

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2007-260102

(P2007-260102A)

(43) 公開日 平成19年10月11日(2007.10.11)

(51) Int. Cl. F I テーマコード (参考)  
**A 6 3 F 5/04 (2006.01)** A 6 3 F 5/04 5 1 2 D  
 A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 46 頁)

(21) 出願番号	特願2006-88239 (P2006-88239)	(71) 出願人	598098526 アルゼ株式会社 東京都江東区有明3丁目1番地25
(22) 出願日	平成18年3月28日 (2006.3.28)	(74) 代理人	100106002 弁理士 正林 真之
		(72) 発明者	和田 英明 東京都江東区有明3丁目1番地25
		(72) 発明者	大瀬良 宏明 東京都江東区有明3丁目1番地25
		(72) 発明者	藤田 顕生 東京都江東区有明3丁目1番地25
		(72) 発明者	菊池 勇亮 東京都江東区有明3丁目1番地25

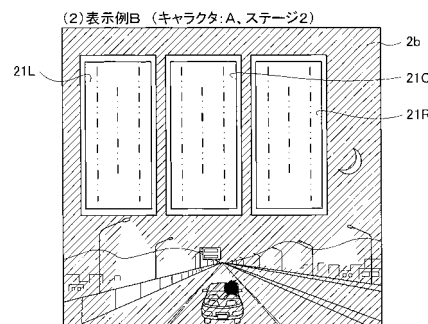
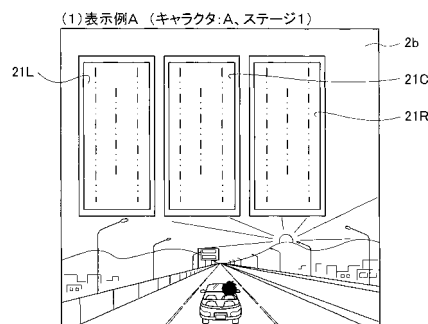
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】再遊技が高い確率で行われる期間における演出に対する倦怠感を遊技者に与える可能性を低減できる遊技機を提供する。

【解決手段】遊技機(1)は、再遊技が高い確率で行われる期間では、複数段階で構成される演出のステージを切り換えるか否かの抽籤の結果が演出の段階を切り換える結果である場合に、現在の演出のステージから次の演出のステージにステージを切り換える副制御回路(72)を備える。

【選択図】 図7



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

複数列で図柄を表示する図柄表示手段と、  
遊技者による開始操作の検出を行う開始操作検出手段と、  
当籤役を決定するための当籤役決定情報を格納する当籤役決定情報格納手段と、  
前記開始操作検出手段により行われる開始操作の検出を条件に、前記当籤役決定情報格納手段により格納される当籤役決定情報に基づいて当籤役を決定する当籤役決定手段と、  
前記開始操作検出手段により行われる開始操作の検出を条件に、前記複数列で表示される図柄の変動を行う図柄変動手段と、  
遊技者による停止操作の検出を行う停止操作検出手段と、  
前記停止操作検出手段により行われる停止操作の検出と前記当籤役決定手段により決定される当籤役とに基づいて前記図柄変動手段により行われる図柄の変動の停止制御を行う停止制御手段と、  
前記開始操作検出手段により行われる開始操作の検出を条件に、複数段階で構成される演出の段階を切り換えるか否かの第 1 の抽籤及び数値情報により識別される複数種類の演出の状態を切り換えるか否かの第 2 の抽籤を行う演出抽籤手段と、  
演出を行うための演出データを複数格納する演出データ格納手段と、  
前記第 1 の抽籤の結果に基づく演出の段階に応じる演出段階情報及び前記第 2 の抽籤の結果に基づく演出の状態に応じる数値情報を格納する演出関連情報格納手段と、  
特定の図柄の組合せが前記図柄表示手段により表示されてから所定の条件を充足するまでの期間において、前記演出関連情報格納手段に格納される演出段階情報及び数値情報に基づいて、前記演出データ格納手段に格納される複数の演出データから演出データを決定する演出データ決定手段と、  
前記演出データ決定手段により決定された演出データに基づいて演出を行う演出手段と、  
を備え、  
前記当籤役決定情報は、遊技価値を消費することなく単位遊技を行うことができる利益と所定の図柄の組合せとが対応付けられた再遊技に係る当籤役が決定される確率が第 1 の確率である第 1 の当籤役決定情報と、前記再遊技に係る当籤役が決定される確率が前記第 1 の確率より高い第 2 の確率である第 2 の当籤役決定情報とを含み、  
前記当籤役決定手段は、前記期間では前記第 2 の当籤役決定情報に基づいて当籤役を決定し、  
前記演出関連情報格納手段は、前記第 1 の抽籤の結果が演出の段階を切り換える結果である場合には、格納している演出段階情報とは別の演出段階情報を格納することを特徴とする遊技機。

## 【請求項 2】

請求項 1 記載の遊技機において、前記演出関連情報格納手段に格納される数値情報により識別される演出の状態が特定の状態である場合に、前記演出関連情報格納手段により格納される数値情報を更新する数値情報更新手段を備えることを特徴とする遊技機。

## 【請求項 3】

請求項 1 又は 2 記載の遊技機において、  
前記演出データ格納手段は、前記複数段階で構成される演出の段階を切り換えるための情報に対応付けられた演出データを複数格納し、  
前記演出関連情報格納手段は、前記演出の段階を切り換えるための情報に対応付けられた演出データが前記演出データ決定手段により決定された場合には、格納している演出段階情報とは別の演出段階情報を格納することを特徴とする遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、遊技機に関する。

10

20

30

40

50

## 【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。遊技者のスタート操作に応じて、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、メダル等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。

10

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

20

## 【0005】

このような遊技機では、確率テーブルの切替えを用いて、遊技者に対して面白味を与えることができる新たな遊技を提供することを目的とするものが提案されている（例えば、特許文献1参照）。この遊技機によれば、特別遊技の終了後は、次に特別役が当籤するまで、前の特別遊技で獲得したメダルを減らすことなく、例えばメダル所有枚数をほぼ現状維持した遊技を継続することができるようになり、遊技者にさらに有利な状態を与えることができる。

30

【特許文献1】特開2001-137430号公報

## 【発明の開示】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0006】

しかしながら、上記のような遊技機では、再遊技高確率抽籤テーブルを用いて役の抽籤を行う遊技状態においては、再遊技が高い確率で行われるので、この遊技状態では有効ラインに沿って表示される図柄の組合せが単調になる。よって、この遊技状態は他の遊技状態と比べて、表示される図柄の組合せによる面白みとは別の面白みを付与するための演出に興味を持たれることとなるが、この遊技状態での主な演出は、特別役（即ち、ボーナス）を報知するだけの演出であるので、演出に対する興味が薄れてしまうおそれがある。

40

## 【0007】

本発明の目的は、再遊技が高い確率で行われる期間における演出に対する倦怠感を遊技者に与える可能性を低減できる遊技機を提供することである。

## 【課題を解決するための手段】

## 【0008】

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、演出関

50

連情報格納手段は、第1の抽籤の結果が演出の段階を切り換える結果である場合には、格納している演出段階情報とは別の演出段階情報を格納することを特徴とする。

【0009】

より具体的には、本発明では、以下のようなものを提供する。

【0010】

(1) 複数列(例えば、3列)で図柄を表示する図柄表示手段(例えば、後述のルール3L, 3C, 3R、後述の図柄表示領域21L, 21C, 21R)と、遊技者による開始操作(例えば、後述の開始操作、後述のスタートレバー6の操作)の検出を行う開始操作検出手段(例えば、後述のスタートスイッチ6S、後述の主制御回路71)と、当籤役(例えば、後述の当籤役、後述の内部当籤役、後述の持越役)を決定するための当籤役決定情報(例えば、後述の内部抽籤テーブル)を格納する当籤役決定情報格納手段(例えば、後述のROM32、後述のRAM33)と、前記開始操作検出手段により行われる開始操作の検出を条件に、前記当籤役決定情報格納手段により格納される当籤役決定情報に基づいて当籤役を決定する当籤役決定手段(例えば、後述の内部抽籤処理を行う手段、後述の主制御回路71)と、前記開始操作検出手段により行われる開始操作の検出を条件に、前記複数列で表示される図柄の変動(例えば、後述の変動表示)を行う図柄変動手段(例えば、後述のステッピングモータ49L, 49C, 49R、後述の主制御回路71)と、遊技者による停止操作(例えば、後述の停止操作、後述の停止ボタン7L, 7C, 7Rの押圧操作)の検出を行う停止操作検出手段(例えば、後述の停止スイッチ7LS, 7CS, 7RS、後述の主制御回路71)と、前記停止操作検出手段により行われる停止操作の検出と前記当籤役決定手段により決定される当籤役とに基づいて前記図柄変動手段により行われる図柄の変動の停止制御を行う停止制御手段(例えば、後述のルール停止制御処理を行う手段、後述の主制御回路71)と、前記開始操作検出手段により行われる開始操作の検出を条件に、複数段階で構成される演出の段階(例えば、後述のステージ1、ステージ2、ステージ3、及びステージ4)を切り換えるか否かの第1の抽籤及び数値情報(例えば、後述の状態B滞在ゲーム数)により識別される複数種類の演出の状態(例えば、後述の状態A及び状態B)を切り換えるか否かの第2の抽籤を行う演出抽籤手段(例えば、後述のステップS187及びステップS196の処理を行う手段、後述の副制御回路72)と、演出を行うための演出データ(例えば、後述の演出データ、後述の演出識別子)を複数格納する演出データ格納手段(例えば、後述の演出テーブル)と、前記第1の抽籤の結果に基づく演出の段階に応じる演出段階情報(例えば、後述の各ステージを示す情報(「1」から「4」))及び前記第2の抽籤の結果に基づく演出の状態に応じる数値情報を格納する演出関連情報格納手段(例えば、後述のワークRAM84、後述の副制御回路72)と、特定の図柄の組合せ(例えば、後述の“激-リプレイ-リプレイ”、“BAR-リプレイ-リプレイ”、“青7-リプレイ-リプレイ”、“赤7-リプレイ-リプレイ”)が前記図柄表示手段により表示されてから所定の条件を充足するまでの期間(例えば、後述のRT2区間)において、前記演出関連情報格納手段に格納される演出段階情報及び数値情報に基づいて、前記演出データ格納手段に格納される複数の演出データから演出データを決定する演出データ決定手段(例えば、後述のステップS184、ステップS186、及びステップS193の処理を行う手段、後述の副制御回路72)と、前記演出データ決定手段により決定された演出データに基づいて演出を行う演出手段(例えば、後述の液晶表示装置131、後述のスピーカ9L, 9R)と、を備え、前記当籤役決定情報は、遊技価値(例えば、後述のメダル)を消費することなく単位遊技(例えば、後述の一のゲーム)を行うことができる利益(例えば、後述の再遊技)と所定の図柄の組合せ(例えば、後述の“リプレイ-リプレイ-リプレイ”)とが対応付けられた再遊技に係る当籤役(例えば、後述のリプレイA)が決定される確率が第1の確率(例えば、後述の「8981/65536」)である第1の当籤役決定情報(例えば、後述の一般遊技状態用内部抽籤テーブル)と、前記再遊技に係る当籤役が決定される確率が前記第1の確率より高い第2の確率(例えば、後述の「57277/65536」)である第2の当籤役決定情報(例えば、後述のRT2用内部抽籤テーブル)とを含み、前記当籤役決定手段は、前記期間で

は前記第2の当籤役決定情報に基づいて当籤役を決定し、前記演出関連情報格納手段は、前記第1の抽籤の結果が演出の段階を切り換える結果（例えば、後述の「 」）である場合には、格納している演出段階情報とは別の演出段階情報を格納する（例えば、後述の現在の演出のステージに対応する情報から次の演出のステージに対応する情報を格納する）ことを特徴とする遊技機。

#### 【0011】

(1)記載の遊技機によれば、演出抽籤手段は、開始操作検出手段により行われる開始操作の検出を条件に、複数段階で構成される演出の段階を切り換えるか否かの第1の抽籤及び数値情報により識別される複数種類の演出の状態を切り換えるか否かの第2の抽籤を行う。演出データ格納手段は、演出を行うための演出データを複数格納する。演出関連情報格納手段は、第1の抽籤の結果に基づく演出の段階に応じる演出段階情報及び第2の抽籤の結果に基づく演出の状態に応じる数値情報を格納する。演出データ決定手段は、特定の図柄の組合せが図柄表示手段により表示されてから所定の条件を充足するまでの期間において、演出関連情報格納手段に格納される演出段階情報及び数値情報に基づいて、演出データ格納手段に格納される複数の演出データから演出データを決定する。演出手段は、演出データ決定手段により決定された演出データに基づいて演出を行う。また、当籤役決定情報は、遊技価値を消費することなく単位遊技を行うことができる利益と所定の図柄の組合せとが対応付けられた再遊技に係る当籤役が決定される確率が第1の確率である第1の当籤役決定情報と、再遊技に係る当籤役が決定される確率が第1の確率より高い第2の確率である第2の当籤役決定情報とを含む。当籤役決定手段は、上記期間では第2の当籤役決定情報に基づいて当籤役を決定する。演出関連情報格納手段は、第1の抽籤の結果が演出の段階を切り換える結果である場合には、格納している演出段階情報とは別の演出段階情報を格納する。すなわち、遊技価値を消費することなく単位遊技を高い確率で行うことができる期間、いわゆる再遊技が高い確率で行われる期間では、演出の段階を切り換えるか否かの第1の抽籤の結果が演出の段階を切り換える結果である場合には、格納している演出段階情報とは別の演出段階情報となるので、演出段階情報に対応する演出の段階は切り換わることになる。そして、切り換わった演出の段階と演出の状態とに基づいて決定された演出データに係る演出は、切り換える前の演出の段階と演出の状態とに基づいて決定される演出データに係る演出とは異なるものとなる場合がある。この結果、上記期間では、演出手段により行われる演出が多様になる。したがって、上記期間では、演出手段により行われる演出が多様になるので、上記期間における演出に対する倦怠感を遊技者に与える可能性を低減できる。

#### 【0012】

(2) (1)記載の遊技機において、前記演出関連情報格納手段に格納される数値情報により識別される演出の状態が特定の状態（例えば、後述の状態B）である場合に、前記演出関連情報格納手段により格納される数値情報を更新する数値情報更新手段（例えば、後述のステップS200及びステップS201の処理を行う手段、後述の副制御回路72）を備えることを特徴とする遊技機。

#### 【0013】

(2)記載の遊技機によれば、数値情報更新手段は、演出関連情報格納手段に格納される数値情報により識別される演出の状態が特定の状態である場合に、演出関連情報格納手段により格納される数値情報を更新する。ここで、複数種類の演出の状態は、数値情報によって識別されるので、数値情報が更新されると演出の状態が切り換わることがある。すなわち、上記期間では、演出の段階と切り換わった演出の状態とに基づいて決定される演出データに係る演出は、演出の段階と切り換わる前の演出の状態とに基づいて決定される演出データに基づく演出とは異なるものとなる場合がある。したがって、上記期間では、演出手段により行われる演出を更に多様にするので、上記期間における演出に対する倦怠感を遊技者に与える可能性を更に低減できる。

#### 【0014】

(3) (1)又は(2)記載の遊技機において、前記演出データ格納手段は、前記複

10

20

30

40

50

数段階で構成される演出の段階を切り換えるための情報（例えば、後述のステージアップに関する情報）が対応付けられた演出データを複数格納し、前記演出関連情報格納手段は、前記演出の段階を切り換えるための情報が対応付けられた演出データが前記演出データ決定手段により決定された場合には、格納している演出段階情報とは別の演出段階情報を格納することを特徴とする遊技機。

#### 【0015】

(3)記載の遊技機によれば、演出データ格納手段は、複数段階で構成される演出の段階を切り換えるための情報が対応付けられた演出データを複数格納する。演出関連情報格納手段は、演出の段階を切り換えるための情報が対応付けられた演出データが演出データ決定手段により決定された場合には、格納している演出段階情報とは別の演出段階情報を格納する。すなわち、上記期間では、第1の抽籤の結果如何により演出の段階が切り換わることに加え、演出データに基づいて演出の段階が切り換わることがある。また、上記期間では、切り換わった演出の段階と演出の状態とに基づいて決定される演出データに係る演出は、切り換える前の演出の段階と演出の状態とに基づいて決定される演出データに係る演出とは異なるものとなる場合がある。この結果、上記期間では、演出手段により行われる演出が更に多様になる。したがって、演出手段により行われる演出が更に多様になるので、上記期間における演出に対する倦怠感を遊技者に与える可能性を更に低減できる。

10

#### 【発明の効果】

#### 【0016】

本発明によれば、遊技価値を消費することなく単位遊技を高い確率で行うことができる期間では、演出手段により行われる演出が多様になるので、この期間における演出に対する倦怠感を遊技者に与える可能性を低減できる。

