャンス目について説明しているが、チャンス目の態様はこれに限られるものではない。例えば、チャンス目の態様が、BBが作動していることへの期待感を促す態様であってもよい。

【0614】

また、実施例の小役カウンタでは、適切なタイミングで停止操作が行われたときに、その役に対応する払出枚数を減算し、適切なタイミングとは別のタイミングで停止操作が行われたときに、その役に対応する払出枚数を加算するようにしているが、これに限られるものではない。例えば、その反対、すなわち、適切なタイミングで停止操作が行われたときに、その役に対応する払出枚数を加算し、適切なタイミングとは別のタイミングで停止操作が行われたときに、その役に対応する払出枚数を減算するようにしてもよい。

40

【0615】

また、実施例では、副当籤役が擬似スイカやBB、MBである場合、停止操作のタイミングによっては、サブリール21L, 21C, 21Rの再変動を行うようにした(前述した変動演出番号「8」~「11」に対応する演出を行うようにした)が、サブリール21L, 21C, 21Rの変動態様はこれに限られるものではなく、通常の単位遊技での回転

50

方向とは異なる変動態様であればどのような態様であってもよい。例えば、サブリール 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R が逆回転（下方から上方へ向けての回転）する態様や、左サブリール 2 1 L 及び右サブリール 2 1 R では正転（上方から下方へ向けての回転）を行うが、中サブリール 2 1 C では逆回転する態様などが挙げられる。

【 0 6 1 6 】

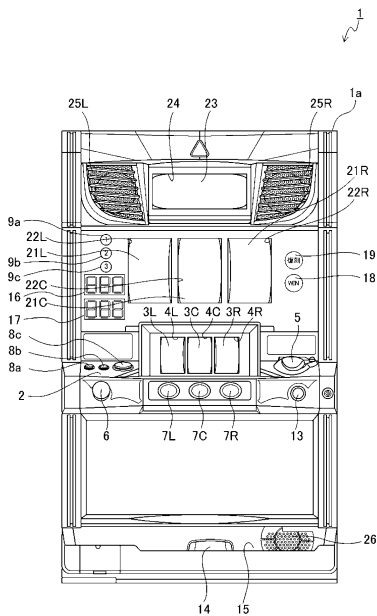
さらに、上述の遊技機 1 での動作を家庭用ゲーム機用として擬似的に実行するようなゲームプログラムにおいても、本発明を適用してゲームを実行することができる。その場合、ゲームプログラムを記録する記録媒体は、CD-ROM、FD（フレキシブルディスク）、その他任意の記録媒体を利用できる。

【符号の説明】

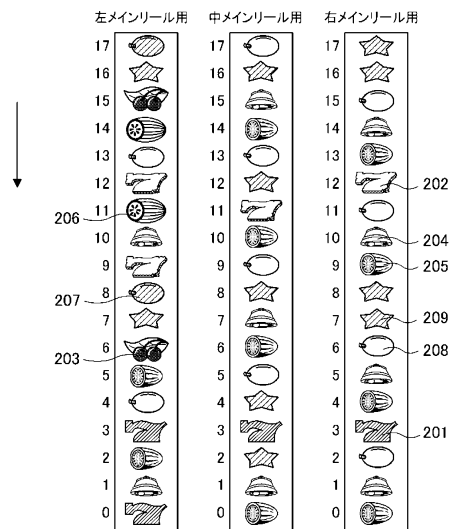
【 0 6 1 7 】

- 1 遊技機
- 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 1 メインCPU
- 3 2 メインROM
- 3 3 メインRAM
- 7 1 主制御回路

【 図 1 】

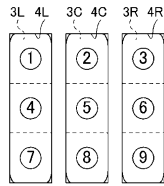


【 図 2 】



【図3】

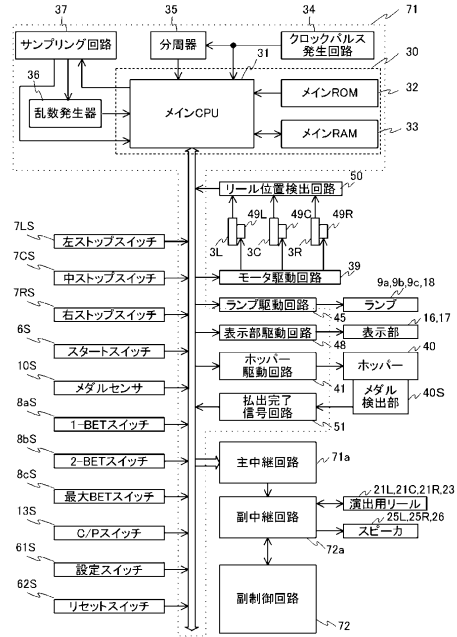
(1) メインリールとメイン表示窓との関係



(2) メインリールとメイン表示窓と有効ラインとの関係

	左メインリール 3L	中メインリール 3C	右メインリール 3R	略図
有効ライン1	①	②	③	
有効ライン2	①	②	⑨	
有効ライン3	①	⑧	③	
有効ライン4	①	⑧	⑨	
有効ライン5	⑦	②	③	
有効ライン6	⑦	②	⑨	
有効ライン7	⑦	⑧	③	
有効ライン8	⑦	⑧	⑨	

【図4】



【図5】

メインリールの図柄(特別図柄)配置テーブル

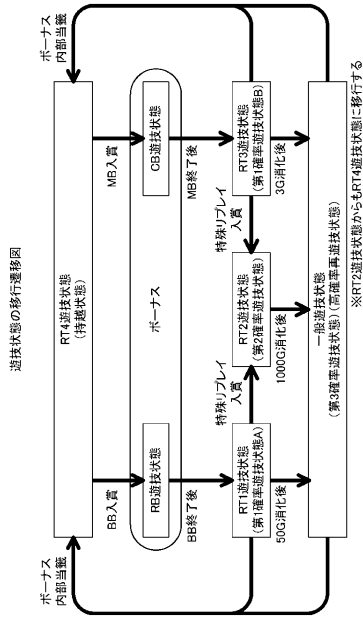
左メインリール		中メインリール		右メインリール	
図柄位置	特別図柄	図柄位置	特別図柄	図柄位置	特別図柄
17	赤ブラム	17	白ブラム	17	ブランク
16	ブランク	16	ブランク	16	ブランク
15	チェリー	15	ベル	15	白ブラム
14	黄スイカ	14	赤スイカ	14	ベル
13	白ブラム	13	白ブラム	13	赤スイカ
12	青7	12	ブランク	12	青7
11	黄スイカ	11	青7	11	白ブラム
10	ベル	10	赤スイカ	10	ベル
9	青7	9	白ブラム	9	赤スイカ
8	赤ブラム	8	ブランク	8	ブランク
7	ブランク	7	ベル	7	ブランク
6	チェリー	6	赤スイカ	6	白ブラム
5	赤スイカ	5	白ブラム	5	ベル
4	白ブラム	4	ブランク	4	赤スイカ
3	赤7	3	赤7	3	赤7
2	赤スイカ	2	ブランク	2	白ブラム
1	ベル	1	ベル	1	ベル
0	赤7	0	赤スイカ	0	赤スイカ

【図6】

内部抽籤テーブル決定テーブル

遊技状態	種別	抽籤回数	
		持越役格納領域 =0	持越役格納領域 ≠0
一般遊技状態	一般遊技状態用	17	15
RT1遊技状態	RT1遊技状態用	18	16
RT2遊技状態	RT2遊技状態用	17	15
RT3遊技状態	RT3遊技状態用	18	16
RT4遊技状態	RT4遊技状態用	18	16
RB遊技状態	RB遊技状態用	5	-

【図7】



【図8】

一般遊技状態用内部抽籤テーブル
(設定:1、投入枚数:3枚、乱数範囲:0~65535)

当籤番号	抽籤値	データポイント	
		小役・リプレイ用	ボーナス用
1	660	1	0
2	5	1	1
3	5	1	2
4	1200	2	0
5	5	2	1
6	5	2	2
7	6355	6	0
8	5	6	1
9	5	6	2
10	655	7	0
11	5	7	1
12	5	7	2
13	43818	8	0
14	5	8	1
15	5	8	2
16	120	0	1
17	158	0	2

【図9】

RB遊技状態用内部抽籤テーブル
(全設定共通、投入枚数:2枚、乱数範囲:0~65535)

当籤番号	抽籤値	データポイント	
		小役・リプレイ用	ボーナス用
1	47726	3	0
2	5400	4	0
3	5400	5	0
4	6355	6	0
5	655	7	0

【図10】

RT1遊技状態用内部抽籤テーブル
(全設定共通、投入枚数:3枚、乱数範囲:0~65535)

当籤番号	抽籤値	データポイント	
		小役・リプレイ用	ボーナス用
13	7171	8	0
14	5	8	1
15	5	8	2
16	1780	9	0
17	120	0	1
18	158	0	2

※当籤番号1~12は、一般遊技状態用内部抽籤テーブルと共通のため、省略

【図 1 1】

RT2遊技状態用内部抽籤テーブル
(全設定共通、投入枚数:3枚、乱数範囲:0~65535)

当籤番号	抽籤値	データポイント	
		小役・リプレイ用	ボーナス用
13	8983	8	0
14	5	8	1
15	5	8	2
16	120	0	1
17	158	0	2