20

#### 【発明を実施するための最良の形態】

#### 【0017】

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

#### 【0018】

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

30

#### 【0019】

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

40

#### 【0020】

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

#### 【0021】

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

50

置 1 3 1 ( 後述の図 3 参照 ) に遊技履歴などの情報を表示するために操作される。

【 0 0 2 2 】

台座部 4 の前面部の左寄りには、遊技者がゲームで獲得したメダルのクレジット / 払出しを押しボタン操作で切り換える C / P スイッチ 1 4 が設けられている。この C / P スイッチ 1 4 の切り換えにより、正面下部のメダル払出口 1 5 からメダルが払出され、払出されたメダルはメダル受け部 5 に溜められる。メダル受け部 5 の上方の左右には、遊技の演出に関する効果音などを出音するスピーカ 9 L , 9 R が設けられている。

【 0 0 2 3 】

C / P スイッチ 1 4 の右側には、遊技者の操作により上記リール 3 L , 3 C , 3 R を回転させ、図柄表示領域 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R 内での図柄の変動表示を開始するためのスタートレバー 6 が所定の角度範囲で回動自在に取り付けられている。

10

【 0 0 2 4 】

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

【 0 0 2 5 】

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

20

【 0 0 2 6 】

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

【 0 0 2 7 】

パネル表示部 2 a は、ボーナス遊技情報表示部 1 6、B E T ランプ 1 7 a ~ 1 7 c、払出表示部 1 8、及びクレジット表示部 1 9 により構成される。ボーナス遊技情報表示部 1 6 は、7 セグメント L E D から成り、ボーナス中の遊技情報を表示する。1 - B E T ランプ 1 7 a、2 - B E T ランプ 1 7 b 及び最大 B E T ランプ 1 7 c は、一のゲームを行うために賭けられたメダルの数 ( 以下「B E T 数」という ) に応じて点灯する。

30

【 0 0 2 8 】

1 - B E T ランプ 1 7 a は、B E T 数が 1 枚のときに点灯する。2 - B E T ランプ 1 7 b は、B E T 数が 2 枚のときに点灯する。最大 B E T ランプ 1 7 c は、B E T 数が 3 枚のときに点灯する。払出表示部 1 8 及びクレジット表示部 1 9 は、夫々 7 セグメント L E D から成り、入賞が成立したときのメダルの払出枚数及びクレジットされているメダルの枚数を表示する。

【 0 0 2 9 】

液晶表示部 2 b は、図柄表示領域 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R、窓枠表示領域 2 2 L , 2 2 C , 2 2 R 及び演出表示領域 2 3 により構成される。この液晶表示部 2 b の表示内容は、リール 3 L , 3 C , 3 R の回転及び停止態様、及び後述の液晶表示装置 1 3 1 の動作により変化するようになっている。

40

【 0 0 3 0 】

図柄表示領域 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R は、各リール 3 L , 3 C , 3 R に対応して設けられ、リール 3 L , 3 C , 3 R 上に配置された図柄の表示や、種々の演出表示を行う。

【 0 0 3 1 】

図柄表示領域 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R には、表示ラインとして、水平方向にトップライン 8 b、センターライン 8 c 及びボトムライン 8 d、並びに、斜め方向にクロスアップライン 8 a 及びクロスダウンライン 8 e が設けられる。これら 5 本の表示ラインは、遊技者

50

が、BETスイッチ11～13を操作すること、又はメダル投入口10にメダルを投入することにより有効化される(有効化された表示ラインを、以下「有効ライン」と記載する)。各表示ライン8a～8eは、BET数が「3」の場合には全てが有効化されている。

**【0032】**

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

**【0033】**

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

**【0034】**

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

**【0035】**

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

**【0036】**

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

**【0037】**

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

**【0038】**

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

**【0039】**

左リール3Lの内側に配置されたLED収納用回路基板は、夫々複数のLEDランプを収納する3つのLED収納部を備えている。LED収納用回路基板は、遊技者が図柄表示領域21Lを通して視認できる図柄(合計3個の図柄)の各々の裏側にLED収納部が位置するように設置されている。なお、中リール3C, 右リール3Rについては左リール3Lと同様の構造を有し、各々の内部にLED収納用回路基板が設けられている。

**【0040】**

次に、透過型の液晶表示装置131について説明する。液晶表示装置131は、保護ガラス132、表示板133、液晶パネル134、導光板135、反射フィルム136、白

10

20

30

40

50



色光源（例えば全ての波長の光を人の目に特定の色彩が目立たない割合で含む）である蛍光ランプ137a, 137b, 138a, 138b、ランプホルダ139a~139h、液晶パネル駆動用のICを搭載したテーブルキャリアパッケージからなり液晶パネル134の端子部に接続したフレキシブル基板（図示せず）等により構成される。

【0041】

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

【0042】

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

10

【0043】

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

【0044】

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

20

【0045】

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

30

【0046】

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

【0047】

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

40

【0048】

また、非反射領域136BL, 136BC, 136BRは、リール3L, 3C, 3Rの回転が停止した場合に表示させる図柄の各々の前方の位置に設けられている。尚、非反射領域136BL, 136BC, 136BRの大きさ及び位置は、図柄表示領域21L, 21C, 21R（図2参照）と一致するように形成されている。また、反射フィルム136では、非反射領域136BL, 136BC, 136BR以外の領域を反射領域136Aとし、反射領域136Aにより導光板135に導入された光を正面側に向けて反射させる。

【0049】

50

蛍光ランプ 137 a , 137 b は、導光板 135 の上端部及び下端部に沿って配置され、両端はランプホルダ 139 a , 139 b , 139 g , 139 h により支持されている。この蛍光ランプ 137 a , 137 b は、導光板 135 に導入する光を発生する。

【0050】

蛍光ランプ 138 a , 138 b は、反射フィルム 136 の裏側の上方位置及び下方位置に配置されている。この蛍光ランプ 138 a , 138 b から発せられた光は、リール 3 L , 3 C , 3 R の表面で反射され、非反射領域 136 B L , 136 B C , 136 B R へ入射する。そして、入射した光は、非反射領域 136 B L , 136 B C , 136 B R を通過して液晶パネル 134 を照明する。

【0051】

さらに、LEDランプ及び蛍光ランプ 137 a , 137 b , 138 a , 138 b の機能について説明する。

【0052】

はじめに、図柄表示領域 21 L , 21 C , 21 R にある液晶を駆動しない場合（即ち、液晶パネル 134 の、図柄表示領域 21 L , 21 C , 21 R に対応する個所に電圧を印加しない場合）の各ランプの機能について説明する。

【0053】

蛍光ランプ 138 a , 138 b から射出された光の一部は、リールシートにより反射される。また、LED収納用回路基板に設けられたLEDランプから射出された光の一部は、リールシートを透過する。これらの光は、非反射領域 136 B L , 136 B C , 136 B R 、液晶表示装置 131 を構成する導光板 135 及び液晶パネル 134 を透過するので、遊技者は、リール上に配置された図柄を視認することができる。

【0054】

また、蛍光ランプ 137 a , 137 b から射出され、導光板 135 に向けて導入された光は、液晶パネル 134 を透過して遊技者の目に入る。つまり、蛍光ランプ 137 a , 137 b によって、窓枠表示領域 22 L , 22 C , 22 R 及び演出表示領域 23 に対応する液晶パネル 134 の領域が照明される。

【0055】

次に、図柄表示領域 21 L , 21 C , 21 R にある液晶を駆動する場合（即ち、液晶パネル 134 の、図柄表示領域 21 L , 21 C , 21 R に対応する個所に電圧を印加する場合）の各ランプの機能について説明する。

【0056】

蛍光ランプ 138 a , 138 b から射出された光の一部は、リールシートにより反射される。また、LEDランプから射出された光の一部は、リールシートを透過する。液晶パネル 134 の領域のうち、液晶が駆動された領域では、これらの光の一部が反射或いは吸収されたり透過したりするので、遊技者は、図柄表示領域 21 L , 21 C , 21 R に表示された演出画像等を視認することができる。

【0057】

図4は、各リール 3 L , 3 C , 3 R に表わされた複数種類の図柄が 21 個配列された図柄列を示している。各図柄には「00」～「20」のコードナンバーが付され、データテーブルとして後で説明するROM 32（図5）に格納（記憶）されている。各リール 3 L , 3 C , 3 R 上には、“赤7（図柄91）”、“青7（図柄92）”、“BAR（図柄93）”、“チェリー（図柄94）”、“ベル（図柄95）”、“スイカ（図柄96）”、“リプレイ（図柄97）”、“ベルト（図柄98）”、及び“激（図柄99）”の図柄で構成される図柄列が表わされている。各リール 3 L , 3 C , 3 R は、図柄列が図4の矢印方向に移動するように回転駆動される。

【0058】

実施例では、内部当籤役として、チェリー、ベル、スイカ、特殊赤、特殊ベル、ベルト、激、リプレイA、リプレイB1、リプレイB2、リプレイB3、リプレイB4、MB（ミドルボーナス）、BB1、BB2、及びハズレが設けられている。ここで、リプレイB

10

20

30

40

50

1、リプレイB2、リプレイB3、及びリプレイB4を総称して、以下「リプレイB」という。また、リプレイA及びリプレイBを総称して、以下「リプレイ」という。また、BB1及びBB2を総称して、以下「ビッグボーナス(BB)」という。また、チェリー、ベル、スイカ、特殊赤、特殊ベル、ベルト、及び激を総称して以下「小役」という。

【0059】

ここで、実施例の遊技状態には、基本的に、一般遊技状態、レギュラーボーナス遊技状態(以下「RB遊技状態」と略記する)、及びチャレンジボーナス遊技状態(以下「CB遊技状態」と略記する)がある。遊技状態は、基本的に、内部当籤役の決定に用いる内部抽籤テーブルの種類、リールの停止制御の態様(いわゆる「滑り駒数」の最大数など)により区別できる。

10

【0060】

一般遊技状態は、持越役のない通常区間と、持越役がある持越区間と、通常区間及び持越区間よりもリプレイBが内部当籤役として決定される確率が高いリプレイタイム区間(以下「RT1区間」と略記する)、及び通常区間及び持越区間よりもリプレイAが内部当籤役として決定される確率が高いリプレイタイム区間(以下「RT2区間」と略記する)とで構成される。持越役は、内部抽籤処理(後述の図24及び図25)において決定された内部当籤役に対応する図柄の組合せ(いわゆる図柄組合せ)が有効ラインに沿って表示されることが一又は複数のゲームにわたり許容される場合に、当該図柄の組合せを識別するための情報である。RT1区間及びRT2区間を総称して以下「RT区間」という。また、RT区間以外の一般遊技状態の区間を、以下「非RT区間」という。

20

【0061】

RB遊技状態は、単位遊技価値(即ち、投入枚数「1」)に対して遊技者に付与される遊技価値(即ち、払出されるメダルの枚数)の期待値が「1」よりも大きい遊技状態であり、遊技者にとってみれば、有利な遊技状態である。

【0062】

CB遊技状態では、左リール3Lの最大の滑り駒数が「1」であり、他のリールの最大の滑り駒数が「4」である。なお、CB遊技状態以外の遊技状態では、全てのリール3L、3C、3Rについて最大の滑り駒数が「4」である。滑り駒数は、停止ボタン7L、7C、7Rの押圧操作後にこの押圧操作に対応するリール3L、3C、3Rに配置された図柄が停止するまでに移動(変動)する図柄の移動量である。

30

【0063】

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

【0064】

主制御回路71は、回路基板上に配置されたマイクロコンピュータ30を主たる構成要素とし、これに乱数サンプリングのための回路を加えて構成されている。マイクロコンピュータ30は、予め設定されたプログラム(後述の図19~図30)に従って制御動作を行うCPU31と、記憶手段であるROM32及びRAM33を含む。

40

【0065】

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

【0066】

マイクロコンピュータ30のROM32には、スタートレバー6を操作(スタート操作

50

、開始操作)する毎に行われる乱数サンプリングの判定に用いられる内部抽籤テーブル(後述の図10及び図11)、停止ボタン7L, 7C, 7Rの操作に応じてリール3L, 3C, 3Rの停止態様を決定するための停止テーブル群などが格納されている。また、副制御回路72へ送信するための各種制御指令(コマンド)等が格納されている。副制御回路72が主制御回路71へコマンド、情報等を入力することはなく、主制御回路71から副制御回路72への一方向で通信が行われる。RAM33には、種々の情報が格納され、種々の格納領域が設けられている。RAM33には、例えば、内部当籤役、後述の持越役、現在の遊技状態などの情報等が格納される。

#### 【0067】

図5の回路において、マイクロコンピュータ30からの制御信号により動作が制御される主要なアクチュエータとしては、BETランプ(1-BETランプ17a、2-BETランプ17b、最大BETランプ17c)と、ボーナス遊技情報表示部16、払出表示部18、クレジット表示部19などの表示部と、メダルを収納し、ホッパー駆動回路41の命令により所定枚数のメダルを払出すホッパー(払出しのための駆動部を含む)40と、リール3L, 3C, 3Rを回転駆動するステッピングモータ49L, 49C, 49Rとがある。

#### 【0068】

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

#### 【0069】

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

#### 【0070】

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

#### 【0071】

図5の回路において、乱数発生器36は、一定の数値範囲に属する乱数を発生し、サンプリング回路37は、スタートレバー6が操作された後の適宜のタイミングで1個の乱数をサンプリングする。こうしてサンプリングされた乱数を使用することにより、例えばROM32内に格納されている内部抽籤テーブル(後述の図10及び図11)などに基づいて内部当籤役などが決定される。

#### 【0072】

リール3L, 3C, 3Rの回転が開始された後、ステッピングモータ49L, 49C, 49Rの各々に供給される駆動パルスの数が計数され、その計数値はRAM33の所定エリアに書き込まれる。リール3L, 3C, 3Rからは一回転毎にリセットパルスが得られ、これらのパルスはリール位置検出回路50を介してCPU31に入力される。こうして得られたリセットパルスにより、RAM33で計数されている駆動パルスの計数値が「0

10

20

30

40

50

」にクリアされる。これにより、RAM 33内には、各リール3L, 3C, 3Rについて一回転の範囲内における回転位置に対応した計数値が格納される。

#### 【0073】

上記のようなリール3L, 3C, 3Rの回転位置とリール外周面上に描かれた図柄とを対応づけるために、図柄配置テーブル(図示せず)が、ROM 32内に格納されている。この図柄配置テーブルでは、前述したリセットパルスが発生する回転位置を基準として、各リール3L, 3C, 3Rの一定の回転ピッチ毎に順次付与されるコードナンバーと、それぞれのコードナンバー毎に対応して設けられた図柄を示す図柄コードとが対応づけられている。図柄配置テーブルと図柄組合せテーブル(後述の図8)とに基づいて、各有効ラインに沿って並ぶ図柄の組合せを把握することができる。

10

#### 【0074】

更に、ROM 32内には、図柄組合せテーブル(後述の図8)が格納されている。上記の図柄組合せテーブルは、リール3L, 3C, 3Rの回転を停止する制御を行う際と、全リール3L, 3C, 3Rの停止後の後述の表示役及び遊技者に付与される利益(例えば、メダルの払出枚数)の決定を行う際に参照される。表示役は、一の有効ラインに沿って表示される図柄の組合せのうち内部当籤役に対応する図柄の組合せを識別するために内部当籤役の夫々に対応して設けられている。

#### 【0075】

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

20

#### 【0076】

小役に係る図柄の組合せが有効ラインに沿って表示されれば(即ち、入賞態様となれば)、CPU 31は、払出指令信号をホッパー駆動回路41に供給してホッパー40から所定個数のメダルの払出を行う。その際、メダル検出部40Sは、ホッパー40から払出されるメダルの枚数を計数し、その計数値が指定された数に達した時に、メダル払出完了信号がCPU 31に入力される。これにより、CPU 31は、ホッパー駆動回路41を介してホッパー40の駆動を停止し、メダル払出処理を終了する。

30

#### 【0077】

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

#### 【0078】

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

40

#### 【0079】

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

#### 【0080】

画像制御マイコン81は、CPU、割込コントローラ、入出力ポート(シリアルポート

50

は図示)を備えている。画像制御マイコン81に備えられたCPUは、主制御回路71から送信されたコマンドに基づき、プログラムROM83内に格納された制御プログラムに従って各種の処理を行う。尚、画像制御回路(gSub)72aは、クロックパルス発生回路、分周器、乱数発生器及びサンプリング回路を備えていないが、画像制御マイコン81の動作プログラム上で乱数サンプリングを実行するように構成されている。

**【0081】**

シリアルポート82は、主制御回路71から送信されるコマンド等を受信する。プログラムROM83は、画像制御マイコン81で実行する制御プログラム(後述の図31~図33)、後述の各種テーブル等を格納する。

**【0082】**

ワークRAM84は、画像制御マイコン81が前述した制御プログラムを実行する場合の、作業用の一時記憶手段として構成される。ワークRAM84には、種々の情報が格納される。

**【0083】**

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

**【0084】**

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

**【0085】**

画像制御IC86は、画像制御マイコン81により決定された演出内容(前述の報知態様演出など)に応じた画像を生成し、液晶表示装置131に出力する(図3)。例えば、画像制御IC86は、後述の演出内容データ、後述の相手キャラクタ、後述の内容書換えデータ、後述の演出データに対応する画像(動画)を表示する。

**【0086】**

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

**【0087】**

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

**【0088】**

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

10

20

30

40

50

## 【0089】

音・ランプ制御回路 ( m S u b ) 7 2 b は、音・ランプ制御マイコン 1 1 1、シリアルポート 1 1 2、プログラム ROM 1 1 3、ワーク RAM 1 1 4、音源 IC 1 1 5、パワーアンプ 1 1 6、音源 ROM 1 1 7 で構成される。

## 【0090】

音・ランプ制御マイコン 1 1 1 は、CPU、割込コントローラ、入出力ポート ( シリアルポートは図示 ) を備えている。音・ランプ制御マイコン 1 1 1 に備えられた CPU は、画像制御回路 ( g S u b ) 7 2 a から送信されたコマンドに基づき、プログラム ROM 1 1 3 内に格納された制御プログラムに従って音・ランプの出力処理を行う。また、音・ランプ制御マイコン 1 1 1 には、LED 類 1 0 0 a 及びランプ類 1 0 0 b が接続されている。音・ランプ制御マイコン 1 1 1 は、画像制御回路 ( g S u b ) 7 2 a から所定のタイミングで送信されるコマンドに応じて、この LED 類 1 0 0 a 及びランプ類 1 0 0 b に出力信号を送信する。これにより、LED 類 1 0 0 a 及びランプ類 1 0 0 b が演出に応じた所定の態様で発光することとなる。

10

## 【0091】

シリアルポート 1 1 2 は、画像制御回路 ( g S u b ) 7 2 a から送信されるコマンド等を受信する。プログラム ROM 1 1 3 は、音・ランプ制御マイコン 1 1 1 で実行する制御プログラム等を格納する。ワーク RAM 1 1 4 は、音・ランプ制御マイコン 1 1 1 が前述した制御プログラムを実行する場合の、作業用の一時記憶手段として構成される。

## 【0092】

音源 IC 1 1 5 は、画像制御回路 ( g S u b ) 7 2 a 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 1 1 6 に出力する。パワーアンプ 1 1 6 は増幅器であり、このパワーアンプ 1 1 6 にはスピーカ 9 L , 9 R が接続されている。パワーアンプ 1 1 6 は、音源 IC 1 1 5 から出力された音源を増幅し、増幅した音源をスピーカ 9 L , 9 R から出力させる。音源 ROM 1 1 7 は、音源を生成するための音源データ ( フレーズ等 ) 等を格納する。

20

## 【0093】

また、音・ランプ制御マイコン 1 1 1 には、音量調節部 1 0 3 が接続されている。音量調節部 1 0 3 は、遊技場の従業員等により操作可能となっており、スピーカ 9 L , 9 R から出力される音量の調節が行われる。音・ランプ制御マイコン 1 1 1 は、音量調節部 1 0 3 から送信される入力信号に基づいて、スピーカ 9 L , 9 R から出力される音を入力された音量に調節する制御を行う。

30

## 【0094】

図 7 を参照して、液晶表示部 2 b の表示例について説明する。

## 【0095】

図 7 の ( 1 ) は、RT 2 区間において行われる演出のステージ ( 即ち、演出の段階 ) が「1」(ステージ 1) である場合に、開始操作を契機として液晶表示部 2 b に表示される表示例 A を示す。図 7 の ( 2 ) は、RT 2 区間において行われる演出のステージが「2」(ステージ 2) である場合に、開始操作を契機として液晶表示部 2 b に表示される表示例 B を示す。

40

## 【0096】

実施例では、演出のステージの種類は、4 種類 ( 即ち、ステージ 1、ステージ 2、ステージ 3、及びステージ 4 ) である。演出のステージは、基本的に、ステージ 1、ステージ 2、ステージ 3、ステージ 4 の順に切り換わる ( いわゆるステージアップが行われる )。ただし、所定の条件を充足した場合には、ステージ 1 からステージ 3 に切り換わることがある ( いわゆるステージジャンプアップが行われる )。

## 【0097】

これらの演出のステージの各々は、液晶表示部 2 b に表示される背景が異なるので、遊技者はどの演出のステージであるかを容易に把握できる。例えば、ステージ 1 に対応する表示例 A では「朝」を示す背景、ステージ 2 に対応する表示例 B では「夜」を示す背景が

50

描き出されるので、遊技者は、ステージ 1 とステージ 2 とを容易に把握できる。

【 0 0 9 8 】

ここで、ステージ 4 は、内部当籤役に B B 又は M B が含まれていることを遊技者に確定的に報知する特定のステージである。したがって、B B 及び M B に高い関心を抱く遊技者は、特定のステージに係る演出が行われることに期待をする。

【 0 0 9 9 】

図 8 を参照して、図柄組合せテーブルについて説明する。

【 0 1 0 0 】

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

【 0 1 0 1 】

有効ラインに沿って“チェリー(角) - A N Y - A N Y ”又は“チェリー(中) - A N Y - A N Y ”が並ぶと表示役がチェリーとなる。いずれの図柄の組合せになるかは、停止ボタン 7 L の操作タイミングが関わる。“チェリー(中) - A N Y - A N Y ”となるのは、センターライン 8 c の位置に“チェリー”のいわゆる「ビタ押し」が行われたときである。“チェリー(角)”は、図柄表示領域 2 1 L の上段又は下段に停止表示された“チェリー”を示す。“チェリー(中)”は、図柄表示領域 2 1 L の中段に停止表示された“チェリー”を示す。“A N Y ”は、任意の図柄を示す。また、有効ラインに沿って“チェリー(角) - A N Y - A N Y ”が並ぶと、メダルが 4 枚払出される。有効ラインに沿って“チェリー(中) - A N Y - A N Y ”が並ぶと、メダルが 2 枚払出される。

【 0 1 0 2 】

有効ラインに沿って“ベル - ベル - ベル”が並ぶと表示役がベルになり、メダルが 1 0 枚払出される。有効ラインに沿って“スイカ - スイカ - スイカ”が並ぶと表示役がスイカになり、メダルが 6 枚払出される。有効ラインに沿って“BAR - 赤 7 - 赤 7 ”が並ぶと表示役が特殊赤になり、メダルが 1 枚払出される。有効ラインに沿って“ベルト - ベル - ベル”が並ぶと表示役が特殊ベルになり、メダルが 9 枚払出される。有効ラインに沿って“ベルト - ベルト - ベルト”が並ぶと表示役がベルトになり、メダルが 3 枚払出される。有効ラインに沿って“激 - 激 - 激”が並ぶと表示役が激になり、メダルが 9 枚払出される。

【 0 1 0 3 】

有効ラインに沿って“激 - リプレイ - リプレイ”が並ぶと表示役がリプレイ B 1 になり、メダルが自動的に投入される(いわゆる再遊技となる)。また、表示役がリプレイ B 1 になることを契機として、R T 2 遊技数カウンタに「1 5 0」が格納され(後述の図 2 9 のステップ S 1 4 4)、R T 2 区間が開始する。有効ラインに沿って“BAR - リプレイ - リプレイ”が並ぶと表示役がリプレイ B 2 になり、再遊技となる。また、表示役がリプレイ B 2 になることを契機として、R T 2 遊技数カウンタに「1 5 0」が格納され(後述の図 2 9 のステップ S 1 4 4)、R T 2 区間が開始する。

【 0 1 0 4 】

有効ラインに沿って“青 7 - リプレイ - リプレイ”が並ぶと表示役がリプレイ B 3 になり、再遊技となる。また、表示役がリプレイ B 3 になることを契機として、R T 2 遊技数カウンタに「1 5 0」が格納され(後述の図 2 9 のステップ S 1 4 4)、R T 2 区間が開始する。有効ラインに沿って“赤 7 - リプレイ - リプレイ”が並ぶと表示役がリプレイ B 4 になり、再遊技となる。また、表示役がリプレイ B 4 になることを契機として、R T 2 遊技数カウンタに「1 5 0」が格納され(後述の図 2 9 のステップ S 1 4 4)、R T 2 区間が開始する。

【 0 1 0 5 】

有効ラインに沿って“リプレイ - リプレイ - リプレイ”が並ぶと表示役がリプレイ A になり、再遊技となる。有効ラインに沿って“BAR - BAR - BAR ”が並ぶと表示役が

10

20

30

40

50



M B になり、遊技状態が C B 遊技状態に移行する。有効ラインに沿って“青 7 - 青 7 - 青 7”が並ぶと表示役が B B 2 になり、遊技状態が R B 遊技状態に移行する。有効ラインに沿って“赤 7 - 赤 7 - 赤 7”が並ぶと表示役が B B 1 になり、遊技状態が R B 遊技状態に移行する。

#### 【 0 1 0 6 】

ここで、ハズレに対応する図柄の組合せは、予め定められた内部当籤役に対応する図柄の組合せとは別の任意の図柄の組合せであるとも考えることができるが、実施例では、ハズレに対応する図柄の組合せは設けられていないものとする。このように、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）に対応付けられた情報が格納されている。ただし、ハズレは、遊技者に付与される利益に対応付けられた内部当籤役ではない。

10

#### 【 0 1 0 7 】

図 9 を参照して、内部抽籤テーブル決定テーブルについて説明する。

#### 【 0 1 0 8 】

内部抽籤テーブル決定テーブルは、遊技状態に対応する内部抽籤テーブル（後述の図 1 0 及び図 1 1）及び抽籤回数の情報を備えている。一般遊技状態（即ち、通常区間及び持越区間）の場合は、一般遊技状態用の内部抽籤テーブル（後述の図 1 0 の（ 1 ））が選択され、基本的に、抽籤回数として「 1 5 」が決定される（後述の図 2 4 のステップ S 7 1）。C B 遊技状態の場合は、一般遊技状態用の内部抽籤テーブル（後述の図 1 0 の（ 1 ））が選択され、基本的に、抽籤回数として「 7 」が決定される（後述の図 2 4 のステップ S 7 1）。R B 遊技状態の場合は、R B 遊技状態用の内部抽籤テーブル（後述の図 1 0 の（ 2 ））が選択され、抽籤回数として「 7 」が決定される。

20

#### 【 0 1 0 9 】

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が所定の範囲（図 1 0 及び図 1 1 に示す当籤番号に対応する下限値及び上限値により示される数値範囲）内か否かを判別する回数である。ただし、持越区間の場合には、「 1 5 」と決定された抽籤回数が「 1 2 」に更新される（後述の図 2 4 のステップ S 7 3）。

#### 【 0 1 1 0 】

図 1 0 及び図 1 1 を参照して、設定値毎に当籤番号に対応した数値範囲（即ち、下限値及び上限値）の情報（データ）を備える内部抽籤テーブルについて説明する。

30

#### 【 0 1 1 1 】

図 1 0 の（ 1 ）は、一般遊技状態（即ち、通常区間及び持越区間）において用いられる一般遊技状態用内部抽籤テーブルを示す。図 1 0 の（ 2 ）は、R B 遊技状態において用いられる R B 遊技状態用内部抽籤テーブルを示す。図 1 1 の（ 1 ）は、R T 1 区間において用いられる R T 1 用内部抽籤テーブルを示す。図 1 1 の（ 2 ）は、R T 2 区間において用いられる R T 2 用内部抽籤テーブルを示す。

#### 【 0 1 1 2 】

ここで、R T 1 用内部抽籤テーブルは、リプレイ B（当籤番号「 8 」～当籤番号「 1 1 」）に対応する数値範囲が、一般遊技状態用内部抽籤テーブルに規定されるリプレイ B に対応する数値範囲よりも広くなるように構成されている。すなわち、R T 1 用内部抽籤テーブルに基づいてリプレイ B が決定される確率は、一般遊技状態用内部抽籤テーブルに基づいてリプレイ B が決定される確率よりも高くなるように構成されている。

40

#### 【 0 1 1 3 】

例えば、設定が「 6 」の場合において、一般遊技状態用内部抽籤テーブルに規定される当籤番号「 8」（即ち、リプレイ B 1）に対応する数値範囲は、下限値が「 6 5 4 8 7」で上限値が「 6 5 5 3 5」である。よって、リプレイ B 1 に当籤する確率は、「 4 9 / 6 5 5 3 6」となる。他方、設定が「 6」の場合において、R T 1 用内部抽籤テーブルに規定される当籤番号「 8」（即ち、リプレイ B 1）に対応する数値範囲は、下限値が「 6 2 9 8 5」で上限値が「 6 5 5 3 5」である。よって、リプレイ B 1 に当籤する確率は、「 2 5 5 1 / 6 5 5 3 6」となる。すなわち、設定が「 6」の場合において、R T 1 用内部

50

抽籤テーブルに基づいてリプレイ B が決定される確率は、一般遊技状態用内部抽籤テーブルに基づいてリプレイ B が決定される確率よりも高くなるように構成されている。なお、リプレイ B 1 ~ リプレイ B 4 に対応する数値範囲は、同一の数値範囲に設定されており、リプレイ B 1 ~ リプレイ B 4 は、同時に内部当籤するようになっている。すなわち、図 4 に示したように、左リール 3 L の図柄配列を参照して説明すると、リプレイ B 1 に対応する“激（図柄 9 9）”の図柄、リプレイ B 2 に対応する“BAR（図柄 9 3）”の図柄、リプレイ B 3 に対応する“青 7（図柄 9 2）”の図柄、リプレイ B 4 に対応する“赤 7（図柄 9 1）”の図柄が 4 駒以内に配置されていることから、リプレイ B が内部当籤役として決定された場合は、リプレイ B 1 ~ リプレイ B 4 の何れかに対応する図柄の組合せが表示されるようになっている。つまり、リプレイ B は取りこぼすことがなく、遊技状態が必ず再遊技高確率状態（即ち、RT2 区間）に移行するようになっている。

【0114】

また、RT2 用内部抽籤テーブルは、リプレイ A（当籤番号「12」）に対応する数値範囲が、一般遊技状態用内部抽籤テーブルに規定されるリプレイ A に対応する数値範囲よりも広くなるように構成されている。すなわち、RT2 用内部抽籤テーブルに基づいてリプレイ A が決定される確率は、一般遊技状態用内部抽籤テーブルに基づいてリプレイ A が決定される確率よりも高くなるように構成されている。

【0115】

例えば、設定が「6」の場合において、一般遊技状態用内部抽籤テーブルに規定される当籤番号「12」（即ち、リプレイ A）に対応する数値範囲は、下限値が「7658」で上限値が「16638」である。よって、リプレイ A に当籤する確率は、「8981 / 65536」となる。他方、設定が「6」の場合において、RT2 用内部抽籤テーブルに規定される当籤番号「12」（即ち、リプレイ A）に対応する数値範囲は、下限値が「7558」で上限値が「64834」である。よって、リプレイ A に当籤する確率は、「57277 / 65536」となる。すなわち、設定が「6」の場合において、RT2 用内部抽籤テーブルに基づいてリプレイ A が決定される確率は、一般遊技状態用内部抽籤テーブルに基づいてリプレイ A が決定される確率よりも高くなるように構成されている。

【0116】

内部抽籤テーブルに基づく当籤番号の決定では、「0」~「65535」の範囲から抽出された乱数値が当籤番号に対応する下限値及び上限値により示される数値範囲内にあるか否かが判別される。抽出された乱数値がこの数値範囲内にある場合、対応する当籤番号に当籤（即ち、決定）となる。そして、決定された当籤番号及び内部当籤役決定テーブル（後述の図 12）に基づいて内部当籤役が決定される。

【0117】

また、内部抽籤テーブルは、特定の内部当籤役が決定される乱数値の属する数値範囲と所定の内部当籤役が決定される乱数値の属する数値範囲とが一部の範囲で重複するように規定されている。すなわち、一の乱数値により特定の内部当籤役と所定の内部当籤役とを共に決定する（即ち、同時に当籤する）ことが許容される。

【0118】

例えば、一般遊技状態用内部抽籤テーブルにおける設定「6」では、当籤番号「1」に対応する下限値及び上限値により示される数値範囲と当籤番号「15」に対応する下限値及び上限値により示される数値範囲とは、数値範囲「1769」~「1813」において重複する。したがって、一般遊技状態（ただし、持越役のデータが後述の持越役格納領域に格納されている場合を除く）で設定「6」の場合において抽出された乱数値が「1800」のときには、この乱数値は、「1769」~「1813」の数値範囲に含まれるので、当籤番号「1」及び「15」で当籤となり、内部当籤役決定テーブル（後述の図 12）に基づいて、内部当籤役としてチェリー及び BB1 の両方が決定される。

【0119】

図 12 を参照して、内部当籤役決定テーブルについて説明する。

【0120】

10

20

30

40

50

内部当籤役決定テーブルは、当籤番号に対応する内部当籤役の情報（データ）を備えている。内部当籤役のデータは2進数で表されている。当籤番号に対応して示されている内部当籤役1と内部当籤役2は、内部当籤役を識別するための情報であり、各々1バイトのデータである。内部当籤役1は、基本的に、持越役に関わる。