※当籤番号1~12は、一般遊技状態用内部抽籤テーブルと共通のため、省略

【図 1 2】

RT3遊技状態用内部抽籤テーブル
(全設定共通、投入枚数:3枚、乱数範囲:0~65535)

当籤番号	抽籤値	データポイント	
		小役・リプレイ用	ボーナス用
13	18970	8	0
14	5	8	1
15	5	8	2
16	35000	9	0
17	120	0	1
18	158	0	2

※当籤番号1~12は、一般遊技状態用内部抽籤テーブルと共通のため、省略

【図 1 3】

RT4遊技状態用内部抽籤テーブル
(全設定共通、投入枚数:3枚、乱数範囲:0~65535)

当籤番号	抽籤値	データポイント	
		小役・リプレイ用	ボーナス用
13	2235	8	0
14	5	8	1
15	5	8	2
16	6755	9	0
17	120	0	1
18	158	0	2

※当籤番号1~12は、一般遊技状態用内部抽籤テーブルと共通のため、省略

【図 1 4】

小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブル

小役・リプレイ用 データポイント	当たり要求フラグ	
	データ	内容
0	00000000	ハズレ
1	00001111	角チェリー1~4
2	00110000	中チェリー1~2
3	00111111	角チェリー1~4、中チェリー1~2
4	00011111	角チェリー1~4、中チェリー1
5	00101111	角チェリー1~4、中チェリー2
6	00001111	ベル1~4
7	00110000	スイカ1~2
8	00000011	リプレイ1~2
9	00001100	リプレイ3~4

【図 19】

内部当籤役格納領域
(表示役格納領域も同様の構成)

内部当籤役格納領域	データ		内容
	ビット	値	
内部当籤役格納領域1	ビット7	0	(未使用)
	ビット6	0	(未使用)
	ビット5	0~1	中チェリー2
	ビット4	0~1	中チェリー1
	ビット3	0~1	角チェリー4
	ビット2	0~1	角チェリー3
	ビット1	0~1	角チェリー2
	ビット0	0~1	角チェリー1
内部当籤役格納領域2	ビット7	0	(未使用)
	ビット6	0	(未使用)
	ビット5	0~1	スイカ2
	ビット4	0~1	スイカ1
	ビット3	0~1	ベル4
	ビット2	0~1	ベル3
	ビット1	0~1	ベル2
	ビット0	0~1	ベル1
内部当籤役格納領域3	ビット7	0~1	BB
	ビット6	0~1	MB
	ビット5	0	(未使用)
	ビット4	0	(未使用)
	ビット3	0~1	リプレイ4
	ビット2	0~1	リプレイ3
	ビット1	0~1	リプレイ2
	ビット0	0~1	リプレイ1

【図 20】

持越役格納領域

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

【図 21】

作動中フラグ格納領域

データ		内容
ビット	値	
ビット7	0~1	BB作動中フラグ
ビット6	0~1	RB作動中フラグ
ビット5	0~1	CB作動中フラグ
ビット4	0~1	MB作動中フラグ
ビット3	0~1	RT4作動中フラグ
ビット2	0~1	RT3作動中フラグ
ビット1	0~1	RT2作動中フラグ
ビット0	0~1	RT1作動中フラグ

【図 22】

メインCPUからサブCPUに送信する各種のコマンドの説明

コマンド種別	コマンド内容	送信時期
01H	初期化コマンド	設定変更時
02H	デモ表示コマンド	遊技終了から10秒経過時
03H	メダル投入コマンド	メダル投入時
04H	スタートコマンド	スタートレバー検知後の抽籤結果取得時
05H	リール回転開始コマンド	メインリールの回転開始時
06H	リール停止コマンド	メインリールの停止時
07H	表示役コマンド	表示結果時
08H	払出終了コマンド	払出終了時
09H	ボーナス終了コマンド	ボーナス終了時
0AH	ボーナス開始コマンド	ボーナス表示時
0BH	入カ状態コマンド	スタートレバー、停止ボタンの入力時

【図 2 3】

メダル投入コマンドのパラメータの説明

データ			内容
パラメータ1	ビット7	0~1	投入枚数 (0~3)
	ビット6	0~1	
	ビット5	0~1	
	ビット4	0~1	
	ビット3	0~1	
	ビット2	0~1	
	ビット1	0~1	
	ビット0	0~1	
パラメータ2	ビット7	0	(未使用)
	ビット6	0	
	ビット5	0	
	ビット4	0	
	ビット3	0	
	ビット2	0	
	ビット1	0~1	
	ビット0	0~1	

【図 2 4】

スタートコマンドのパラメータの説明

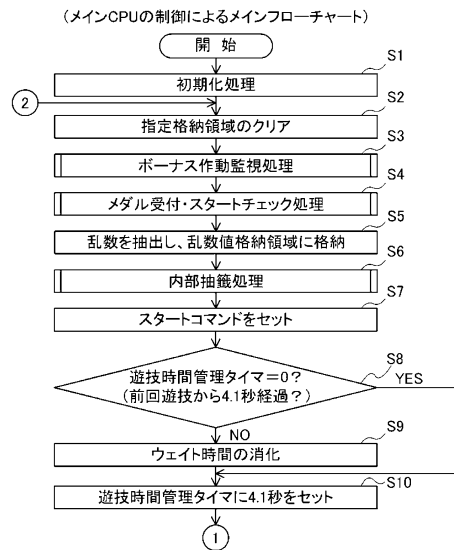
データ			内容
パラメータ1	ビット7	0~1	BB当籤(持越) MB当籤(持越) RT遊技状態 (RTなし、RT1~4)
	ビット6	0~1	
	ビット5	0~1	
	ビット4	0~1	
	ビット3	0~1	
	ビット2	0	
	ビット1	0~1	
	ビット0	0~1	
パラメータ2	ビット7	0~1	RT終了遊技数上位 (0~4)
	ビット6	0~1	
	ビット5	0~1	
	ビット4	0~1	
	ビット3	0~1	
	ビット2	0~1	
	ビット1	0~1	
	ビット0	0~1	
パラメータ3	ビット7	0~1	RT終了遊技数下位 (0~255)
	ビット6	0~1	
	ビット5	0~1	
	ビット4	0	
	ビット3	0	
	ビット2	0	
	ビット1	0~1	
	ビット0	0~1	
パラメータ4	ビット7	0	BB MB
	ビット6	0	
	ビット5	0	
	ビット4	0	
	ビット3	0~1	
	ビット2	0~1	
	ビット1	0~1	
	ビット0	0~1	
パラメータ5	ビット7	0	(未使用)
	ビット6	0	
	ビット5	0~1	
	ビット4	0~1	
	ビット3	0~1	
	ビット2	0~1	
	ビット1	0~1	
	ビット0	0~1	

【図 2 5】

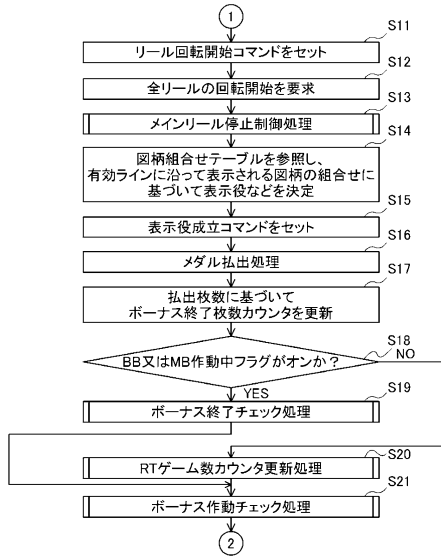
入力状態コマンドのパラメータの説明

データ			内容
パラメータ1	ビット7	0	(未使用)
	ビット6	0	
	ビット5	0	
	ビット4	0	
	ビット3	0~1	
	ビット2	0~1	
	ビット1	0~1	
	ビット0	0~1	

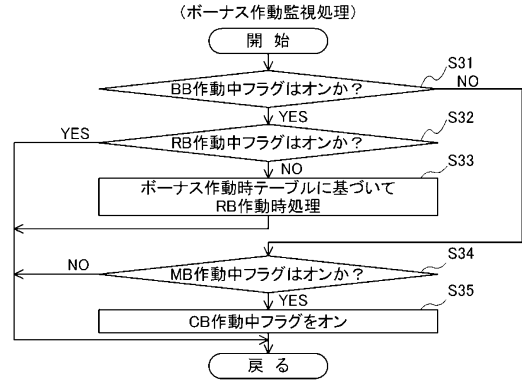
【図 2 6】



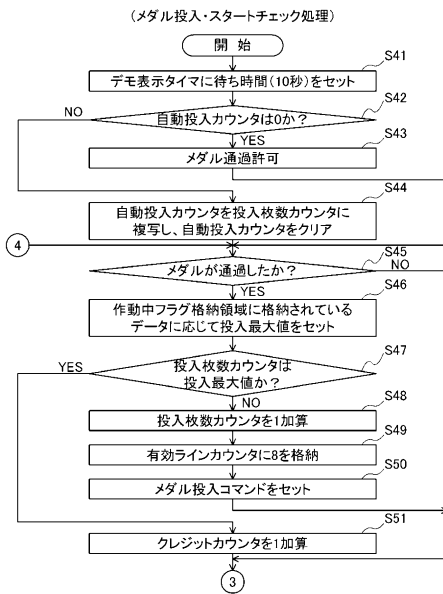
【図27】



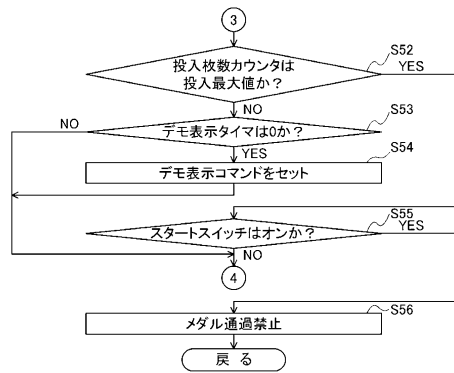
【図28】



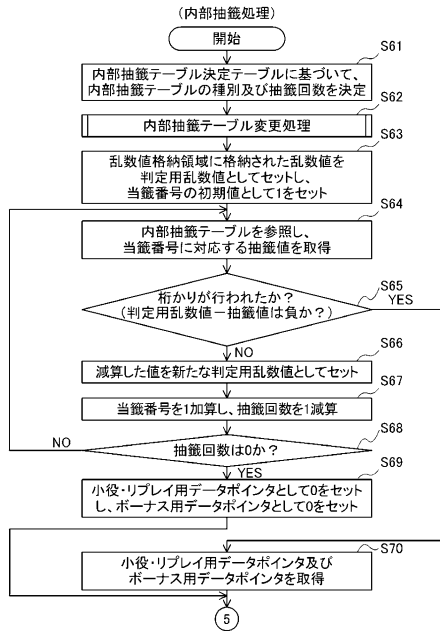
【図29】



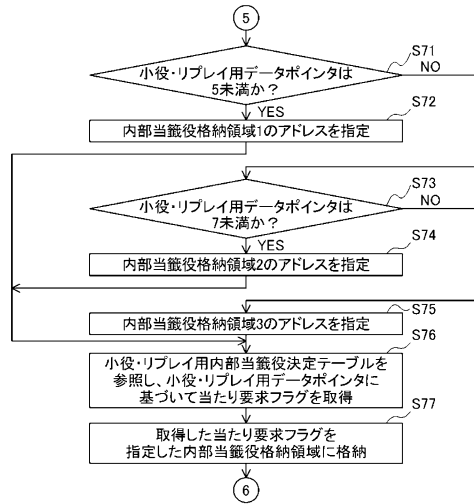
【図30】



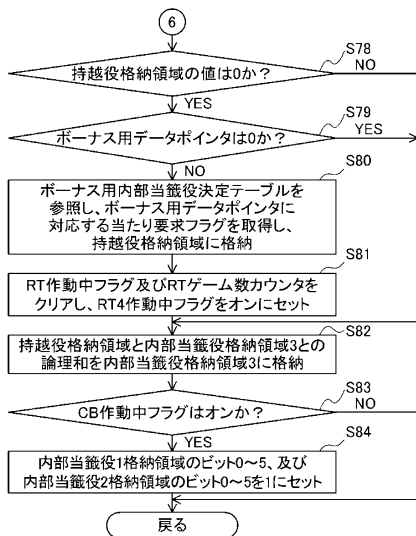
【図31】



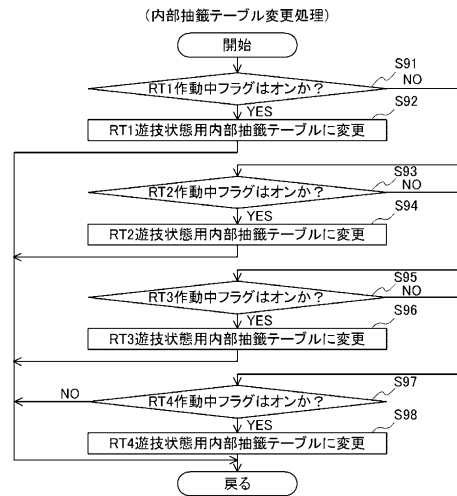
【図32】



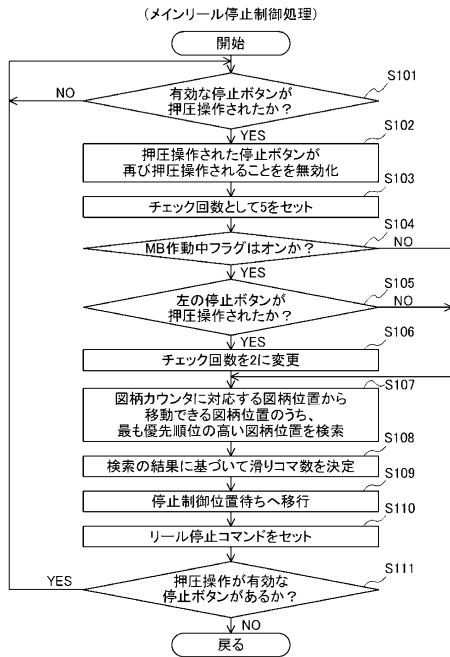
【図33】



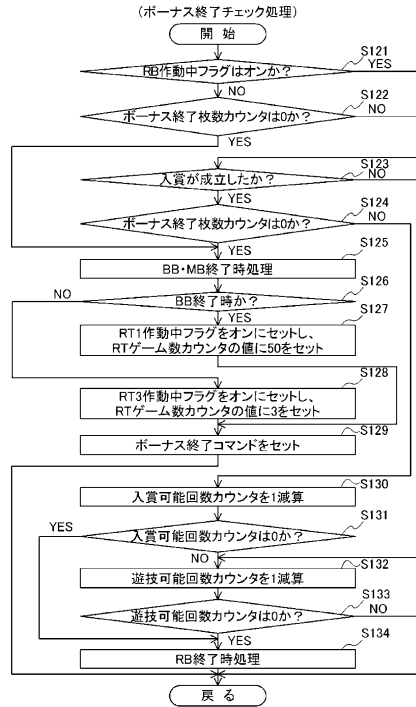
【図34】



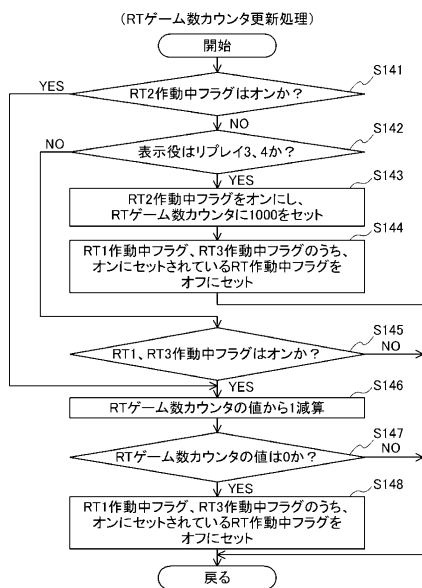
【図35】



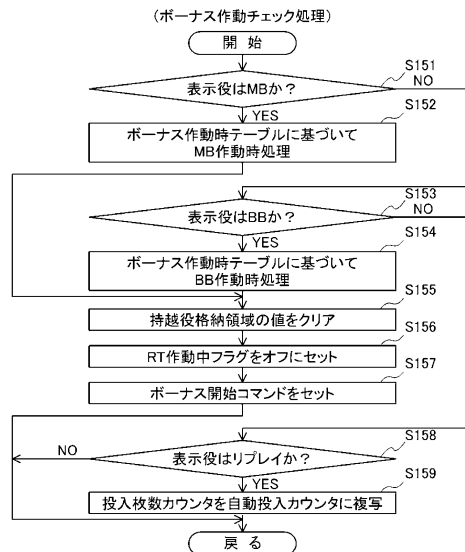
【図36】



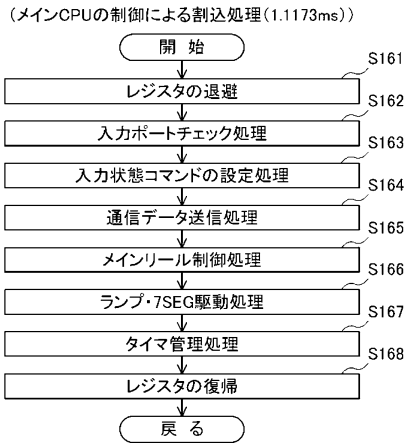
【図37】



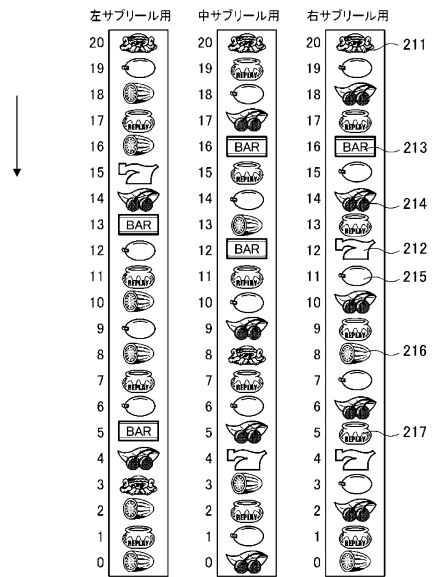
【図38】



【図39】

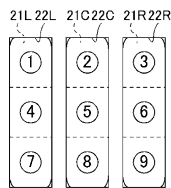


【図40】

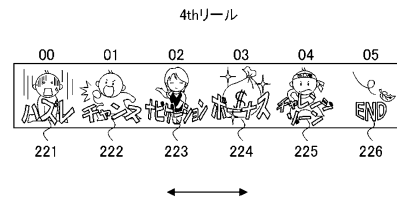


【図41】

(1) サブリールとサブ表示窓との関係



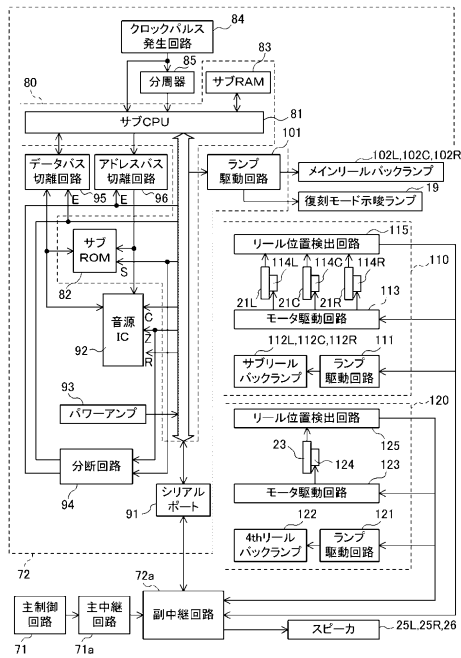
【図42】



(2) サブリールとサブ表示窓と有効ラインとの関係

	左メインリール 3L	中メインリール 3C	右メインリール 3R	略図
有効ライン1	①	②	③	
有効ライン2	④	⑤	⑥	
有効ライン3	⑦	⑧	⑨	
有効ライン4	⑦	⑤	③	
有効ライン5	①	⑤	⑨	

【図43】

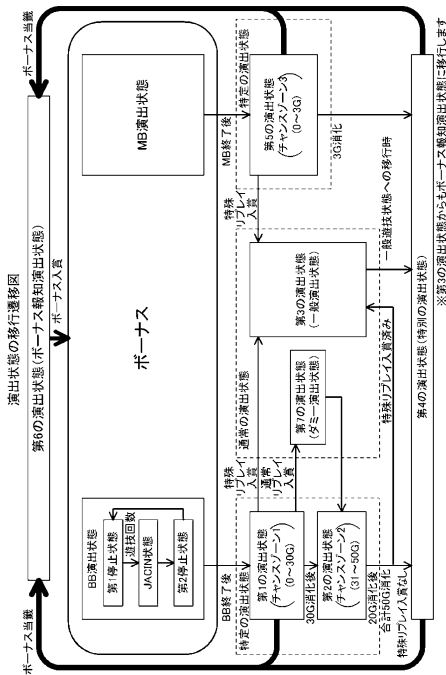


【図44】

遊技状態と演出状態との対応関係

遊技状態 (メインCPU)	演出状態 (サブCPU)
一般遊技状態	第4の演出状態(特別の演出状態)
RT1遊技状態	第1の演出状態(チャンスゾーン1)
	第2の演出状態(チャンスゾーン2)
	第7の演出状態(ダミー演出状態)
RT2遊技状態	第3の演出状態(一般演出状態) (例外的に第2の演出状態の場合あり)
RT3遊技状態	第5の演出状態(チャンスゾーン3)
RT4遊技状態	第6の演出状態(ボーナス報知状態)
RB遊技状態	BB演出状態1(第1停止状態)
	BB演出状態2(JACIN状態)
	BB演出状態3(第2停止状態)
CB遊技状態	MB演出状態

【図45】



【図46】

サブリールの図柄(装飾図柄)配置テーブル

左サブリール		中サブリール		右サブリール	
図柄位置	装飾図柄	図柄位置	装飾図柄	図柄位置	装飾図柄
20	タコ	20	タコ	20	タコ
19	プラム	19	壺	19	プラム
18	スイカ	18	プラム	18	チェリー
17	壺	17	チェリー	17	壺
16	スイカ	16	BAR	16	BAR
15	白7	15	壺	15	プラム
14	チェリー	14	プラム	14	チェリー
13	BAR	13	スイカ	13	壺
12	プラム	12	BAR	12	白7
11	壺	11	壺	11	プラム
10	スイカ	10	プラム	10	チェリー
9	プラム	9	チェリー	9	壺
8	スイカ	8	タコ	8	スイカ
7	壺	7	壺	7	プラム
6	プラム	6	プラム	6	チェリー