#### 【0121】

一般遊技状態、RB遊技状態では、当籤番号が「0」の場合には、内部当籤役としてハズレが決定される。すなわち、内部当籤役のデータとして、「00000000」（内部当籤役1）及び「00000000」（内部当籤役2）が決定される。当籤番号が「1」の場合には、内部当籤役としてチェリーが決定される。すなわち、内部当籤役のデータとして、「00000000」（内部当籤役1）及び「00000001」（内部当籤役2）が決定される。当籤番号が「2」の場合には、内部当籤役としてベルが決定される。すなわち、内部当籤役のデータとして、「00000000」（内部当籤役1）及び「00000010」（内部当籤役2）が決定される。

10

#### 【0122】

当籤番号が「3」の場合には、内部当籤役としてスイカが決定される。すなわち、内部当籤役のデータとして、「00000000」（内部当籤役1）及び「00000100」（内部当籤役2）が決定される。当籤番号が「4」の場合には、内部当籤役として特殊赤が決定される。すなわち、内部当籤役のデータとして、「00000000」（内部当籤役1）及び「00001000」（内部当籤役2）が決定される。当籤番号が「5」の場合には、内部当籤役として特殊ベルが決定される。すなわち、内部当籤役のデータとして、「00000000」（内部当籤役1）及び「00010000」（内部当籤役2）が決定される。

20

#### 【0123】

当籤番号が「6」の場合には、内部当籤役としてベルトが決定される。すなわち、内部当籤役のデータとして、「00000000」（内部当籤役1）及び「00100000」（内部当籤役2）が決定される。当籤番号が「7」の場合には、内部当籤役として激が決定される。すなわち、内部当籤役のデータとして、「00000000」（内部当籤役1）及び「01000000」（内部当籤役2）が決定される。当籤番号が「8」の場合には、内部当籤役としてリプレイB1が決定される。すなわち、内部当籤役のデータとして、「00000001」（内部当籤役1）及び「00000000」（内部当籤役2）が決定される。

30

#### 【0124】

当籤番号が「9」の場合には、内部当籤役としてリプレイB2が決定される。すなわち、内部当籤役のデータとして、「00000010」（内部当籤役1）及び「00000000」（内部当籤役2）が決定される。当籤番号が「10」の場合には、内部当籤役としてリプレイB3が決定される。すなわち、内部当籤役のデータとして、「00000100」（内部当籤役1）及び「00000000」（内部当籤役2）が決定される。当籤番号が「11」の場合には、内部当籤役としてリプレイB4が決定される。すなわち、内部当籤役のデータとして、「00001000」（内部当籤役1）及び「00000000」（内部当籤役2）が決定される。

40

#### 【0125】

当籤番号が「12」の場合には、内部当籤役としてリプレイAが決定される。すなわち、内部当籤役のデータとして、「00010000」（内部当籤役1）及び「00000000」（内部当籤役2）が決定される。当籤番号が「13」の場合には、内部当籤役としてMBが決定される。すなわち、内部当籤役のデータとして、「00100000」（内部当籤役1）及び「00000000」（内部当籤役2）が決定される。当籤番号が「14」の場合には、内部当籤役としてBB2が決定される。すなわち、内部当籤役のデータとして、「01000000」（内部当籤役1）及び「00000000」（内部当籤役2）が決定される。当籤番号が「15」の場合には、内部当籤役としてBB1が決定される。すなわち、内部当籤役のデータとして、「10000000」（内部当籤役1）及

50

び「00000000」(内部当籤役2)が決定される。

【0126】

CB遊技状態では、当籤番号が0～7のいずれの場合においても、内部当籤役として複合役が決定される。すなわち、内部当籤役のデータとして、「00000000」(内部当籤役1)及び「01111111」(内部当籤役2)が決定される。

【0127】

図13を参照して、ボーナス作動時テーブルについて説明する。

【0128】

ボーナス作動時テーブルは、表示役毎に、作動中フラグ、ボーナス終了枚数カウンタにセットされる値、遊技可能回数、及び入賞可能回数の情報を備えている。作動中フラグは、作動している遊技状態(現在の遊技状態)を識別するための情報である。実施例での作動中フラグには、RB作動中フラグ、BB作動中フラグ、MB作動中フラグ、及びCB作動中フラグがある。

10

【0129】

RB作動中フラグは、遊技状態がRB遊技状態であるか否かを識別するための情報である。RB作動中フラグがオンに更新される条件は、後述のBB作動中フラグがオンであることである。RB作動中フラグがオフに更新される条件は、遊技可能回数が「0」となること、入賞可能回数が「0」となること、又はBB作動中フラグがオフに更新されることである。遊技可能回数は、RB遊技状態において行うことが可能な単位遊技の回数である。入賞可能回数は、RB遊技状態において小役に対応する図柄の組み合わせが表示されることが可能な単位遊技の回数である。

20

【0130】

BB作動中フラグは、BBの成立により発生する有利な状態であるか否かを識別するための情報である。BB作動中フラグがオンに更新される条件は、BBが成立することである。BB作動中フラグがオフに更新される条件は、払出されたメダルの枚数が払出可能枚数を超えること(ボーナス終了枚数カウンタが「0」になること)である。払出可能枚数は、BB作動中フラグがオンに更新されてからBB作動中フラグがオフに更新されるまでのゲームにおいて払出すことが可能なメダルの枚数である。BBが成立した場合には、ボーナス終了枚数カウンタの初期値として、「230」がセットされる。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計数するカウンタである。

30

【0131】

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

【0132】

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

40

【0133】

CB作動中フラグは、遊技状態がCB遊技状態であるか否かを識別するための情報である。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である。CB作動中フラグがオフに更新(後述の図28のステップS122)される条件は、一のゲームが終了することである。

【0134】

50

M B 作動中フラグは、M B の成立により発生する有利な状態であるか否かを識別するための情報である。M B 作動中フラグがオンに更新される条件は、M B が成立することである。M B 作動中フラグがオフに更新される条件は、払出されたメダルの枚数が払出可能枚数を超えること（ボーナス終了枚数カウンタが「0」になること）である。払出可能枚数は、M B 作動中フラグがオンに更新されてからM B 作動中フラグがオフに更新されるまでのゲームにおいて払出すことが可能なメダルの枚数である。M B が成立した場合には、ボーナス終了枚数カウンタの初期値として、「114」がセットされる。

**【0135】**

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

10

**【0136】**

M B 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、M B 作動中フラグがオフに更新されるが、このM B 作動中フラグがオフに更新されたことを契機に、C B 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、M B 作動中フラグがオンであるときは、C B 作動中フラグがオンに更新される。すなわち、M B 成立後は、M B 作動中フラグがオフに更新されるまでC B 遊技状態となる。

20

**【0137】**

図14を参照して、内部当籤役1、内部当籤役2、持越役、及び乱数値の格納領域（記憶領域）について説明する。

**【0138】**

図14の(1)は、内部当籤役1格納領域を示す。ビット0は、リプレイB1に対応する格納領域である。ビット1は、リプレイB2に対応する格納領域である。ビット2は、リプレイB3に対応する格納領域である。ビット3は、リプレイB4に対応する格納領域である。ビット4は、リプレイAに対応する格納領域である。ビット5は、M B に対応する格納領域である。ビット6は、B B 2に対応する格納領域である。ビット7は、B B 1に対応する格納領域である。

30

**【0139】**

図14の(2)は、内部当籤役2格納領域を示す。ビット0は、チェリーに対応する格納領域である。ビット1は、ベルに対応する格納領域である。ビット2は、スイカに対応する格納領域である。ビット3は、特殊赤に対応する格納領域である。ビット4は、特殊ベルに対応する格納領域である。ビット5は、ベルトに対応する格納領域である。ビット6は、激に対応する格納領域である。ビット7は、未使用の格納領域である。

**【0140】**

図14の(3)は、持越役格納領域を示す。ビット0～ビット4は、未使用の格納領域である。ビット5は、M B に対応する格納領域である。ビット6は、B B 2に対応する格納領域である。ビット7は、B B 1に対応する格納領域である。すなわち、持越役がある場合（持越区間である場合）には、持越役格納領域のM B、B B 1、又はB B 2に対応する格納領域に1が格納される。

40

**【0141】**

図14の(4)は、乱数値格納領域を示す。乱数値格納領域には、抽籤用の乱数として「0」～「65535」のうち、いずれか1つの数値情報が抽出され、抽出された数値情報（即ち、後述の図19のステップS5で抽出される抽籤用の乱数に関する数値情報）が格納される。

**【0142】**

図15及び図16を参照して、演出テーブルについて説明する。

**【0143】**

50

演出テーブルは、内部当籤役毎に複数の抽籤値と、これらの抽籤値の各々に対応する演出識別子とを備える。この演出テーブルを参照して、抽出した乱数値と内部当籤役と抽籤値とに基づいて演出識別子の選択（決定）が行われる。演出識別子は、液晶表示部 2 b に画像が表示されること及びスピーカ 9 L, 9 R から音が出力されることにより行われる演出の種別を識別するための情報であり、当該演出の種別の夫々に対応して設けられる。抽籤値は、抽出した乱数値から減算する値である。

【0144】

例えば、図 15 の (1) に示す状態 A 用演出テーブル I を参照して行われる演出識別子の決定では、内部当籤役がハズレで、乱数範囲「0」～「32767」から抽出した乱数値が「800」である場合には、初めに、乱数値「800」から内部当籤役がハズレで演出識別子「1」に対応する抽籤値「500」を減算する。この演算結果は、「300」である（正の整数である）。次に、この演算結果「300」から演出識別子「2」に対応する抽籤値「770」を減算する。この演算結果は、「-470」である（負の整数である）。このように順次演算を行い、演算結果が負の整数となった場合の抽籤値に対応する演出識別子が演出で用いられる演出識別子として決定される。すなわち、この例では、抽籤値「770」に対応する演出識別子「2」が演出で用いられる演出識別子として決定される。

10

【0145】

演出識別子に係る演出には、通常演出、SUP 演出（ステージアップ演出）、及び S J U P 演出（ステージジャンプアップ演出）がある。通常演出は、基本的に、内部当籤役を報知する演出である。SUP 演出及び S J U P 演出は、演出のステージが切り換わる演出である。すなわち、SUP 演出が決定されると、演出のステージが現在の演出のステージから次の演出のステージに切り換わる。例えば、現在の演出のステージがステージ 1 である場合には、ステージ 2 に切り換わる。また、S J U P 演出が決定されると、演出のステージが現在の演出のステージから幾つか先の演出のステージに切り換わる。例えば、現在の演出のステージがステージ 1 である場合には、ステージ 3 に切り換わる。

20

【0146】

ここで、図 15 の (1) に示す状態 A 用演出テーブル I は、RT 2 区間において、持越役が無く、キャラクタが「A」、演出のステージが「1」、RT 2 遊技数カウンタの値が「1」～「100」の範囲にある場合に、演出識別子を決定するときに用いられる。図 15 の (2) に示す状態 A 用演出テーブル II は、RT 2 区間において、持越役が有り、キャラクタが「A」、演出のステージが「1」、RT 2 遊技数カウンタの値が「101」～「150」の範囲にある場合に、演出識別子を決定するときに用いられる。

30

【0147】

また、図 16 の (1) に示す状態 B 用演出テーブル I は、RT 2 区間において、持越役が無く、キャラクタが「A」、演出のステージが「1」、RT 2 遊技数カウンタの値が「1」～「100」の範囲にある場合に、演出識別子を決定するときに用いられる。図 16 の (2) に示す状態 B 用演出テーブル II は、RT 2 区間において、持越役が有り、キャラクタが「A」、演出のステージが「1」、RT 2 遊技数カウンタの値が「101」～「150」の範囲にある場合に、演出識別子を決定するときに用いられる。

40

【0148】

すなわち、演出テーブルは、演出の内容を決定する際の演出の状態、持越役、キャラクタ、演出のステージ、及び RT 2 遊技数カウンタに対応して設けられているが、上記以外の演出テーブルは省略している。

【0149】

実施例では、各演出のステージにおいて演出の内容を決定する際の演出の状態の種類は、2 種類（状態 A 及び状態 B）である。すなわち、状態 A 及び状態 B は、演出のステージ毎に設けられている。状態 A では、状態 A 用演出テーブルを用いて演出識別子（即ち、演出の内容）が決定され、状態 B では、状態 B 用演出テーブルを用いて演出識別子（即ち、演出の内容）が決定される。状態 A 用演出テーブルと状態 B 用演出テーブルとでは、基本

50

的に、演出識別子の決定される確率が内部当籤役に対応して異なるように構成されている。

【0150】

また、キャラクタの種類は、4種類（即ち、キャラクタA、キャラクタB、キャラクタC、及びキャラクタD）である。なお、複数種類のキャラクタのうちいずれのキャラクタが表示されるかは、遊技者が適宜選択できるようにしてもよいし、CPU31により行われる抽籤で決定されるようにしてもよい。

【0151】

このように、RT2区間で行われる演出の内容は、演出の状態、持越役、キャラクタ、演出のステージ、及びRT2遊技数カウンタ（即ち、様々な要素）に対応して設けられている演出テーブルに基づいて決定される。すなわち、RT2区間では、様々な要素に基づいて演出識別子が決定されるので、RT2区間で行われる演出は多様になる。このことから、RT2区間ではボーナス（BB又はMB）が持ち越されているか否かを多様な演出、例えば、ステージを変化させたり、演出の状態（状態A又は状態B）を変化させることにより遊技者が推測することが可能となり、長期間RT2区間が続いても遊技者を飽きさせることを低減できる。

【0152】

図17を参照して、移行抽籤テーブルについて説明する。

【0153】

移行抽籤テーブルは、内部当籤役毎に複数の抽籤値と、これらの抽籤値の各々に対応する状態B滞在G数（以下「状態B滞在ゲーム数」という）及びステージアップに関する情報とを備える。

【0154】

状態B滞在ゲーム数は、RT2区間における所定の演出のステージの状態Bで行うことが可能（状態Bに滞在することが可能）なゲームの回数である。状態B滞在ゲーム数は、基本的に、状態B滞在ゲーム数がセットされてから一のゲームごとに「1」減算される。そして、状態B滞在ゲーム数が「0」になると、状態Bから状態Aに演出の状態が移行する。なお、移行抽籤テーブルには、状態B滞在ゲーム数として「-」が規定されているが、これは状態B滞在ゲーム数が選択されないことを示す。

【0155】

ステージアップに関する情報は、「」又は「×」のいずれかを示す情報である。具体的には、ステージアップに関する情報が「」である場合には、減算された結果、状態B滞在ゲーム数が「0」になること又は演出の状態が状態Aで抽籤結果が状態B滞在ゲーム数「0」であることを契機として、後述のステージアップ用演出テーブルを用いた演出の決定が行われることになる。他方、ステージアップに関する情報が「×」である場合には、後述のステージアップ用演出テーブルを用いた演出の決定が行われることはない。すなわち、ステージアップに関する情報は、後述のステージアップ用演出テーブルを用いた演出の決定が行われるか否かを判別するための情報といえる。

【0156】

図17の（1）に示す状態A用移行抽籤テーブルは、RT2区間において、持越役が無く、キャラクタが「A」、演出のステージが「2」である場合に、状態B滞在ゲーム数及びステージアップに関する情報を決定するときに用いられる。図17の（2）に示す状態B用移行抽籤テーブルは、RT2区間において、持越役が無く、キャラクタが「A」、演出のステージが「2」である場合に、状態B滞在ゲーム数及びステージアップに関する情報を決定するときに用いられる。

【0157】

このように、移行抽籤テーブルは、持越役、キャラクタ、及び演出のステージに対応して設けられているが、上記以外の移行抽籤テーブルは省略している。

【0158】

図18を参照して、ステージアップ用演出テーブルについて説明する。

10

20

30

40

50

## 【0159】

ステージアップ用演出テーブルは、内部当籤役毎に複数の抽籤値と、これらの抽籤値の各々に対応する演出識別子とを備える。ステージアップ用演出テーブルを参照して決定される演出識別子に係る演出は、SUP演出である。

## 【0160】

図18の(1)に示すステージアップ用演出テーブルIは、RT2区間において、移行抽籤テーブルに基づいて決定されたステージアップに関する情報が「」であって(後述のステージアップフラグがオンであって)、持越役が無く、キャラクタが「A」である場合に、演出識別子を決定するときに用いられる。図18の(2)に示すステージアップ用演出テーブルIIは、RT2区間において、移行抽籤テーブルに基づいて決定されたステージアップに関する情報が「」であって、持越役が有り、キャラクタが「A」である場合に、演出識別子を決定するときに用いられる。

10

## 【0161】

すなわち、ステージアップ用演出テーブルは、持越役とキャラクタとに対応して設けられているが、上記以外のステージアップ用演出テーブルは省略している。

## 【0162】

図19及び図20に示すメインフローチャートを参照して、主制御回路71の制御動作について説明する。

## 【0163】

初めに、CPU31は、初期化を行う(ステップS1)。具体的には、CPU31は、RAM33の記憶内容の初期化、通信データの初期化等を行い、続いてステップS2の処理を行う。ステップS2では、CPU31は、RAM33の所定の記憶内容を消去(クリア)する。具体的には、CPU31は、前回のゲームに使用されたRAM33の書き込み可能エリアのデータの消去、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等を行う。

20

## 【0164】

ステップS3では、CPU31は、後で図21を参照して説明するボーナス作動監視処理を行い、続いてステップS4の処理を行う。この処理では、CPU31は、BB作動中フラグがオンである場合には、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。

30

## 【0165】

ステップS4では、CPU31は、後で図22を参照して説明するメダル投入・スタートチェック処理を行い、続いてステップS5の処理を行う。この処理では、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11~13からの入力に基づいて、BET数の更新などの処理を行う。

## 【0166】

ステップS5では、CPU31は、抽籤用の乱数値を抽出し、続いてステップS6の処理を行う。この処理で抽出した乱数値は、後述の内部抽籤処理において使用される。ステップS6では、CPU31は、後で図23を参照して説明する遊技状態監視処理を行い、続いてステップS7の処理を行う。ステップS7では、CPU31は、後で図24及び図25を参照して説明する内部抽籤処理を行い、続いてステップS8の処理を行う。ステップS8では、CPU31は、リール3L, 3C, 3Rの回転を停止するときに用いる停止テーブルを決定するためのリール停止初期設定処理を行い、続いてステップS9の処理を行う。

40

## 【0167】

ステップS9では、CPU31は、スタートコマンド送信を行い、続いてステップS10の処理を行う。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み、副制御回路72に送信される。ステップS10では、CPU31は、RT遊技数カウンタ減算処理を行い、続いて図20のステップS11の処理を行う。RT遊技数カウンタには、RT1遊技数カウンタ及びRT2遊技数カウンタが設けられる。すなわち、RT遊技数カウン

50



タ減算処理では、CPU31は、RT1遊技数カウンタ又はRT2遊技数カウンタの値が1以上である場合に、RT1遊技数カウンタ又はRT2遊技数カウンタの値を1減算する処理を行う。ここで、RT1遊技数カウンタは、RT1区間においてゲームを行うことが可能なゲームの回数を計数するためのカウンタであり、RT2遊技数カウンタは、RT1区間においてゲームを行うことが可能なゲームの回数を計数するためのカウンタである。

【0168】

図20のステップS11では、CPU31は、前回のリール回転開始から4.1秒経過しているか否かを判別する。この判別がYESのときは、CPU31は、続いてステップS13の処理を行い、NOのときは、続いてステップS12の処理を行う。ステップS12では、CPU31は、ゲーム開始待ち時間消化の処理(ウェイト)を行い、続いてステップS13の処理を行う。具体的には、CPU31は、前回のゲームが開始してから所定時間(例えば、所定秒(4.1秒など))経過するまでの間、遊技者のゲームを開始する操作に基づく入力を無効にする処理を行う。

10

【0169】

ステップS13では、CPU31は、全リールの回転開始を要求し、続いてステップS14の処理を行う。ステップS14では、CPU31は、後で図26を参照して説明するリール停止制御処理を行い、続いてステップS15の処理を行う。ステップS15では、CPU31は、後で図27を参照して説明する表示役検索処理を行い、続いてステップS16の処理を行う。ステップS16では、CPU31は、表示役コマンド送信を行い、続いてステップS17の処理を行う。

20

【0170】

ステップS17では、CPU31は、メダル払出処理を行い、続いてステップS18の処理を行う。ステップS18では、CPU31は、払出枚数に基づいて、ボーナス終了枚数カウンタを更新し、続いてステップS19の処理を行う。ここで、ボーナス終了枚数カウンタが「1」以上であれば、メダルの払出枚数に応じて当該カウンタを減算する。ステップS19では、CPU31は、RB作動中フラグ、BB作動中フラグ、MB作動中フラグ又はCB作動中フラグのいずれかがオンか否かを判別する。この判別がYESのときは、CPU31は、続いてステップS20の処理を行い、NOのときは、続いてステップS21の処理を行う。

【0171】

ステップS20では、CPU31は、後で図28を参照して説明するボーナス終了チェック処理を行い、続いてステップS21の処理を行う。ステップS21では、CPU31は、後で図29を参照して説明するボーナス作動チェック処理を行い、続いて図19のステップS2の処理を行う。

30

【0172】

図21を参照して、ボーナス作動監視処理について説明する。

【0173】

初めに、CPU31は、BB作動中フラグがオンか否かを判別する(ステップS31)。この判別がYESのときは、CPU31は、続いてステップS32の処理を行い、NOのときは、続いてステップS34の処理を行う。ステップS32では、CPU31は、RB作動中フラグがオンか否かを判別する。この判別がYESのときは、CPU31は、続いて図19のステップS4の処理を行い、NOのときは、続いてステップS33の処理を行う。

40

【0174】

ステップS33では、CPU31は、ボーナス作動時テーブル(図13)に基づいてRB作動時処理を行い、続いて図19のステップS4の処理を行う。具体的には、CPU31は、RB作動中フラグをオンに更新し、遊技可能回数及び入賞可能回数をRAM33に格納する。すなわち、BB成立後は、BB作動中フラグがオフに更新されるまでRB遊技状態となる。

【0175】

50

ステップS34では、CPU31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、CPU31は、続いてステップS35の処理を行い、NOのときは、続いて図19のステップS4の処理を行う。ステップS35では、CPU31は、CB作動中フラグをオンに更新し、続いて図19のステップS4の処理を行う。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。

**【0176】**

図22を参照して、メダル投入・スタートチェック処理について説明する。

**【0177】**

初めに、CPU31は、自動投入カウンタが「0」か否か、すなわち、前回のゲームでリプレイが成立したか否かを判別する(ステップS41)。この判別がYESのときは、CPU31は、続いてステップS42の処理を行い、NOのときは、続いてステップS43の処理を行う。自動投入カウンタは、表示役がリプレイのとき、自動投入するメダルの枚数を計数するカウンタである。ステップS42では、CPU31は、メダルの投入を許可し、続いてステップS45の処理を行う。ステップS43では、CPU31は、自動投入カウンタに基づいて投入枚数(投入枚数カウンタ)を更新し、続いてステップS44の処理を行う。投入枚数カウンタは、投入されたメダルの枚数を計数するカウンタである。

10

**【0178】**

ステップS44では、CPU31は、ベットコマンド送信を行い、続いてステップS45の処理を行う。ステップS45では、CPU31は、メダルの投入が許可されているか否かを判別する。この判別がYESのときは、CPU31は、続いてステップS46の処理を行い、NOのときは、続いてステップS53の処理を行う。ステップS46では、CPU31は、メダルセンサ・ベットスイッチのチェックを行い、続いてステップS47の処理を行う。具体的には、CPU31は、メダルセンサ10S、又はBETスイッチ11~13からの入力のチェックを行う。

20

**【0179】**

ステップS47では、CPU31は、メダルセンサ・ベットスイッチからの信号を検出したか否か、すなわち、メダルが投入されたか否かを判別する。具体的には、CPU31は、メダルセンサ10S、又はBETスイッチ11~13からの信号を検出したか否かを判別する。この判別がYESのときは、CPU31は、続いてステップS48の処理を行い、NOのときは、続いてステップS53の処理を行う。ステップS48では、CPU31は、投入枚数カウンタの値が最大投入枚数を下回るか否かを判別する。この判別がYESのときは、CPU31は、続いてステップS49の処理を行い、NOのときは、続いてステップS52の処理を行う。

30

**【0180】**

ステップS49では、CPU31は、投入枚数カウンタの値に「1」加算し、続いてステップS50の処理を行う。ステップS50では、CPU31は、有効ラインカウンタに「5」を格納し、続いてステップS51の処理を行う。有効ラインカウンタは、複数の有効ラインのうち、表示役の判別が行われた有効ラインの数を識別するためのカウンタである。ステップS51では、CPU31は、ベットコマンドを送信し、続いてステップS53の処理を行う。ステップS52では、CPU31は、クレジットカウンタに「1」を加算し、続いてステップS53の処理を行う。

40

**【0181】**

ステップS53では、CPU31は、投入枚数が「3」以上か否かを判別する。この判別がYESのときは、CPU31は、続いてステップS54の処理を行い、NOのときは、続いてステップS45の処理を行う。ステップS54では、CPU31は、スタートスイッチはオンか否かを判別する。この判別がYESのときは、続いて図19のステップS5の処理を行い、NOのときは、続いてステップS45の処理を行う。

**【0182】**

図23を参照して、遊技状態監視処理について説明する。

**【0183】**

50

初めに、CPU31は、RB作動中フラグがオンか否かを判別する(ステップS61)。この判別がYESのときは、CPU31は、続いてステップS62の処理を行い、NOのときは、続いてステップS63の処理を行う。ステップS62では、CPU31は、RB遊技状態の識別子を格納し、続いて図19のステップS7の処理を行う。

【0184】

ステップS63では、CPU31は、CB作動中フラグはオンか否かを判別する。この判別がYESのときは、続いてステップS64の処理を行い、NOのときは、続いてステップS65の処理を行う。ステップS64では、CPU31は、CB遊技状態の識別子を格納し、続いて図19のステップS7の処理を行う。ステップS65では、CPU31は、一般遊技状態の識別子を格納し、続いて図19のステップS7の処理を行う。このように、遊技状態監視処理では、CPU31は、作動中フラグ(RB作動中フラグ、CB作動中フラグ)に基づいて遊技状態を監視する。

10

【0185】

図24及び図25を参照して、内部抽籤処理について説明する。

【0186】

初めに、CPU31は、内部抽籤テーブル決定テーブル(図9)に基づいて、遊技状態に応じた抽籤回数を決定し(ステップS71)、続いてステップS72の処理を行う。ステップS72では、CPU31は、持越役格納領域に格納されたデータ(情報)が「0」か否か(持越役の有無)を判別する。この判別がYESのときは、CPU31は、続いてステップS74の処理を行い、NOのときは、続いてステップS73の処理を行う。ここで、ステップS72の判別がNOとなる場合は、持越区間の場合である。ステップS73では、CPU31は、抽籤回数を12に変更(更新)し、続いてステップS74の処理を行う。

20

【0187】

ステップS74では、CPU31は、抽籤回数と同じ値を当籤番号としてCPU31のレジスタにセットし、続いてステップS75の処理を行う。これにより、一般遊技状態の場合には「15」、CB遊技状態の場合には「7」、RB遊技状態の場合には「7」、内部当籤状態(持越区間)の場合には「12」が当籤番号としてセットされることになる。ステップS75では、CPU31は、ステップS71で決定された遊技状態に対応する内部抽籤テーブルを参照し、設定と当籤番号と投入枚数とに基づいて下限値(L)を取得し、続いてステップS76の処理を行う。ステップS76では、CPU31は、RAM33における乱数値格納領域に格納されている乱数値(R)から下限値(L)を減算し(R-L)、続いてステップS77の処理を行う。

30

【0188】

ステップS77では、CPU31は、桁かりが行われたか否かを判別する。具体的には、R-Lの計算結果が負であるか否かを判別する。この判別がYESのときは、CPU31は、続いて図25のステップS86の処理を行い、NOのときは、続いてステップS78の処理を行う。ここで、この判別がYESとなる場合は、CPU31は、下限値より乱数値の方が小さい場合であり(L>R)、NOとなる場合は、下限値より乱数値の方が大きいか又は下限値と乱数値が等しい場合である(L=R)。

40

【0189】

ステップS78では、CPU31は、ステップS71で決定された遊技状態に対応する内部抽籤テーブルを参照し、設定と当籤番号と投入枚数とに基づいて上限値(U)を取得し、続いてステップS79の処理を行う。ステップS79では、CPU31は、RAM33における乱数値格納領域に格納されている乱数値(R)から上限値(U)を減算し(R-U)、続いてステップS80の処理を行う。

【0190】

ステップS80では、CPU31は、減算により得られた値、具体的にはR-Uの計算結果が「0」であるか否かを判別する。この判別がYESのときは、CPU31は、続いて図25のステップS82の処理を行い、NOのときは、続いてステップS81の処理を

50

行う。ここで、この判別が Y E S となる場合は、乱数値と上限値が等しい場合であり ( R = U )、N O となる場合は、乱数値と上限値が等しくない場合である ( R < U )。

【 0 1 9 1 】

ステップ S 8 1 では、C P U 3 1 は、桁かりが行われたか否かを判別する。具体的には、R - U の計算結果が負であるか否かを判別する。この判別が Y E S のときは、続いて図 2 5 のステップ S 8 2 の処理を行い、N O のときは、続いて図 2 5 のステップ S 8 6 の処理を行う。ここで、この判別が Y E S となる場合は、乱数値が上限値を下回っている場合であり ( R < U )、N O となる場合は、乱数値が上限値を上回っている場合である ( R > U )。

【 0 1 9 2 】

図 2 5 のステップ S 8 2 では、C P U 3 1 は、当籤番号を R A M 3 3 の内部抽籤結果情報格納領域に格納し、続いてステップ S 8 3 の処理を行う。ステップ S 8 3 では、C P U 3 1 は、内部当籤役決定テーブルを参照し、当籤番号に基づいて内部当籤役 1 と内部当籤役 2 とを決定し、続いてステップ S 8 4 の処理を行う。ステップ S 8 4 では、C P U 3 1 は、ステップ S 8 3 で決定された内部当籤役 2 と内部当籤役 2 格納領域 ( 図 1 4 の ( 2 ) ) との論理和を内部当籤役 2 格納領域に格納する。ここで、当籤した小役の種類に応じたビットを内部当籤役 2 格納領域に立てる。

【 0 1 9 3 】

ステップ S 8 5 では、C P U 3 1 は、内部当籤役 1 とボーナスチェックデータの論理積をとり、持越役格納領域との論理和を持越役格納領域に格納し、続いてステップ S 8 6 の処理を行う。これにより、決定されたボーナスが持越役格納領域に格納される。なお、ボーナスチェックデータは、「 1 1 1 0 0 0 0 0 」である。ステップ S 8 6 では、C P U 3 1 は、内部当籤役 1 と持越役格納領域の論理和を内部当籤役 1 格納領域に格納し、続いてステップ S 8 7 の処理を行う。

【 0 1 9 4 】

ステップ S 8 7 では、C P U 3 1 は、抽籤回数を「 1 」減算し、続いてステップ S 8 8 の処理を行う。ステップ S 8 8 では、C P U 3 1 は、抽籤回数が「 0 」か否かを判別する。この判別が Y E S のときは、C P U 3 1 は、続いてステップ S 8 9 の処理を行い、N O のときは、続いて図 2 4 のステップ S 7 4 の処理を行う。

【 0 1 9 5 】

ステップ S 8 9 では、C P U 3 1 は、内部当籤役決定テーブル ( 図 1 2 ) を参照し、当籤番号に基づいて内部当籤役 1 と内部当籤役 2 とを決定し、続いてステップ S 9 0 の処理を行う。ステップ S 9 0 では、C P U 3 1 は、決定された内部当籤役 2 と内部当籤役 2 格納領域 ( 図 1 4 の ( 2 ) ) との論理和を内部当籤役 2 格納領域に格納する。ステップ S 9 1 では、C P U 3 1 は、内部当籤役 1 とボーナスチェックデータの論理積をとり、持越役格納領域との論理和を持越役格納領域に格納し、続いてステップ S 9 2 の処理を行う。これにより、持越役が持越役格納領域に格納されることになる。ステップ S 9 2 では、C P U 3 1 は、内部当籤役 1 と持越役格納領域の論理和を内部当籤役 1 格納領域に格納し、続いて図 1 9 のステップ S 8 の処理を行う。これにより、乱数値 R が内部抽籤テーブルに規定されたいずれの数値範囲にも属さず、ステップ S 8 2 ~ ステップ S 8 5 が行われなかった場合には、ハズレ又は持越役が内部当籤役 1 格納領域に格納されることになる。

【 0 1 9 6 】

図 2 6 を参照して、リール停止制御処理について説明する。

【 0 1 9 7 】

初めに、C P U 3 1 は、有効なストップボタンが押圧操作されたか否か、すなわち、停止スイッチ 7 L S , 7 C S , 7 R S からの入力があるか否かを判別する ( ステップ S 1 0 1 )。この判別が Y E S のときは、C P U 3 1 は、続いてステップ S 1 0 4 の処理を行い、N O のときは、続いてステップ S 1 0 2 の処理を行う。ステップ S 1 0 2 では、C P U 3 1 は、自動停止タイマが「 0 」であるか否かを判別する。この判別が Y E S のときは、C P U 3 1 は、続いてステップ S 1 0 3 の処理を行い、N O のときは、続いてステップ S

10

20

30

40

50

101の処理を行う。

【0198】

ステップS103では、CPU31は、より右側の回転中のリール3L、3C、3Rの情報をセットし、続いてステップS104の処理を行う。この情報により、例えば、複数のリール3L、3C、3Rが回転中の場合、右側のリール3L、3C、3Rから自動停止する。ステップS104では、CPU31は、内部当籤役と、停止テーブルと、引込優先順位とに基づいて滑り駒数を決定し、続いてステップS105の処理を行う。ステップS105では、CPU31は、決定された滑り駒数と現在の図柄位置に基づいて、停止予定位置（図柄を停止させる位置）を決定し、続いてステップS106の処理を行う。ステップS106では、CPU31は、停止予定位置待ち状態に移行し、続いてステップS107の処理を行う。