5	BAR	5	チェリー	5	壺
4	チェリー	4	白7	4	白7
3	タコ	3	スイカ	3	プラム
2	スイカ	2	壺	2	チェリー
1	壺	1	プラム	1	壺
0	スイカ	0	チェリー	0	スイカ

【図47】

サブリールの図柄組合せテーブル1
(遊技状態:一般遊技状態、RT1遊技状態~RT4遊技状態)

内部 当籤役	メインリールの図柄の組合せ			サブリールの図柄の組合せ		
	左	中	右	左	中	右
角チェリー1	チェリー	赤スイカ	ANY	チェリー	ANY	ANY
角チェリー2	チェリー	フランク	ANY			
角チェリー3	ベル	赤スイカ	ベル			
角チェリー4	ベル	フランク	ベル			
中チェリー1	赤スイカ	赤スイカ	ベル	プラム	プラム	プラム
中チェリー2	黄スイカ	赤スイカ	ベル			
ベル1	赤7	赤スイカ	白プラム			
ベル2	赤7	フランク	白プラム			
ベル3	青7	赤スイカ	白プラム	スイカ	スイカ	スイカ
ベル4	青7	フランク	白プラム			
スイカ1	赤7	白プラム	白プラム			
スイカ2	青7	白プラム	白プラム			
リプレイ1	白プラム	白プラム	白プラム	壺	壺	壺
リプレイ2	赤プラム	白プラム	白プラム			
リプレイ3	白プラム	白プラム	ベル			
リプレイ4	赤プラム	白プラム	ベル			
MB	青7	青7	青7	BAR	BAR	BAR
BB	赤7	赤7	赤7	タコ 白7	タコ 白7	タコ 白7

【図48】

サブリールの図柄組合せテーブル2
(遊技状態:RB遊技状態)

内部 当籤役	メインリールの図柄の組合せ			サブリールの図柄の組合せ		
	左	中	右	左	中	右
角チェリー1	チェリー	赤スイカ	ANY	チェリー	ANY	ANY
角チェリー2	チェリー	フランク	ANY			
角チェリー3	ベル	赤スイカ	ベル			
角チェリー4	ベル	フランク	ベル			
中チェリー1	赤スイカ	赤スイカ	ベル	壺	壺	壺
中チェリー2	黄スイカ	赤スイカ	ベル			
ベル1	赤7	フランク	白プラム			
ベル2	赤7	赤スイカ	白プラム			
ベル3	青7	赤スイカ	白プラム	スイカ	スイカ	スイカ
ベル4	青7	フランク	白プラム			
スイカ1	赤7	白プラム	白プラム			
スイカ2	青7	白プラム	白プラム			
リプレイ1	白プラム	白プラム	白プラム	BAR	BAR	BAR
リプレイ2	赤プラム	白プラム	白プラム			
リプレイ3	白プラム	白プラム	ベル			
リプレイ4	赤プラム	白プラム	ベル			
MB	青7	青7	青7	BAR	BAR	BAR
BB	赤7	赤7	赤7	タコ 白7	タコ 白7	タコ 白7

【図49】

サブリールの図柄組合せテーブル3
(遊技状態:CB遊技状態)

内部 当籤役	メインリールの図柄の組合せ			サブリールの図柄の組合せ		
	左	中	右	左	中	右
角チェリー1	チェリー	赤スイカ	ANY	壺 タコ BAR	壺	壺
角チェリー2	チェリー	フランク	ANY			
角チェリー3	ベル	赤スイカ	ベル			
角チェリー4	ベル	フランク	ベル			
中チェリー1	赤スイカ	赤スイカ	ベル	壺 タコ BAR	壺	壺
中チェリー2	黄スイカ	赤スイカ	ベル			
ベル1	赤7	赤スイカ	白プラム			
ベル2	赤7	フランク	白プラム			
ベル3	青7	赤スイカ	白プラム	スイカ	スイカ	スイカ
ベル4	青7	フランク	白プラム			
スイカ1	赤7	白プラム	白プラム			
スイカ2	青7	白プラム	白プラム			
リプレイ1	白プラム	白プラム	白プラム	壺	壺	壺
リプレイ2	赤プラム	白プラム	白プラム			
リプレイ3	白プラム	白プラム	ベル			
リプレイ4	赤プラム	白プラム	ベル			
MB	青7	青7	青7	BAR	BAR	BAR
BB	赤7	赤7	赤7	タコ 白7	タコ 白7	タコ 白7