10

【0199】

ステップS107では、CPU31は、リール停止コマンド送信を行い、続いてステップS108の処理を行う。ステップS108では、回転中のリール3L、3C、3Rは有るか否かを判別する。この判別がYESのときは、CPU31は、続いてステップS101の処理を行い、NOのときは、続いて図20のステップS15の処理を行う。

【0200】

図27を参照して、表示役検索処理について説明する。

【0201】

初めに、CPU31は、有効ラインカウンタを取得し（ステップS111）、続いてステップS112の処理を行う。ゲーム開始時には、有効ラインカウンタに5が格納されている（図22のステップS50）。ステップS112では、CPU31は、有効ラインカウンタの値が「0」であるか否かを判別する。この判別がYESのときは、CPU31は、続いて図20のステップS16の処理を行い、NOのときは、続いてステップS113の処理を行う。有効ラインカウンタの値は、5本の有効ラインの全てについて表示役の検索が終了したときに0になる。

20

【0202】

ステップS113では、CPU31は、図柄組合せテーブル（図8）に基づいて表示役を決定し、続いてステップS114の処理を行う。ステップS114では、CPU31は、表示役と表示役格納領域の論理和を表示役格納領域に格納し、続いてステップS115の処理を行う。ステップS115では、CPU31は、表示役と投入枚数に基づいて払出枚数を更新し、続いてステップS116の処理を行う。ステップS116では、CPU31は、検索対象の有効ラインを変更し、続いてステップS117の処理を行う。ステップS117では、CPU31は、有効ラインカウンタの値を「1」減算し、続いてステップS112の処理を行う。

30

【0203】

図28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。

【0204】

初めに、CPU31は、RB作動中フラグがオンか否かを判別する（ステップS121）。この判別がYESのときは、CPU31は、続いてステップS124の処理を行い、NOのときは、続いてステップS122の処理を行う。ステップS122では、CPU31は、CB作動中フラグをオフに更新し、続いてステップS123の処理を行う。ステップS123では、CPU31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、CPU31は、続いてステップS127の処理を行い、NOのときは、続いて図20のステップS21の処理を行う。

40

【0205】

ステップS124では、CPU31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、CPU31は、続いてステップS125の処理を行い、NOのときは、続いてステップS133の処理を行う。ステップS125では、CPU31は、ボーナス終了枚数カウンタが「0」であるか否かを判別する。この判別がYESのときは、CPU

50

31は、続いてステップS126の処理を行い、NOのときは、続いてステップS131の処理を行う。

【0206】

ステップS126では、CPU31は、RB終了時処理を行い、続いてステップS127の処理を行う。具体的には、CPU31は、RB作動中フラグのクリア、入賞可能回数及び遊技可能回数のクリアなどを行う。ステップS127では、CPU31は、ボーナス終了時処理を行い、続いてステップS128の処理を行う。具体的には、CPU31は、BB作動中フラグのクリア、ボーナス終了枚数カウンタのクリアなどを行う。ステップS128では、CPU31は、BBの終了時か否かを判別する。この判別がYESのときは、CPU31は、続いてステップS129の処理を行い、NOのときは、続いてステップS130の処理を行う。ステップS129では、RT1遊技数カウンタに「30」を格納し、続いて図20のステップS21の処理を行う。ステップS130では、RT1遊技数カウンタに「10」を格納し、続いて図20のステップS21の処理を行う。すなわち、BB又はRBの終了を契機として、リプレイBが高い確率で当籤するRT1区間が開始する(いわゆるチャンスゾーン(CZ)に突入する)。

10

【0207】

ステップS131では、CPU31は、入賞可能回数を「1」減算し、続いてステップS132の処理を行う。ステップS132では、CPU31は、入賞可能回数が「0」か否かを判別する。この判別がYESのときは、CPU31は、続いてステップS135の処理を行い、NOのときは、続いてステップS133の処理を行う。ステップS133では、CPU31は、遊技可能回数を「1」減算し、続いてステップS134の処理を行う。ステップS134では、CPU31は、遊技可能回数が「0」か否かを判別する。この判別がYESのときは、CPU31は、続いてステップS135の処理を行い、NOのときは、続いて図20のステップS21の処理を行う。ステップS135では、CPU31は、RB終了時処理を行い、続いて図20のステップS21の処理を行う。

20

【0208】

図29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。

【0209】

初めに、CPU31は、表示役はリプレイ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、CPU31は、続いてステップS142の処理を行い、NOのときは、続いてステップS145の処理を行う。ステップS142では、CPU31は、投入枚数カウンタを自動投入カウンタに複写し、続いて図19のステップS2の処理を行う。具体的には、ステップS142では、CPU31は、今回のゲームのために投入された投入枚数と同数を自動投入カウンタにセット(自動投入)する。

30

【0210】

ステップS143では、CPU31は、表示役がリプレイBであるか否かを判別する。この判別がYESのときは、CPU31は、続いてステップS144の処理を行い、NOのときは、続いて図19のステップS2の処理を行う。ステップS144では、CPU31は、RT2遊技数カウンタに「150」を格納し、続いて図19のステップS2の処理を行う。

40

【0211】

ステップS145では、CPU31は、表示役がBB1又はBB2であるか否かを判別する。この判別がYESのときは、CPU31は、続いてステップS146の処理を行い、NOのときは、続いてステップS148の処理を行う。ステップS146では、CPU31は、ボーナス作動時テーブルに基づいてBB作動時処理を行い、続いてステップS147の処理を行う。BB作動時処理では、CPU31は、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「230」をセットする。ステップS147では、CPU31は、持越役をクリアし、続いて図19のステップS2の処理を行う。

【0212】

ステップS148では、CPU31は、表示役がMBであるか否かを判別する。この判

50

別が Y E S のときは、C P U 3 1 は、続いてステップ S 1 4 9 の処理を行い、N O のときは、続いて図 1 9 のステップ S 2 の処理を行う。ステップ S 1 4 9 では、C P U 3 1 は、ボーナス作動時テーブルに基づいて M B 作動時処理を行い、続いてステップ S 1 5 0 の処理を行う。M B 作動時処理では、C P U 3 1 は、M B 作動中フラグをオンに更新し、ボーナス終了枚数カウンタに「1 1 4」をセットする。ステップ S 1 5 0 では、C P U 3 1 は、持越役をクリアし、続いて図 1 9 のステップ S 2 の処理を行う。なお、ステップ S 1 4 7 及びステップ S 1 5 0 では、C P U 3 1 は、持越役をクリアするとともに、R T 1 遊技数カウンタ及び R T 2 遊技数カウンタをクリア ( 0 を格納 ) する。

#### 【 0 2 1 3 】

図 3 0 を参照して、メイン C P U ( C P U 3 1 ) の制御による割込処理について説明する。この定期割込処理は、1 . 1 1 7 3 m s 毎に行われる。 10

#### 【 0 2 1 4 】

初めに、C P U 3 1 は、レジスタの退避を行い ( ステップ S 1 5 1 ) 、続いてステップ S 1 5 2 の処理を行う。ステップ S 1 5 2 では、C P U 3 1 は、入力ポートチェック処理を行い、続いてステップ S 1 5 3 の処理を行う。具体的には、C P U 3 1 は、スタートレバー 6 の操作によるスタートスイッチ 6 S からの入力等の有無を確認する。ステップ S 1 5 3 では、C P U 3 1 は、リール制御処理を行い、続いてステップ S 1 5 4 の処理を行う。具体的には、C P U 3 1 は、制御対象のリール 3 L , 3 C , 3 R を示す情報をリール識別子として設定し、そのリール 3 L , 3 C , 3 R の駆動を制御する。

#### 【 0 2 1 5 】

ステップ S 1 5 4 では、C P U 3 1 は、ランプ・7 S E G 駆動処理を行い、続いてステップ S 1 5 5 の処理を行う。具体的には、C P U 3 1 は、ゲームに賭けられているメダルの枚数に基づいて B E T ランプ 1 7 a ~ 1 7 c を点灯させる。また、貯留 ( クレジット ) されているメダルの数、小役の成立時のメダルの払出枚数等をクレジット表示部 1 9 に表示させる。ステップ S 1 5 5 では、C P U 3 1 は、レジスタを復帰し、定期割込処理を終了する。 20

#### 【 0 2 1 6 】

図 3 1 を参照して、サブ C P U ( 画像制御マイコン 8 1 ) によるリセット割込処理について説明する。

#### 【 0 2 1 7 】

初めに電源が投入され、リセット端子に電圧が印加されることにより、画像制御マイコン 8 1 は、リセット割込を発生させ、その割込の発生に基づいて、プログラム R O M 8 3 に記憶された「サブ C P U によるリセット割込処理」を順次行うように構成されている。 30

#### 【 0 2 1 8 】

初めに、画像制御マイコン 8 1 は、ワーク R A M 8 4 、制御 R A M 8 7 、ビデオ R A M 8 9 などの初期化を行い ( ステップ S 1 6 1 ) 、続いてステップ S 1 6 2 の処理を行う。ステップ S 1 6 2 では、画像制御マイコン 8 1 は、後で図 3 2 を参照して説明するコマンド受信処理を行い、続いてステップ S 1 6 3 の処理を行う。このコマンド受信処理では、画像制御マイコン 8 1 は、受信したコマンドの種類や情報に応じて、L E D 類 1 0 0 a 、スピーカ 9 L , 9 R 、液晶表示装置 1 3 1 、ランプ類 1 0 0 b 等による演出データを決定 40

する。ステップ S 1 6 3 では、画像制御マイコン 8 1 は、音・ランプ制御回路 ( m S u b ) 7 2 b へコマンドを出力するためのコマンド ( L E D 類 1 0 0 a 等の各制御回路に対して、決定された演出データに応じたコマンド ) 出力処理を行い、続いてステップ S 1 6 1 の処理を行う。

#### 【 0 2 1 9 】

図 3 2 を参照して、コマンド受信処理について説明する。

#### 【 0 2 2 0 】

初めに、画像制御マイコン 8 1 は、コマンドを受信したか否かを判別する ( ステップ S 1 7 1 ) 。この判別が Y E S のときは、画像制御マイコン 8 1 は、続いてステップ S 1 7 2 の処理を行い、N O のときは、続いて図 3 1 のステップ S 1 6 3 の処理を行う。ステッ 50

ブ S 1 7 2 では、ジャンプテーブルに基づいて、ジャンプ先の処理を決定し、当該処理を行い、基本的に、続いて図 3 1 のステップ S 1 6 3 の処理を行う。ジャンプ先の処理には、遊技開始処理（後述の図 3 3）などがある。

**【 0 2 2 1 】**

図 3 3 を参照して、遊技開始処理について説明する。この遊技開始処理は、R T 2 区間である場合に主制御回路 7 1 からスタートコマンドを受信したことを契機として実行される。

**【 0 2 2 2 】**

初めに、画像制御マイコン 8 1 は、受信したスタートコマンドに基づいて C P U 3 1 で決定された内部当籤役及び C P U 3 1 で更新された R T 2 遊技数カウンタの値をセットし（ステップ S 1 8 1）、状態 B 滞在ゲーム数が「 0 」であるか否かの判別を行う（ステップ S 1 8 2）。この判別が Y E S のときは、画像制御マイコン 8 1 は、続いてステップ S 1 8 3 の処理を行い、N O のときは、続いてステップ S 1 9 3 の処理を行う。

**【 0 2 2 3 】**

ステップ S 1 8 3 では、画像制御マイコン 8 1 は、ステージアップフラグがオンであるか否かの判別を行う。この判別が Y E S のときは、画像制御マイコン 8 1 は、ステージアップ用演出テーブルに基づいて演出識別子を決定、すなわち演出識別子に対応する演出の内容を決定する（ステップ S 1 8 4）。このとき、ステップ S 1 8 4 で決定される演出は S U P 演出であるので、画像制御マイコン 8 1 は、現在の演出のステージを示す（保持している）演出のステージの情報（例えば、ステージ 1 に対応する「 1 」からステージ 4 に対応する「 4 」）を次の演出のステージの情報としてワーク R A M 8 4 の所定の格納領域に格納する。続いて画像制御マイコン 8 1 は、ステージアップフラグをクリアして（ステップ S 1 8 5）、続いて図 3 1 のステップ S 1 6 3 の処理を行う。また、N O のときは、画像制御マイコン 8 1 は、続いてステップ S 1 8 6 の処理を行う。

**【 0 2 2 4 】**

ステップ S 1 8 6 では、画像制御マイコン 8 1 は、状態 A 用演出テーブルに基づいて演出識別子を決定、すなわち演出識別子に対応する演出の内容を決定する。続いて、画像制御マイコン 8 1 は、状態 A 用移行抽籤テーブルに基づいて移行抽籤を行う（ステップ S 1 8 7）。ここで、画像制御マイコン 8 1 は、ステージアップに関する情報及び状態 B 滞在ゲーム数の取得を行う。

**【 0 2 2 5 】**

続いて、画像制御マイコン 8 1 は、ステップ S 1 8 6 で決定された演出が S U P 演出（ステージアップ演出）又は S J U P 演出であるか否かを判別する（ステップ S 1 8 8）。この判別が Y E S のときは、画像制御マイコン 8 1 は、ステップ S 1 8 6 で決定された演出が S U P 演出の場合には保持している演出のステージの情報を次の演出のステージの情報としてワーク R A M 8 4 の所定の格納領域に格納し、S J U P 演出の場合には保持している演出のステージの情報を幾つか先の演出のステージの情報としてワーク R A M 8 4 の所定の格納領域に格納し、続いて図 3 1 のステップ S 1 6 3 の処理を行う。また、N O のときは、画像制御マイコン 8 1 は、続いてステップ S 1 8 9 の処理を行う。

**【 0 2 2 6 】**

ステップ S 1 8 9 では、画像制御マイコン 8 1 は、ステージアップ状態移行当籤であるか否かを判別する。すなわち、画像制御マイコン 8 1 は、ステップ S 1 8 7 で取得したステージアップに関する情報が「 」であるか否かを判別する。この判別が Y E S のときは、画像制御マイコン 8 1 は、ステージアップフラグをオンに設定し（ステップ S 1 9 0）、続いてステップ S 1 9 1 の処理を行い、N O のときは、続いてステップ S 1 9 1 の処理を行う。

**【 0 2 2 7 】**

ステップ S 1 9 1 では、画像制御マイコン 8 1 は、状態 B 移行当籤か否かを判別する。具体的には、画像制御マイコン 8 1 は、ステップ S 1 8 7 で取得した状態 B 滞在ゲーム数が「 1 」以上であるか否かを判別する。この判別が Y E S のときは、画像制御マイコン 8

10

20

30

40

50



1 は、状態 B 滞在ゲーム数をセット、すなわちワーク RAM 8 4 の所定の格納領域に状態 B 滞在ゲーム数を格納し（ステップ S 1 9 2）、続いて図 3 1 のステップ S 1 6 3 の処理を行い、NO のときは、続いて図 3 1 のステップ S 1 6 3 の処理を行う。

【0228】

ステップ S 1 9 3 では、画像制御マイコン 8 1 は、状態 B 用演出テーブルに基づいて演出識別子を決定、すなわち演出識別子に対応する演出の内容を決定する。続いて、画像制御マイコン 8 1 は、ステップ S 1 9 3 で決定された演出が SUP 演出（ステージアップ演出）又は SJUP 演出であるか否かを判別する（ステップ S 1 9 4）。この判別が YES のときは、画像制御マイコン 8 1 は、状態 B 滞在ゲーム数及びステージアップフラグをクリアし（ステップ S 1 9 5）、続いて図 3 1 のステップ S 1 6 3 の処理を行う。また、ステップ S 1 9 5 では、画像制御マイコン 8 1 は、ステップ S 1 9 3 で決定された演出が SUP 演出の場合には保持している演出のステージの情報を次の演出のステージの情報としてワーク RAM 8 4 の所定の格納領域に格納し、SJUP 演出の場合には保持している演出のステージの情報を幾つか先の演出のステージの情報としてワーク RAM 8 4 の所定の格納領域に格納する。また、NO のときは、画像制御マイコン 8 1 は、続いてステップ S 1 9 6 の処理を行う。

10

【0229】

ステップ S 1 9 6 では、画像制御マイコン 8 1 は、状態 B 用移行抽籤テーブルに基づいて移行抽籤を行う。ここで、画像制御マイコン 8 1 は、ステージアップに関する情報及び状態 B 滞在ゲーム数の取得を行う。続いて、画像制御マイコン 8 1 は、ステージアップ状態移行当籤であるか否かを判別する（ステップ S 1 9 7）。すなわち、画像制御マイコン 8 1 は、ステップ S 1 9 6 で取得したステージアップに関する情報が「」であるか否かを判別する。この判別が YES のときは、画像制御マイコン 8 1 は、ステージアップフラグをオンに設定し（ステップ S 1 9 8）、続いてステップ S 1 9 9 の処理を行い、NO のときは、続いてステップ S 1 9 9 の処理を行う。