【図50】

詳細演出状態表

小役カマエの状態 (チャンスゾーン)	選出演出モード		
	小役LOW (1未満)	小役HI (1以上)	選出演出モード
第1の演出状態	第1A詳細演出状態	第1B詳細演出状態	第1C詳細演出状態
第2の演出状態	第2A詳細演出状態	第2B詳細演出状態	第2C詳細演出状態
第3の演出状態	第3A詳細演出状態	第3B詳細演出状態	第3C詳細演出状態
第4の演出状態	第4A詳細演出状態	第4B詳細演出状態	第4C詳細演出状態
第5の演出状態	第5A詳細演出状態	第5B詳細演出状態	第5C詳細演出状態
第6の演出状態	第6A詳細演出状態	第6B詳細演出状態	第6C詳細演出状態
第7の演出状態	第7A詳細演出状態	第7B詳細演出状態	第7C詳細演出状態
演出状態	MB演出状態	BB第1演出状態	JACIN状態
			BB第2演出状態

【図59】

フラグ変換テーブル8
(演出状態:BB演出状態3(第2停止状態)、乱数値:0~1023)
メインフラグ

	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11
00	ハズレ											
01	連続プレイ											
02	特殊プレイ											
03	メダル											
04	スワカ											
05	角子エラー											
06	中子エラー											
07	疑似ハズレ											
08	疑似スワイフ											
09	疑似角子エラー											
10	疑似中子エラー											
11	2杯後(赤)											
12	2杯後(青)											
13	JAC(赤)								1024			
14	JAC(青)								1024			
15	BBJAC				1024				1024			
16	MBJAC											
17	BB											
18	MB											

【図60】

サブリール変動開始演出抽籤テーブル
(乱数値:0~4095)

(1)サブフラグ:00~08

サブリール 変動開始 演出番号	演出内容	サブフラグ												
		00	01	02	03	04	05	06	07	08				
1	なし	ハズレ	連続 プレイ	特殊 プレイ	ハズレ	スワカ	角 子エラー	中 子エラー	疑似 ハズレ	疑似 スワイフ	疑似 角子エラー	疑似 中子エラー	BB	MB
2	左→中→右	3996	3996	4096	1024	1024	2048	2048	2048	2048	2048	2048	2048	2048
3	中→左→右	0	0	0	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024
4	右→中→左	0	0	0	0	1024	0	0	0	1024	0	0	1024	0
5	ゆれ変動	0	0	0	0	1024	1024	1024	1024	1024	0	0	0	0
6	ウェーブ変動	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

(2)サブフラグ:09~18

サブリール 変動開始 演出番号	演出内容	サブフラグ												
		09	10	11	12	13	14	15	16	17	18			
1	なし	疑似 ハズレ	疑似 連続 プレイ	疑似 特殊 プレイ	疑似 ハズレ	疑似 スワカ	疑似 角 子エラー	疑似 中 子エラー	疑似 疑似 ハズレ	疑似 疑似 スワイフ	疑似 疑似 角子エラー	疑似 疑似 中子エラー	疑似 疑似 BB	疑似 疑似 MB
2	左→中→右	1024	1024	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	中→左→右	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	右→中→左	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	ゆれ変動	0	0	0	4096	4096	4096	4096	4096	4096	4096	4096	4096	4096
6	ウェーブ変動	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図61】

サブリール変動開始演出構成テーブル

サブリール 変動開始 演出番号	演出内容	サブリール スタート		4Hリール スタート		ランプ		メダル スタート		メダル スタート		メダル スタート		効果音	
		メダル 投入	操作	メダル 投入	操作	メダル 投入	操作	メダル 投入	操作	メダル 投入	操作	メダル 投入	操作	メダル 投入	操作
1	なし	-	-	-	-	-	-	00H	-	00H	01H	-	00H	01H	効果音
2	左→中→右	-	01H	-	-	-	00H	-	00H	05H	-	00H	05H	メダル 投入 操作	効果音
3	中→左→右	-	02H	-	-	-	00H	-	00H	05H	-	00H	05H	メダル 投入 操作	効果音
4	右→中→左	-	03H	-	-	-	00H	-	00H	05H	-	00H	05H	メダル 投入 操作	効果音
5	ゆれ変動	-	04H	-	-	-	00H	-	00H	05H	-	00H	05H	メダル 投入 操作	効果音
6	ウェーブ変動	-	05H	-	-	-	00H	-	00H	05H	-	00H	05H	メダル 投入 操作	効果音

【図62】

詳細演出状態と演出リール変動演出番号抽籤テーブルとの対応関係

詳細演出状態	演出リール変動演出番号抽籤テーブル
第1A詳細演出状態	第1A詳細演出状態用
第2A詳細演出状態	第2A詳細演出状態用
第3A詳細演出状態	第3A詳細演出状態用
第4A詳細演出状態	第4A詳細演出状態用
第5A詳細演出状態	第5A詳細演出状態用
第6A詳細演出状態	第6A詳細演出状態用
第7A詳細演出状態	第7A詳細演出状態用
第1B詳細演出状態	第1B詳細演出状態用
第2B詳細演出状態	第2B詳細演出状態用
第3B詳細演出状態	第3B詳細演出状態用
第4B詳細演出状態	第4B詳細演出状態用
第5B詳細演出状態	第5B詳細演出状態用
第6B詳細演出状態	第6B詳細演出状態用
第7B詳細演出状態	第7B詳細演出状態用
第1C詳細演出状態	第1C詳細演出状態用
第2C詳細演出状態	第2C詳細演出状態用
第3C詳細演出状態	第3C詳細演出状態用
第4C詳細演出状態	第4C詳細演出状態用
第5C詳細演出状態	第5C詳細演出状態用
第6C詳細演出状態	第6C詳細演出状態用
第7C詳細演出状態	第7C詳細演出状態用
第1D詳細演出状態	第1D詳細演出状態用
第2D詳細演出状態	第2D詳細演出状態用
第3D詳細演出状態	第3D詳細演出状態用
第4D詳細演出状態	第4D詳細演出状態用
第5D詳細演出状態	第5D詳細演出状態用
第6D詳細演出状態	第6D詳細演出状態用
第7D詳細演出状態	第7D詳細演出状態用
MB演出状態	MB演出状態用
第1停止状態	第1停止状態用
JACIN状態	JACIN状態用
第2停止状態	第2停止状態用

【 図 6 7 】

第3A詳細演出状態(一般演出状態)用の演出リール変動演出番号抽籤テーブル2
(サブフラグ:09~18,乱数範囲:0~32767)

変動 演出 番号	演出リール 変動演出の内容	サブフラグ																		
		09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	00	01	02	03	04	05	06	07	08
1	通常演出	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192
2	4Hリール=ハズレ	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192
3	4Hリール=チャンス	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	4Hリール=ボナス	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7	BBリール変動当り	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	BBリール変動当り	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
9	MBリール変動当り	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10	MBリール変動当り	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
11	MBリール変動当り	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【 図 6 9 】

第7A詳細演出状態(ダミー演出状態)用の演出リール変動演出番号抽籤テーブル1
(サブフラグ:00~08,乱数範囲:0~32767)

変動 演出 番号	演出リール 変動演出の内容	サブフラグ																		
		00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1	通常演出	28268	16384	24576	8192	8192	24576	24576	8192	8192	4096	4096	8192	8192	4096	4096	8192	8192	4096	4096
2	4Hリール=ハズレ	1000	8192	8192	16384	8192	4096	4096	4096	4096	4096	4096	4096	4096	4096	4096	4096	4096	4096	4096
3	4Hリール=チャンス	0	8192	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	4Hリール=ボナス	0	8192	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7	BBリール変動当り	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	BBリール変動当り	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
9	MBリール変動当り	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10	MBリール変動当り	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
11	MBリール変動当り	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
12	1停止	1200	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	→4Hリール=CZ(復帰)	700	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	→4Hリール=CZ(復帰)	400	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	→4Hリール=CZ(復帰)	200	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【 図 6 7 】

【 図 6 8 】

第5A詳細演出状態(チャンスゾーン)用の演出リール変動演出番号抽籤テーブル

(1)サブフラグ:00~08,乱数範囲:0~32767

変動 演出 番号	演出リール 変動演出の内容	サブフラグ																		
		00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18
16	通常演出	2768	17768	0	22768	22768	22768	22768	22768	22768	22768	22768	22768	22768	22768	22768	22768	22768	22768	22768
17	ハックランP3消灯	5000	5000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
18	ハックランP3消灯	0	10000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
19	ハックランP3消灯	0	0	0	10000	10000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
20	ハックランP3消灯	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

(2)サブフラグ:09~18,乱数範囲:0~32767

変動 演出 番号	演出リール 変動演出の内容	サブフラグ																			
		09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18
16	ハックランP3消灯	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
17	ハックランP3消灯	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
18	ハックランP3消灯	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
19	ハックランP3消灯	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
20	ハックランP3消灯	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【 図 7 0 】

第7A詳細演出状態(ダミー演出状態)用の演出リール変動演出番号抽籤テーブル

(2)サブフラグ:09~18,乱数範囲:0~32767

変動 演出 番号	演出リール 変動演出の内容	サブフラグ																			
		09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1	通常演出	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192
2	4Hリール=ハズレ	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192
3	4Hリール=チャンス	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192
4	4Hリール=ボナス	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192
7	BBリール変動当り	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	BBリール変動当り	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
9	MBリール変動当り	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10	MBリール変動当り	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
11	MBリール変動当り	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
12	→4Hリール=CZ(復帰)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	1停止	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	→4Hリール=CZ(復帰)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	→4Hリール=CZ(復帰)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【 図 7 0 】