20

【0230】

ステップ S 1 9 9 では、画像制御マイコン 8 1 は、状態 B 移行当籤か否かを判別する。具体的には、画像制御マイコン 8 1 は、ステップ S 1 9 6 で取得した状態 B 滞在ゲーム数が「1」以上であるか否かを判別する。この判別が YES のときは、画像制御マイコン 8 1 は、ワーク RAM 8 4 の所定の格納領域に格納している状態 B 滞在ゲーム数を取得した状態 B 滞在ゲーム数に書替え（ステップ S 2 0 0）、続いて図 3 1 のステップ S 1 6 3 の処理を行い、NO のときは、ワーク RAM 8 4 の所定の格納領域に格納している状態 B 滞在ゲーム数を「1」減算し（ステップ S 2 0 1）、続いて図 3 1 のステップ S 1 6 3 の処理を行う。

30

【0231】

ここで、ステップ S 1 8 4、ステップ S 1 8 6、ステップ S 1 9 3 において、SUP 演出又は SJUP 演出に対応する演出識別子が決定されることにより、現在の演出のステージがステージ 4 に切り換わる条件は、RT2 遊技数カウンタの値が「50」以下であること、及び所定の抽籤に当籤することが必要条件となる。すなわち、SUP 演出又は SJUP 演出に対応する演出識別子が決定されたとしてもこの条件を充足しない場合には、ステージアップは行われぬ。

40

【0232】

このように、移行抽籤テーブルを用いた抽籤結果に基づいて、ステージアップに関する情報が取得され、取得されたステージアップに関する情報が「」である場合にステージアップフラグがオンに設定され、ステージアップ用演出テーブルに基づいて SUP 演出が決定されるので、ステップ S 1 8 7 及びステップ S 1 9 6 では、ステージ 1 ~ ステージ 4（即ち、複数段階）で構成される演出のステージを切り換えるか否かの抽籤（即ち、第 1 の抽籤）が行われているといえる。

【0233】

また、移行抽籤テーブルを用いた抽籤結果に基づいて、状態 B であるか否かを識別する

50

ための状態B滞在ゲーム数が取得され、取得された状態B滞在ゲーム数が「1」以上である場合に状態B滞在ゲーム数が設定されるので、ステップS187及びステップS196では、状態Aから状態Bに（即ち、複数種類の演出の状態を）切り換えるか否かの抽籤（即ち、第2の抽籤）が行われているといえる。

【0234】

また、演出のステージを示す演出のステージの情報（即ち、演出段階情報）、及び状態B滞在ゲーム数（即ち、数値情報）は、ワークRAM84の所定の格納領域（即ち、演出関連情報格納手段）に格納される。すなわち、画像制御マイコン81は、ワークRAM84の所定の格納領域に格納される情報を更新することにより、演出のステージ及び演出の状態を管理している。

10

【0235】

以上のように、RT2区間では、演出のステージを切り換えるか否かの第1の抽籤の結果が演出のステージを切り換える結果である場合には、ワークRAM84の所定の格納領域に格納されている演出のステージの情報とは別の演出のステージの情報が格納されるので、結果として演出のステージは切り換わることになる。また、演出の状態を切り換えるか否かの第2の抽籤の結果が演出の状態を切り換える結果である場合には、状態Aから状態Bに切り換わることになる。すなわち、切り換わる演出のステージと切り換わる演出の状態とに基づいて決定される演出識別子に係る演出は、切り換わる前の演出のステージと演出の状態とに基づいて決定される演出識別子に係る演出とは異なるものとなる場合がある。この結果、RT2区間で行われる演出が多様になる。したがって、RT2区間で行わ

20

【0236】

また、図17に示したように、移行抽籤により決定された状態B滞在ゲーム数に対応して、演出の意味合いを変化させることが可能となる。例えば、状態B滞在ゲーム数が大きい場合、ボーナス（BB又はMB）が内部当籤しているか否かを遊技者に推測させるような演出を行ったり、状態B滞在ゲーム数が小さい場合、ステージ移行が行われるか否かを遊技者に推測させるような演出を行うことが可能となる。さらに、状態B滞在中に、状態B滞在ゲーム数のみを更新するようにしたので、該状態B滞在ゲーム数が大きい場合には、抽籤結果により少なくするようにでき、逆に状態B滞在ゲーム数が小さい場合には、抽籤結果により多くすることが可能となり、状態B滞在ゲーム数を多様とでき、さらには状態B滞在ゲーム数に対応して演出の幅を広げることができる。

30

【0237】

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。

【0238】

実施例では、持越役とキャラクタとに対応してステージアップ用演出テーブルを設けているが、これに限られるものではない。例えば、演出の内容を決定する際の演出の状態、持越役、キャラクタ、演出のステージ、及びRT2遊技数カウンタに対応してステージアップ用演出テーブルを設けてもよい。このようにすることで、緻密なSUP演出を行うことができる。

40

【0239】

実施例では、ステージアップ用演出テーブルに基づいて決定される演出識別子に係る演出はSUP演出となるように構成されているが、これに限られるものではない。例えば、ステージアップ用演出テーブルに基づいて決定される演出識別子に係る演出がSUP演出又はSJUP演出となるように構成してもよい。

【0240】

実施例では、状態B滞在ゲーム数が「0」になると、状態Bから状態Aに演出の状態が移行する構成であるが、これに限られるものではない。例えば、状態B滞在ゲーム数が「0」になっても、状態Bを維持する構成としてもよい。この場合、ステージアップフラグがオフである場合には、状態B用演出テーブルに基づいて演出識別子を決定し、状態B用

50

移行抽籤テーブルに基づいて移行抽籤を行うことが好適である。

【0241】

実施例では、演出のステージとしてステージ1～ステージ4を採用し、演出の状態として状態A及び状態Bを採用したが、これに限られるものではない。例えば、演出のステージとしてさらに多くのステージ（例えば、ステージ1～ステージ10）を採用し、演出の状態としてさらに多くの演出の状態（例えば、状態A～状態Z）を採用してもよい。このようにすることで、多彩な演出を行うことができる。

【0242】

実施例では、RT2区間における演出に係る演出識別子の決定の構成を示したが、これに限られるものではない。例えば、RT1区間における演出に係る演出識別子の決定の構成をRT2区間における演出に係る演出識別子の決定の構成と同様の構成にすることができる。このようにすることで、RT1区間で行われる演出が多様になるので、RT1区間における演出に対する倦怠感を遊技者に与える可能性を低減できる。

【0243】

第1の態様は、複数列（例えば、3列）で図柄を表示する図柄表示手段（例えば、リール3L, 3C, 3R、図柄表示領域21L, 21C, 21R）と、遊技者による開始操作（例えば、開始操作、スタートレバー6の操作）の検出を行う開始操作検出手段（例えば、スタートスイッチ6S、主制御回路71）と、当籤役（例えば、当籤役、内部当籤役、持越役）を決定するための当籤役決定情報（例えば、内部抽籤テーブル）を格納する当籤役決定情報格納手段（例えば、ROM32、RAM33）と、前記開始操作検出手段により行われる開始操作の検出を条件に、前記当籤役決定情報格納手段により格納される当籤役決定情報に基づいて当籤役を決定する当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理を行う手段、主制御回路71）と、前記開始操作検出手段により行われる開始操作の検出を条件に、前記複数列で表示される図柄の変動（例えば、変動表示）を行う図柄変動手段（例えば、ステッピングモータ49L, 49C, 49R、主制御回路71）と、遊技者による停止操作（例えば、停止操作、停止ボタン7L, 7C, 7Rの押圧操作）の検出を行う停止操作検出手段（例えば、停止スイッチ7LS, 7CS, 7RS、主制御回路71）と、前記停止操作検出手段により行われる停止操作の検出と前記当籤役決定手段により決定される当籤役とに基づいて前記図柄変動手段により行われる図柄の変動の停止制御を行う停止制御手段（例えば、リール停止制御処理を行う手段、主制御回路71）と、複数段階で構成される演出の段階（例えば、ステージ1からステージ4）を切り換えるための情報（例えば、ステージアップの情報、「」）又は複数種類の状態（例えば、状態A及び状態B）を識別するための数値情報（例えば、状態B滞在ゲーム数）の少なくともいずれか一方が対応付けられた演出データ（例えば、演出データ、演出識別子）を複数格納する演出データ格納手段（例えば、演出テーブル、移行抽籤テーブル）と、前記演出データに基づいて決定される演出の段階に対応する演出段階情報（例えば、各演出のステージの情報（「1」から「4」））と数値情報とを格納する演出関連情報格納手段（例えば、ワークRAM84、副制御回路72）と、特定の図柄の組合せ（例えば、“激-リプレイ-リプレイ”、“BAR-リプレイ-リプレイ”、“青7-リプレイ-リプレイ”、“赤7-リプレイ-リプレイ”）が前記図柄表示手段により表示されてから所定の条件を充足するまでの期間（例えば、RT2区間）において、前記演出関連情報格納手段に格納される演出段階情報に対応する演出の段階と数値情報により識別される状態とに基づいて、前記演出データ格納手段に格納される複数の演出データから演出データを決定する演出データ決定手段（例えば、副制御回路72）と、前記演出データ決定手段の決定結果に基づいて演出を行う演出手段（例えば、液晶表示装置131、スピーカ9L, 9R）と、を備え、前記当籤役決定情報は、遊技価値（例えば、メダル）を消費することなく単位遊技（例えば、一のゲーム）を行うことができる利益（例えば、再遊技）と所定の図柄の組合せ（例えば、“リプレイ-リプレイ-リプレイ”）とが対応付けられた再遊技に係る当籤役（例えば、リプレイA）が決定される確率が第1の確率（例えば、「8981/65536」）である第1の当籤役決定情報（例えば、一般遊技状態用内部抽籤テーブル）と、前記再遊技に係る

10

20

30

40

50

当籤役が決定される確率が前記第1の確率より高い第2の確率（例えば、「57277 / 65536」）である第2の当籤役決定情報（例えば、RT2用内部抽籤テーブル）とを含み、前記当籤役決定手段は、前記期間では前記第2の当籤役決定情報に基づいて当籤役を決定し、前記演出関連情報格納手段は、前記演出の段階を切り換えるための情報が対応付けられた演出データが前記演出データ決定手段により決定された場合には、格納している演出段階情報とは別の演出段階情報を格納する（例えば、決定された演出識別子に対応する演出がSUP演出である場合には、現在のステージから次のステージに対応する情報を格納する）ことを特徴とする遊技機。

#### 【0244】

第1の態様によれば、演出データ格納手段は、複数段階で構成される演出の段階を切り換えるための情報又は複数種類の状態を識別するための数値情報の少なくともいずれか一方が対応付けられた演出データを複数格納する。演出関連情報格納手段は、演出データに基づいて決定される演出の段階に対応する演出段階情報と数値情報とを格納する。演出データ決定手段は、特定の図柄の組合せが図柄表示手段により表示されてから所定の条件を充足するまでの期間において、演出関連情報格納手段に格納される演出段階情報に対応する演出の段階と数値情報により識別される状態とに基づいて、演出データ格納手段に格納される複数の演出データから演出データを決定する。演出手段は、演出データ決定手段の決定結果に基づいて演出を行う。演出関連情報格納手段は、演出の段階を切り換えるための情報が対応付けられた演出データが演出データ決定手段により決定された場合には、格納している演出段階情報とは別の演出段階情報を格納する。すなわち、上記期間では、演出の段階を切り換えるための情報が対応付けられた演出データが演出データ決定手段により決定された場合に、演出関連情報格納手段により格納されている演出段階情報が別の演出段階情報となるので、演出段階情報に対応する演出の段階は切り換わることになる。そして、切り換わった演出の段階と状態とに基づいて決定される演出データに係る演出は、切り換える前の演出の段階と状態とに基づいて決定される演出データに基づく演出とは異なるものとなる場合がある。この結果、上記期間では、演出手段により行われる演出が多様になる。したがって、演出手段により行われる演出が多様になるので、演出に対する倦怠感を遊技者に与える可能性を低減できる。

#### 【0245】

第2の態様は、第1の態様において、前記演出関連情報格納手段は、前記演出関連情報格納手段に格納される数値情報により識別される状態が特定の状態である場合に、前記演出データ決定手段により前記数値情報に対応付けられていない第1の演出データ（例えば、状態B滞在ゲーム数が「0」又は「-」に対応する演出識別子）が決定されることに基づいて、格納している数値情報を更新（例えば、状態B滞在ゲーム数を「1」減算）して格納し、前記演出データ決定手段により前記数値情報に対応付けられた第2の演出データ（例えば、状態B滞在ゲーム数が「1」以上に対応する演出識別子）が決定されることに基づいて、格納している数値情報を前記第2の演出データに係る数値情報に更新（例えば、状態B滞在ゲーム数を書替え）して格納することを特徴とする遊技機。

#### 【0246】

第2の態様によれば、演出関連情報格納手段は、演出関連情報格納手段に格納される数値情報により識別される状態が特定の状態である場合に、演出データ決定手段により数値情報に対応付けられていない第1の演出データが決定されることに基づいて、格納している数値情報を更新して格納し、演出データ決定手段により数値情報に対応付けられた第2の演出データが決定されることに基づいて、格納している数値情報を第2の演出データに係る数値情報に更新して格納する。ここで、複数種類の状態は、数値情報によって識別されるので、数値情報が更新されると状態が切り換わる場合がある。すなわち、演出の段階と切り換わった状態とに基づいて決定される演出データに係る演出は、演出の段階と切り換わる前の状態とに基づいて決定される演出データに基づく演出とは異なるものとなる場合がある。この結果、演出手段により行われる演出を更に多様にすることができる。したがって、演出手段により行われる演出が多様になるので、演出に対する倦怠感を遊技者に

与える可能性を更に低減できる。

【0247】

第3の態様は、第1の態様又は第2の態様において、第1の図柄の組合せ（例えば、“赤7 - 赤7 - 赤7”、“青7 - 青7 - 青7”）が前記図柄表示手段により表示されると、遊技者にとって相対的に有利な有利状態（例えば、ビッグボーナスゲーム）の作動を行う有利状態作動手段（例えば、ステップS146の処理を行う手段、主制御回路71）を備え、前記複数段階の演出の段階は、第1の段階（例えば、ステージ1）から第nの段階（例えば、ステージ4）で構成され、前記演出関連情報格納手段に格納される演出段階情報が前記第nの段階に対応する演出段階情報である場合に前記演出データ決定手段により決定される演出データには、前記第1の図柄の組合せに対応する第1の当籤役（例えば、B B 1、B B 2）が決定されているか否かを確定的に報知する演出データが含まれることを特徴とする遊技機。

10

【0248】

第3の態様によれば、有利状態作動手段は、第1の図柄の組合せが図柄表示手段により表示されると、遊技者にとって相対的に有利な有利状態の作動を行う。複数段階の演出の段階は、第1の段階から第nの段階で構成される。演出関連情報格納手段に格納される演出段階情報が第nの段階に対応する演出段階情報である場合に演出データ決定手段により決定される演出データには、第1の図柄の組合せに対応する第1の当籤役が決定されているか否かを確定的に報知する演出データが含まれる。すなわち、演出の段階の第n段階で決定される演出データには、相対的に有利な有利状態の作動に係る第1の当籤役が決定されているか否かを確定的に報知する演出データが含まれるので、演出の段階が切り換わるとともに演出の段階が第n段階となることに期待することができる。したがって、演出の有する面白みに厚みが加わり、結果として、演出に対する倦怠感を遊技者に与える可能性を更に低減できる。

20

【0249】

また、別の態様は、前記図柄表示手段により再遊技に係る図柄組合せが表示されると、再遊技を行う再遊技手段と、前記当籤役決定手段により再遊技に係る当籤役が所定の確率で決定される通常確率状態と比べて前記当籤役決定手段により再遊技に係る当籤役が決定される確率が高い高確率状態の作動を行う高確率状態作動手段を備え、前記高確率状態作動手段は、遊技者にとって有利な遊技状態であるボーナス遊技状態（例えば、B B、M B等）の終了を契機に、第2の再遊技（例えば、リプレイB）が高確率となる第2高確率状態の作動を行い、第2の再遊技に係る図柄組合せが前記図柄表示手段により表示されたことを契機に、第1の再遊技（例えば、リプレイA）が高確率となる第1高確率状態の作動を行うことを特徴とする遊技機。

30

【0250】

この構成により、高確率状態の作動が行われる条件を複数設け、夫々に応じて高確率状態の作動を行うようにしたので、高確率状態の作動が行われる契機を多様なものとするのが可能となる。また、高確率状態の作動が行われることに対して遊技者が期待を抱く機会を多く提供することも可能となる。この結果、遊技が単調となることを防止し、遊技の興趣を向上させることが可能となる。具体的には、第2高確率状態が第1高確率状態を作動させる遊技状態となり、第1高確率状態を発生させるためには第2高確率状態を必ず經由するようにしたので、有利な遊技状態である第2高確率状態に移行するために、期待がもてる遊技状態を発生させることが可能となり、遊技者の期待感を高めることが可能となる。

40

【0251】

更に、本実施例のような遊技機1の他、パチンコ遊技機、パロット等の他の遊技機にも本発明を適用できる。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。