【図71】

演出リール変動演出構成テーブル1

変動 演出 番号	変動演出の内容	サブリール			4Hリール		
		変動 開始	変動 停止	変動 期間	変動 開始	変動 停止	変動 期間
1	通常演出	-	-	-	-	-	-
2	通常演出	-	-	-	-	-	-
3	通常演出	-	-	-	-	-	-
4	4Hリール=チャンス	-	-	00H	-	-	-
5	4Hリール=ナビゲーション(赤)	※1	-	00H	-	-	-
6	4Hリール=ナビゲーション(青)	-	-	00H	-	-	-
7	4Hリール=ボーナス	-	-	03H	-	-	-
8	BBリール変動当り	06H	-	-	-	-	-
9	BBリール変動当り	07H	-	-	-	-	-
10	BBリール変動ハズレ	08H	-	-	-	-	-
11	BBリール変動ハズレ	09H	-	-	-	-	-
12	変動開始=4Hリール=CZ(復帰)	-	-	04H	-	-	-
13	1停止=4Hリール=CZ(復帰)	00H	※1	-	04H	-	-
14	2停止=4Hリール=CZ(復帰)	-	-	-	-	04H	-
15	3停止=4Hリール=CZ(復帰)	-	-	-	-	-	04H
16	バックランフポイント	-	-	-	-	-	-
17	バックランフポイント	-	-	-	-	-	-
18	バックランフポイント	-	-	-	-	-	-
19	バックランフポイント=4Hリール=END	※1	-	-	-	-	07H
20	バックランフポイント=4Hリール=CZ	-	-	-	-	-	05H
21	バックランフポイント=4Hリール=CZ(赤)	-	-	-	-	-	-
22	バックランフポイント=4Hリール=CZ(青)	-	-	-	-	-	-
23	バックランフポイント=4Hリール=CZ(赤)	-	-	-	-	-	06H
24	通常演出=4Hリール=CZ(青)	-	-	-	-	-	-
25	通常演出=4Hリール=CZ(青)	-	-	-	-	-	-
26	通常演出=4Hリール=CZ(赤)	-	-	-	-	-	-

※1:停止状態位置に対応するサブリールデータを登録

【図72】

演出リール変動演出構成テーブル2

変動 演出 番号	演出番号	サブ			外番		
		変動 開始	変動 停止	変動 期間	変動 開始	変動 停止	変動 期間
1	通常演出	-	-	-	-	-	-
2	通常演出	-	-	-	-	-	-
3	4Hリール=ハズレ	04H	-	-	02H	04H	04H
4	4Hリール=チャンス	04H	-	-	03H	04H	04H
5	4Hリール=ナビゲーション(赤)	05H	-	-	08H	04H	04H
6	4Hリール=ナビゲーション(青)	06H	-	-	-	-	-
7	4Hリール=ボーナス	04H	-	-	-	-	-
8	BBリール変動当り	-	-	-	-	-	04H
9	BBリール変動当り	-	-	-	-	-	04H
10	BBリール変動ハズレ	-	-	-	03H	04H	04H
11	BBリール変動ハズレ	-	-	-	-	-	06H
12	変動開始=4Hリール=CZ(復帰)	04H	-	-	08H	-	-
13	1停止=4Hリール=CZ(復帰)	-	04H	-	08H	09H	-
14	2停止=4Hリール=CZ(復帰)	-	-	04H	04H	09H	-
15	3停止=4Hリール=CZ(復帰)	-	-	04H	04H	09H	-
16	バックランフポイント	-	-	-	-	-	04H
17	バックランフポイント	-	-	-	-	-	04H
18	バックランフポイント	01H	01H	01H	02H	05H	05H
19	バックランフポイント=4Hリール=END	-	-	-	-	-	09H
20	バックランフポイント=4Hリール=CZ	-	-	-	-	-	06H
21	バックランフポイント=4Hリール=CZ(赤)	-	-	-	01H	01H	05H
22	バックランフポイント=4Hリール=CZ(青)	-	-	-	01H	01H	05H
23	バックランフポイント=4Hリール=CZ(赤)	-	-	-	-	-	06H
24	通常演出=4Hリール=CZ(青)	-	-	-	-	-	07H
25	通常演出=4Hリール=CZ(青)	-	-	-	-	-	07H
26	通常演出=4Hリール=CZ(赤)	-	-	-	-	-	05H

【図73】

演出データ決定テーブル

(1) サブリール用		(2) 4Hリール用	
00H	変動開始 サブリールデータ	00H	ハズレ図柄停止 4Hリールデータ
01H	左→右 サブリールデータ	01H	チャンス図柄停止 4Hリールデータ
02H	右→左 サブリールデータ	02H	ナビゲーション図柄停止 4Hリールデータ
03H	中→左 サブリールデータ	03H	ボーナス図柄停止 4Hリールデータ
04H	中→右 サブリールデータ	04H	CZ図柄停止1 4Hリールデータ
05H	外れ変動 サブリールデータ	05H	CZ図柄停止2 4Hリールデータ
06H	ウエーブ変動 サブリールデータ	06H	CZ図柄停止3 4Hリールデータ
07H	BBリール変動当り サブリールデータ	07H	END図柄停止 4Hリールデータ
08H	BBリール変動ハズレ サブリールデータ		
09H	BBリール変動ハズレ サブリールデータ		

(3) サブ用		(4) 外番用	
00H	バックランフ全点灯 ランフデータ	00H	メダル投入 サウンドデータ
01H	バックランフ全点灯 ランフデータ	01H	ウェイト サウンドデータ
02H	バックランフ点滅 ランフデータ	02H	開始1 サウンドデータ
03H	サブリール点滅 ランフデータ	03H	開始2 サウンドデータ
04H	4Hリール点滅 ランフデータ	04H	停止 サウンドデータ
05H	4Hリール赤 ランフデータ	05H	消灯停止 サウンドデータ
06H	4Hリール青 ランフデータ	06H	開始変動 サウンドデータ
07H	4Hリール黄 ランフデータ	07H	ウエーブ サウンドデータ
08H		08H	4Hリール回転 サウンドデータ
09H		09H	サブリールリール当り サウンドデータ
		0AH	サブリールリールハズレ サウンドデータ
		0BH	サブリールリールハズレ サウンドデータ

【図74】

JAC回数決定テーブル
(BB開始コマンド受信時)

JAC回数	設定1	設定4	設定6	設定H
0回	0	100	200	400
1回	4096	3996	3896	3696

【図75】

設定示唆演出の抽籤テーブル
(演出状態: BB演出状態2(JACIN状態)、乱数範囲: 0~4095)

(1)リプレイハズシ成功時

設定示唆演出番号	設定1	設定4	設定6	設定H
1	0	0	0	0
2	2586	2416	2246	2076
3	1000	1050	1100	1150
4	500	600	700	800
5	10	30	50	70

(2)リプレイハズシ失敗時

設定示唆演出番号	設定1	設定4	設定6	設定H
1	4096	4096	4096	4096
2	0	0	0	0
3	0	0	0	0
4	0	0	0	0
5	0	0	0	0

【図76】

サブリールの図柄停止テーブル1
(2)MB成立用停止テーブル

停止開始位置	装飾図柄	消リコマ数
20	タコ	0
19	プラム	0
18	スイカ	0
17	番	0
16	スイカ	0
15	白7	0
14	チェリー	2
13	BAR	2
12	プラム	4
11	番	0
10	スイカ	1
9	プラム	2
8	スイカ	3
7	番	4
6	プラム	0
5	BAR	0
4	チェリー	1
3	タコ	2
2	スイカ	3
1	番	4
0	スイカ	0

※中サブリール、右サブリールの図柄停止テーブルは省略している。

【図77】

サブリールの図柄停止テーブル2
(5)バベル用停止テーブル

停止開始位置	装飾図柄	消リコマ数
20	タコ	2
19	プラム	0
18	スイカ	1
17	番	2
16	スイカ	3
15	白7	2
14	チェリー	3
13	BAR	4
12	プラム	3
11	番	0
10	スイカ	0
9	プラム	0
8	スイカ	1
7	番	0
6	プラム	0
5	BAR	1
4	チェリー	2
3	タコ	3
2	スイカ	4
1	番	4
0	スイカ	0

※中サブリール、右サブリールの図柄停止テーブルは省略している。

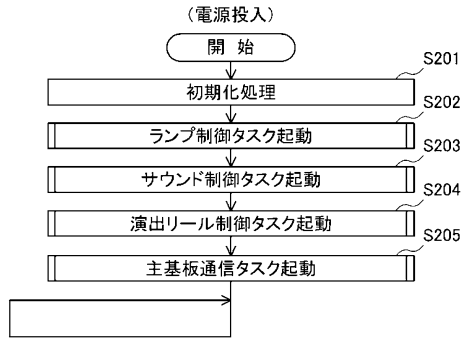
【図78】

サブリールの図柄停止テーブル3
(8)中チェリー用停止テーブル

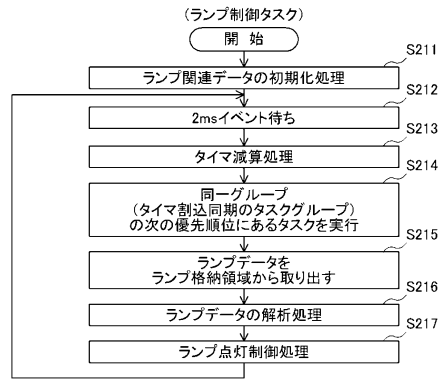
停止開始位置	装飾図柄	消リコマ数
20	タコ	4
19	プラム	3
18	スイカ	4
17	番	3
16	スイカ	1
15	白7	1
14	チェリー	2
13	BAR	0
12	プラム	1
11	番	2
10	スイカ	3
9	プラム	4
8	スイカ	2
7	番	0
6	プラム	0
5	BAR	2
4	チェリー	3
3	タコ	0
2	スイカ	1
1	番	2
0	スイカ	3

※中サブリール、右サブリールの図柄停止テーブルは省略している。

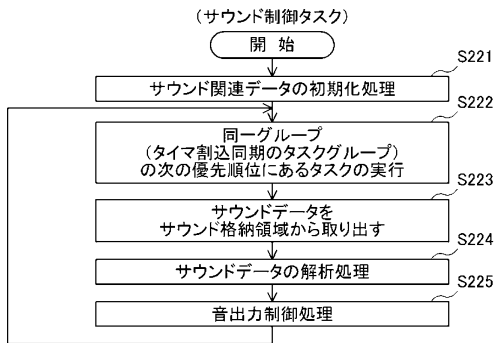
【図79】



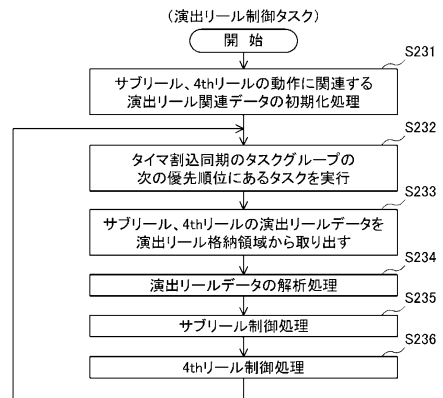
【図80】



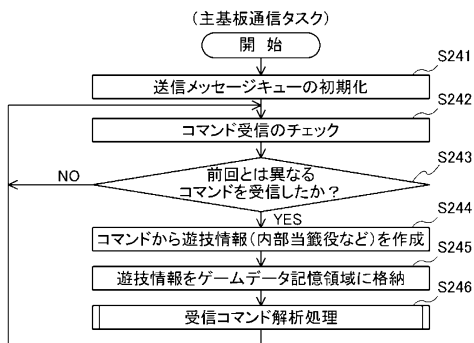
【図81】



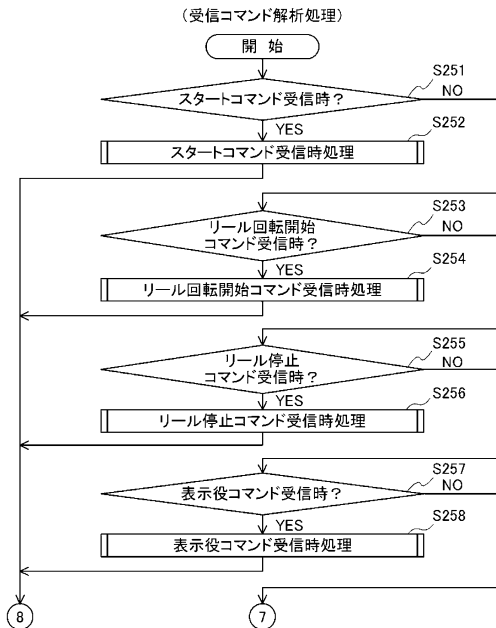
【図82】



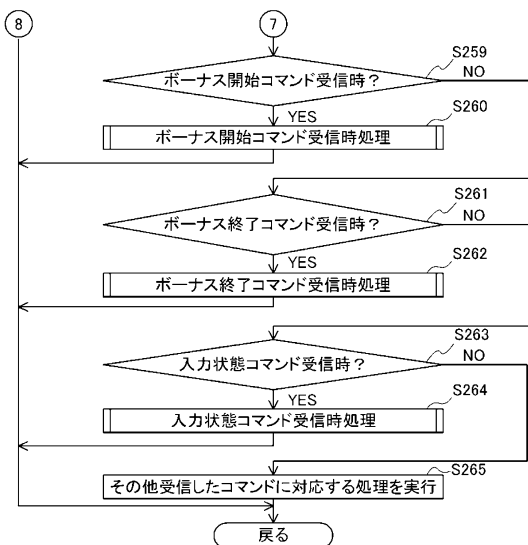
【図 8 3】



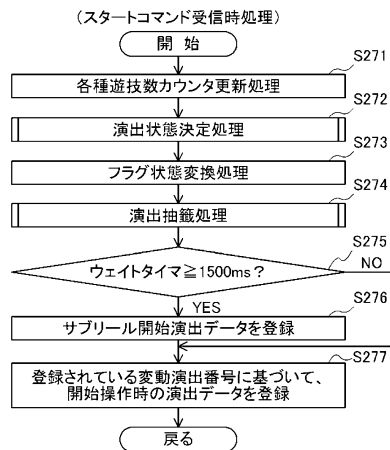
【図 8 4】



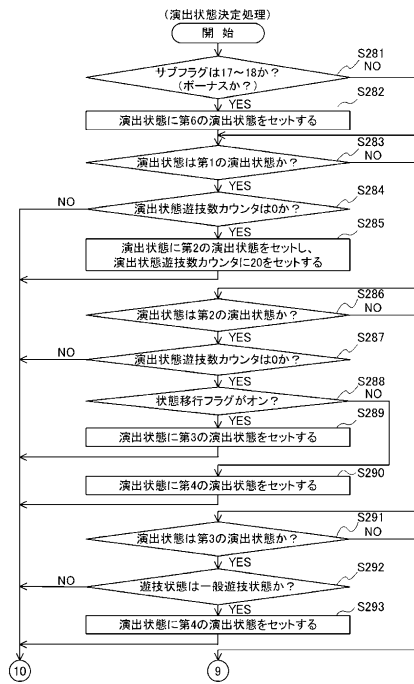
【図 8 5】



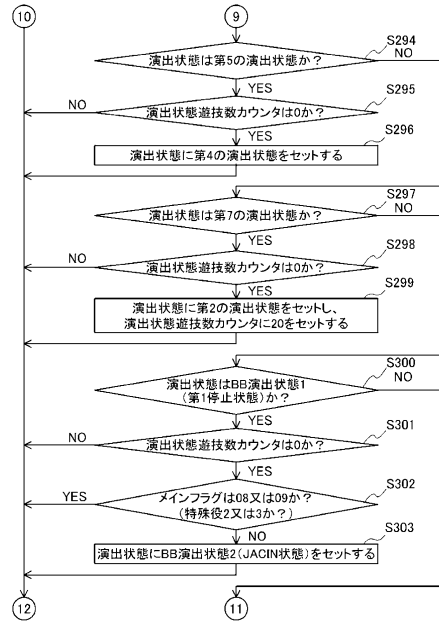
【図 8 6】



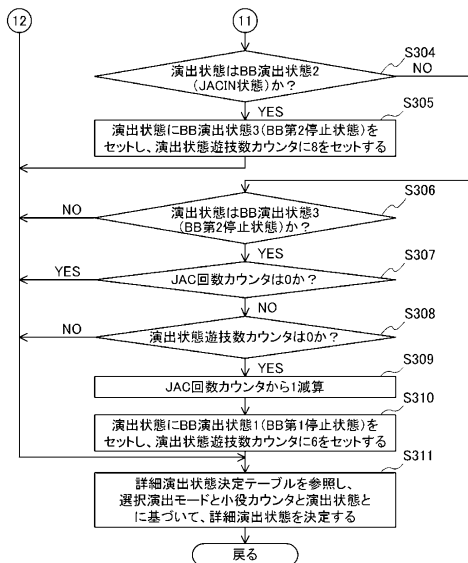
【図87】



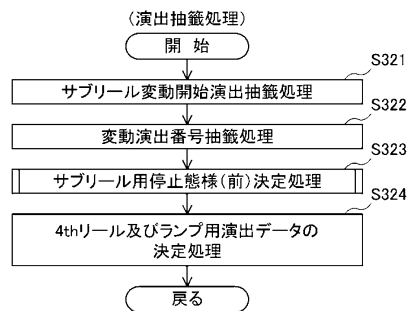
【図88】



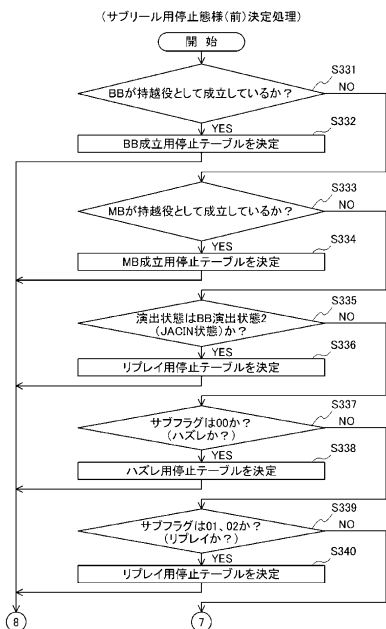
【図89】



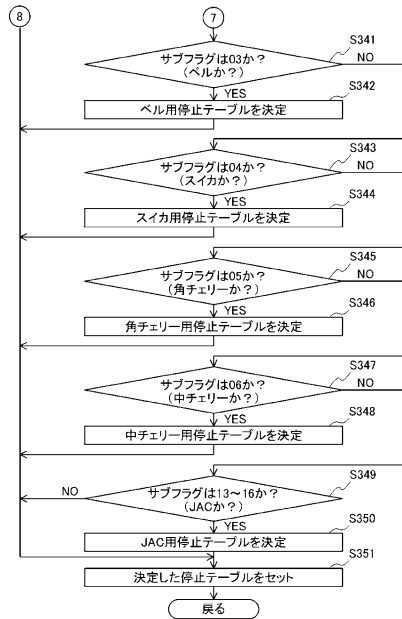
【図90】



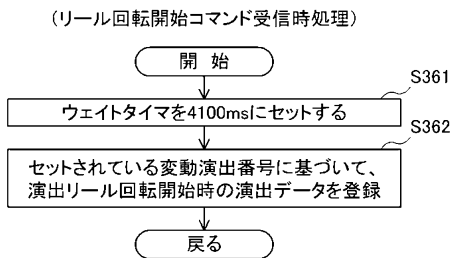
【図91】



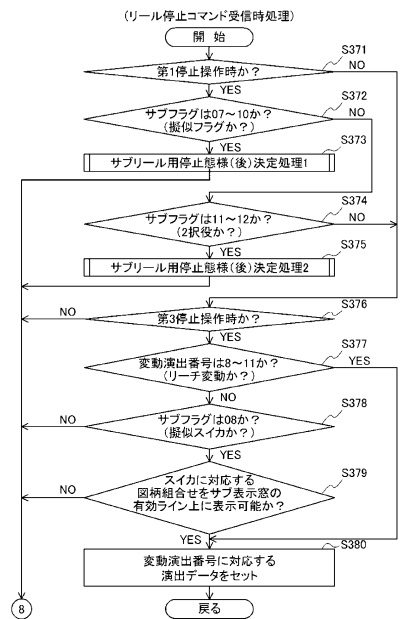
【図92】



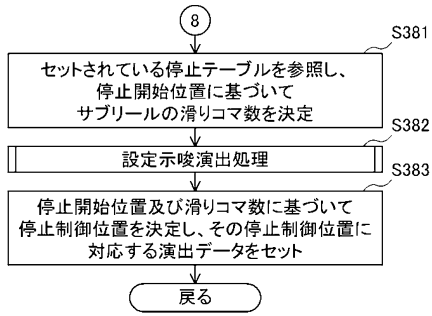
【図93】



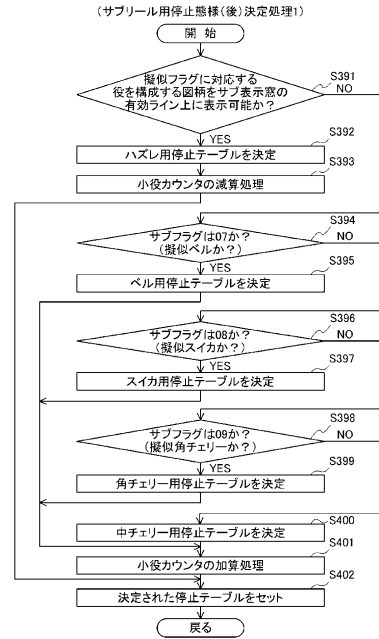
【図94】



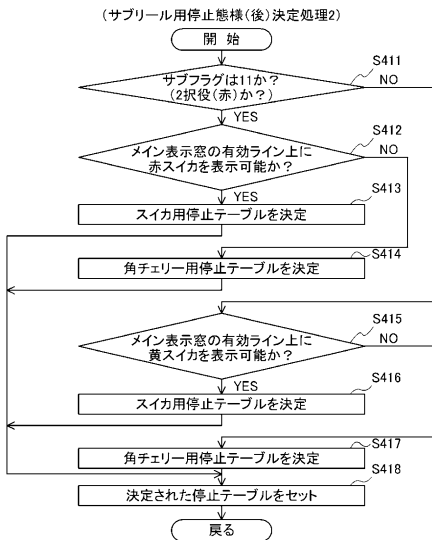
【図 95】



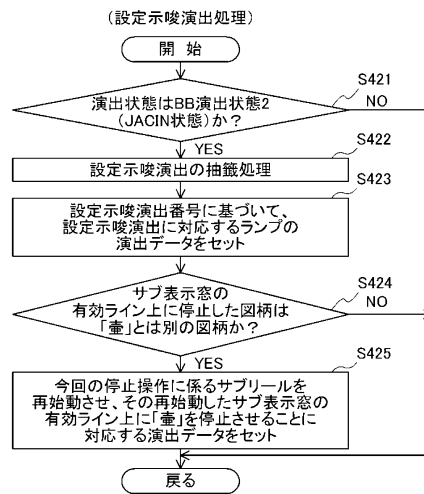
【図 96】



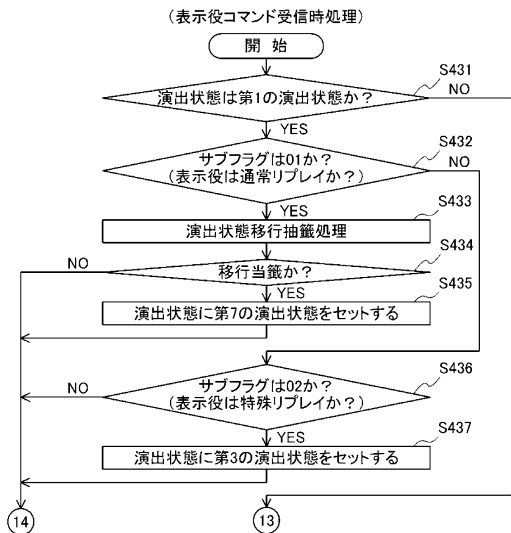
【図 97】



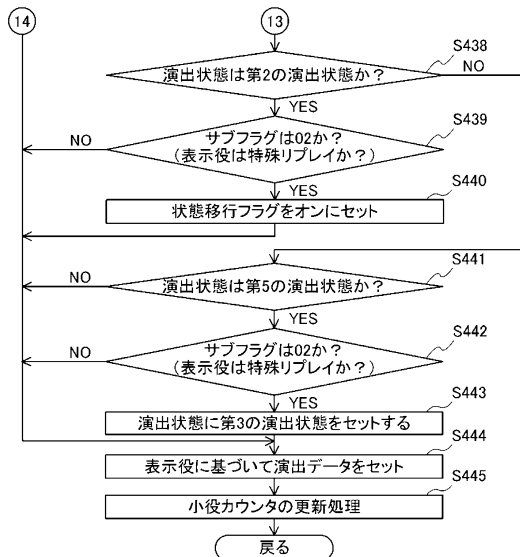
【図 98】



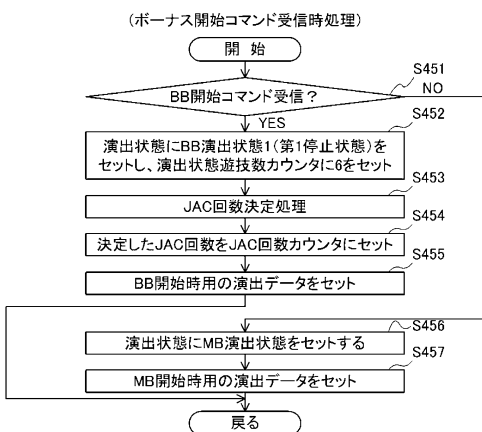
【図99】



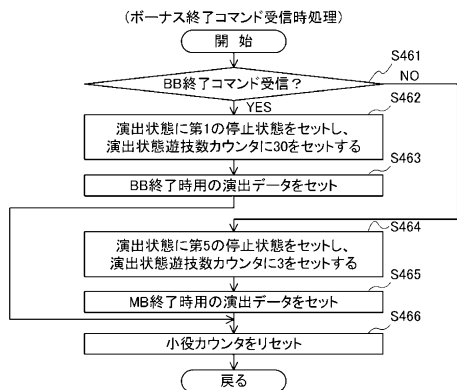
【図100】



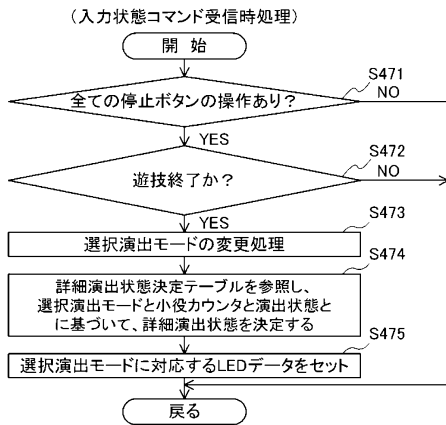
【図101】



【図102】



【図103】



フロントページの続き

審査官 東 治企

- (56)参考文献 特開2007-175426(JP,A)
特開2007-215605(JP,A)
特開2002-119644(JP,A)
特開2006-081728(JP,A)
特開2006-288646(JP,A)
特開2007-175413(JP,A)
特開2005-211411(JP,A)
特許第5103134(JP,B2)
特許第5451835(JP,B2)
特許第5694499(JP,B2)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 5/04