50

## 【図面の簡単な説明】

## 【0252】

【図1】遊技機の外観を示す斜視図。

【図2】液晶表示装置のパネル表示部、液晶表示部及び固定表示部を示す図。

【図3】液晶表示装置の概略構成を示す斜視図。

【図4】リール上に配列された図柄の例を示す図。

【図5】電気回路の構成を示すブロック図。

【図6】副制御回路の構成を示すブロック図。

【図7】液晶表示部における表示例を示す図。

【図8】図柄組合せテーブルを示す図。

10

【図9】内部抽籤テーブル決定テーブルを示す図。

【図10】内部抽籤テーブルを示す図。

【図11】内部抽籤テーブルを示す図。

【図12】内部当籤役決定テーブルを示す図。

【図13】ボーナス作動時テーブルを示す図。

【図14】各種格納領域を示す図。

【図15】演出テーブルを示す図。

【図16】演出テーブルを示す図。

【図17】移行抽籤テーブルを示す図。

【図18】ステージアップ用演出テーブルを示す図。

20

【図19】主制御回路のメインフローチャート。

【図20】図19に続くフローチャート。

【図21】ボーナス作動監視処理を示すフローチャート。

【図22】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23】遊技状態監視処理を示すフローチャート。

【図24】内部抽籤処理を示すフローチャート。

【図25】図24に続くフローチャート。

【図26】リール停止制御処理を示すフローチャート。

【図27】表示役検索処理を示すフローチャート。

【図28】ボーナス終了チェック処理を示すフローチャート。

30

【図29】ボーナス作動チェック処理を示すフローチャート。

【図30】メインCPUの制御による割込処理を示すフローチャート。

【図31】サブCPUによるリセット割込処理を示すフローチャート。

【図32】コマンド受信処理を示すフローチャート。

【図33】遊技開始処理を示すフローチャート。

## 【符号の説明】

## 【0253】

1 遊技機

2 前面ドア

3 L , 3 C , 3 R リール

40

6 スタートレバー

7 L , 7 C , 7 R 停止ボタン

30 マイクロコンピュータ

31 CPU

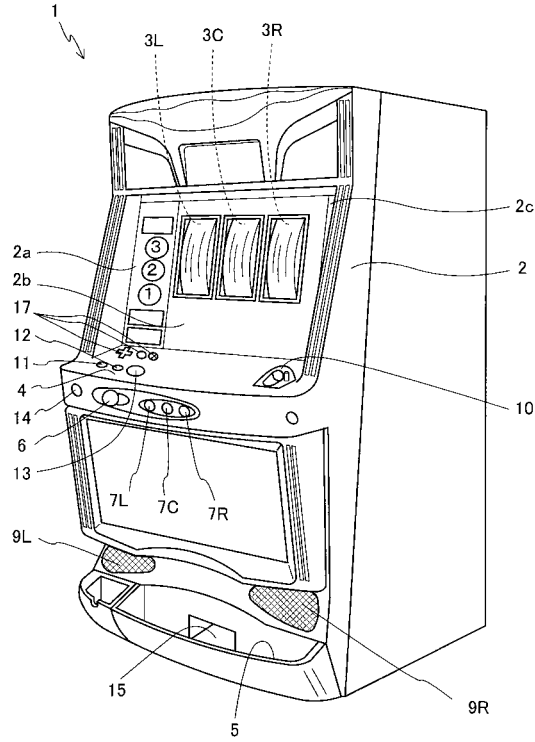
32 ROM

33 RAM

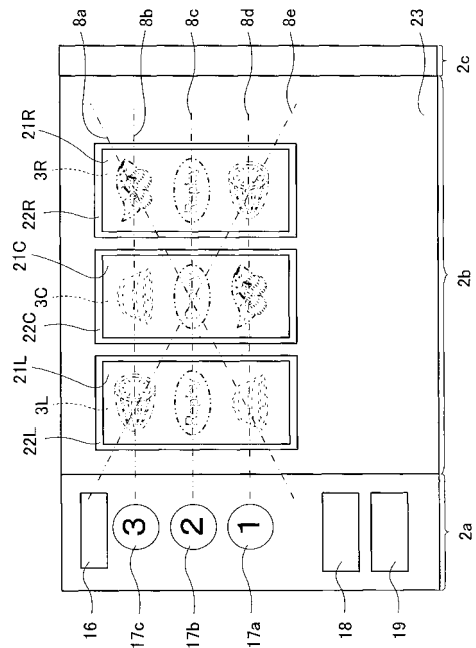
71 主制御回路

72 副制御回路

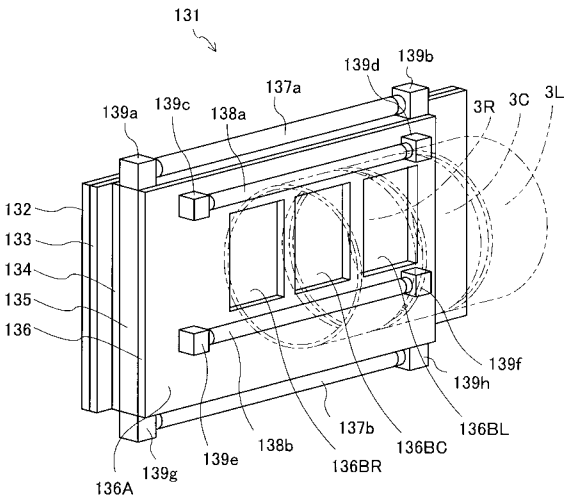
【図1】



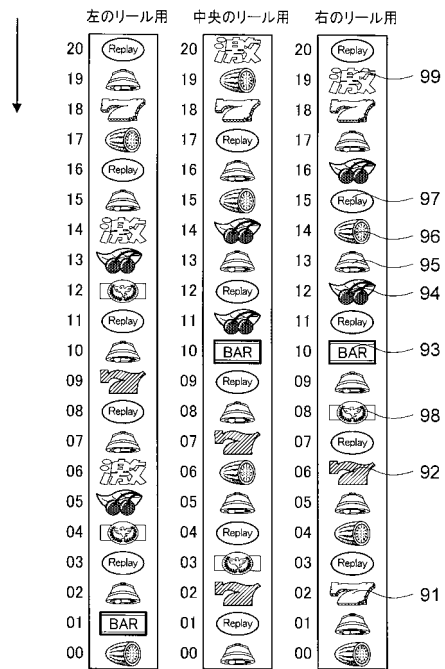
【図2】



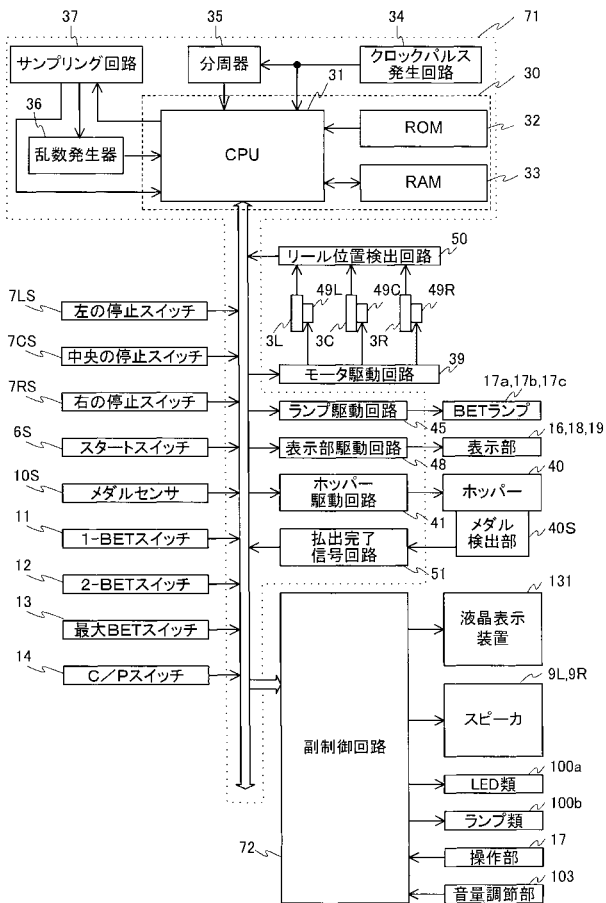
【図3】



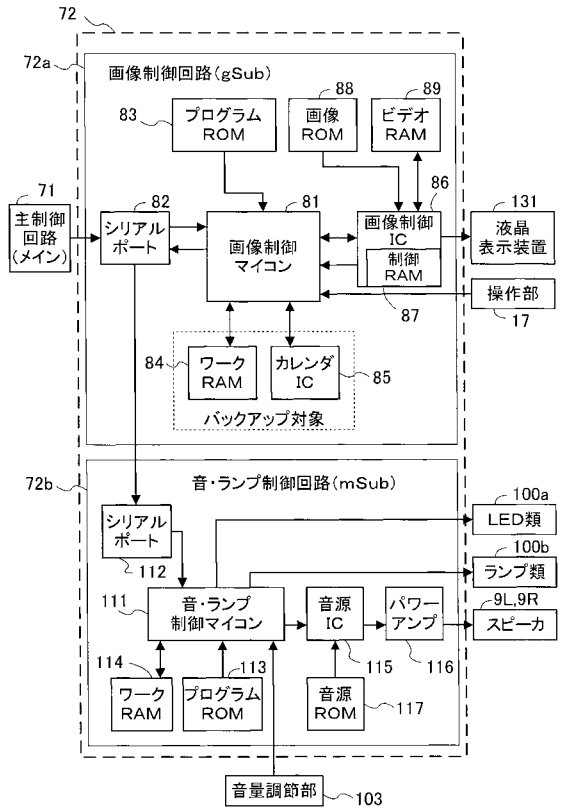
【図4】



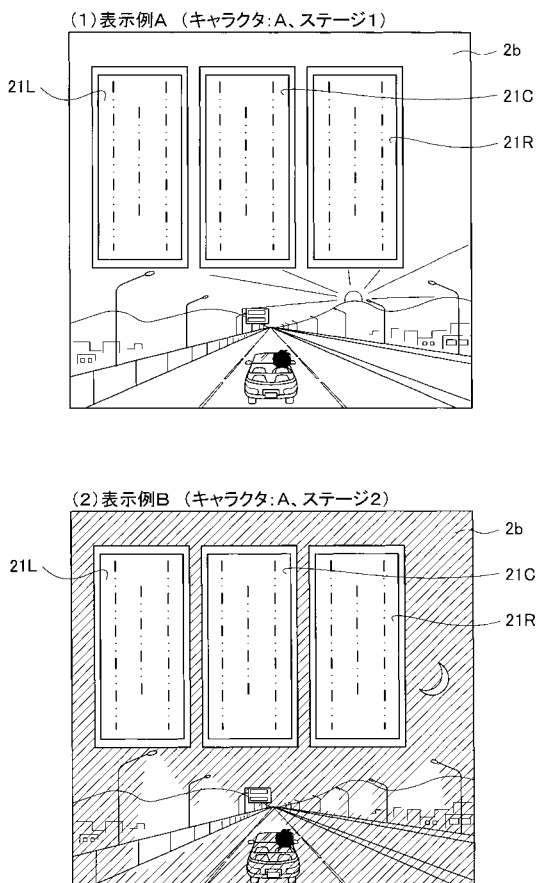
【図5】



【図6】



【図7】



【図8】

図柄組合せテーブル

左のリール	中央のリール	右のリール	表示役	払出枚数
チェリー	ANY	ANY	チェリー	2
ベル	ベル	ベル	ベル	10
スイカ	スイカ	スイカ	スイカ	6
BAR	赤7	赤7	特殊赤	1
ベルト	ベル	ベル	特殊ベル	9
ベルト	ベルト	ベルト	ベルト	3
激	激	激	激	9
激	リプレイ	リプレイ	リプレイB1	0
BAR	リプレイ	リプレイ	リプレイB2	0
青7	リプレイ	リプレイ	リプレイB3	0
赤7	リプレイ	リプレイ	リプレイB4	0
リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイA	0
BAR	BAR	BAR	MB	0
青7	青7	青7	BB2	0
赤7	赤7	赤7	BB1	0

【図9】

内部抽籤テーブル決定テーブル

遊技状態	種別	抽籤回数
一般遊技状態	一般遊技状態用	15
CB遊技状態		7
RB遊技状態	RB遊技状態用	7



【 図 1 0 】

(1)一般遊技状態用内部抽籤テーブル(乱数範囲:0~65535)

当選番号	内容	設定1		設定4		設定6	
		下限値	上限値	下限値	上限値	下限値	上限値
1	チェリー	1201	1800	1207	1806	1214	1813
2	ベル	1795	7454	1801	7555	1808	7657
3	スイカ	0	499	0	499	0	499
4	特殊赤	520	1159	525	1164	530	1169
5	特殊ベル	1795	1800	1801	1806	1808	1813
6	ベルト	1783	1794	1789	1800	1796	1807
7	激	1771	1782	1777	1788	1784	1795
8	リプレイB1	65509	65535	65499	65535	65487	65535
9	リプレイB2	65509	65535	65499	65535	65487	65535
10	リプレイB3	65509	65535	65499	65535	65487	65535
11	リプレイB4	65509	65535	65499	65535	65487	65535
12	リプレイA	7455	16435	7556	16536	7658	16638
13	MB	1096	1200	1101	1206	1106	1213
14	BB2	475	583	475	588	475	593
15	BB1	1756	1844	1762	1855	1769	1867

(2)RB遊技状態用内部抽籤テーブル(乱数範囲:0~65535)

当選番号	内容	全設定共通	
		下限値	上限値
1	チェリー	1214	1813
2	ベル	1808	65535
3	スイカ	0	499
4	特殊赤	530	1169
5	特殊ベル	1808	1813
6	ベルト	1796	1807
7	激	1784	1795

【 図 1 2 】

当選番号	一般遊技状態		RB遊技状態		CB遊技状態		内容
	内部当籤役1	内部当籤役2	内部当籤役1	内部当籤役2	内部当籤役1	内部当籤役2	
0	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	01111111	複合役
1	00000000	00000001	00000000	00000000	00000000	01111111	
2	00000000	00000010	00000000	00000000	00000000	01111111	
3	00000000	00001000	00000000	00000000	00000000	01111111	
4	00000000	00001000	00000000	00000000	00000000	01111111	
5	00000000	00010000	00000000	00000000	00000000	01111111	
6	00000000	00100000	00000000	00000000	00000000	01111111	
7	00000000	01000000	00000000	00000000	00000000	01111111	
8	00000001	00000000	00000000	00000000	00000000	01111111	
9	00000010	00000000	00000000	00000000	00000000	01111111	
10	00000100	00000000	00000000	00000000	00000000	01111111	
11	00001000	00000000	00000000	00000000	00000000	01111111	
12	00010000	00000000	00000000	00000000	00000000	01111111	
13	00100000	00000000	00000000	00000000	00000000	01111111	
14	01000000	00000000	00000000	00000000	00000000	01111111	
15	10000000	00000000	00000000	00000000	00000000	01111111	

【 図 1 1 】

(1)RT1用内部抽籤テーブル(乱数範囲:0~65535)

当選番号	内容	設定1		設定4		設定6	
		下限値	上限値	下限値	上限値	下限値	上限値
1	チェリー	1201	1800	1207	1806	1214	1813
2	ベル	1795	7454	1801	7555	1808	7657
3	スイカ	0	499	0	499	0	499
4	特殊赤	520	1159	525	1164	530	1169
5	特殊ベル	1795	1800	1801	1806	1808	1813
6	ベルト	1783	1794	1789	1800	1796	1807
7	激	1771	1782	1777	1788	1784	1795
8	リプレイB1	63215	65535	63100	65535	62985	65535
9	リプレイB2	63215	65535	63100	65535	62985	65535
10	リプレイB3	63215	65535	63100	65535	62985	65535
11	リプレイB4	63215	65535	63100	65535	62985	65535
12	リプレイA	7555	16535	7556	16536	7658	16638
13	MB	1096	1200	1101	1206	1106	1213
14	BB2	475	583	475	588	475	593
15	BB1	1756	1844	1762	1855	1769	1867

(2)RT2用内部抽籤テーブル(乱数範囲:0~65535)

当選番号	内容	設定1		設定4		設定6	
		下限値	上限値	下限値	上限値	下限値	上限値
1	チェリー	1201	1800	1207	1806	1214	1813
2	ベル	1795	7454	1801	7555	1808	7657
3	スイカ	0	499	0	499	0	499
4	特殊赤	520	1159	525	1164	530	1169
5	特殊ベル	1795	1800	1801	1806	1808	1813
6	ベルト	1783	1794	1789	1800	1796	1807
7	激	1771	1782	1777	1788	1784	1795
8	リプレイB1	65509	65535	65499	65535	65487	65535
9	リプレイB2	65509	65535	65499	65535	65487	65535
10	リプレイB3	65509	65535	65499	65535	65487	65535
11	リプレイB4	65509	65535	65499	65535	65487	65535
12	リプレイA	7455	64856	7556	64846	7558	64834
13	MB	1096	1200	1101	1206	1106	1213
14	BB2	475	583	475	588	475	593
15	BB1	1756	1844	1762	1855	1769	1867

【 図 1 3 】

ボーナス作動時テーブル

格納領域	作動時		
	BB	MB	RB
作動中フラグ	BB作動中フラグ	MB作動中フラグ	RB作動中フラグ
ボーナス終了枚数カウンタ	230	114	—
遊技可能回数	—	—	12
入賞可能回数	—	—	8

【 図 1 4 】

(1) 内部当籤役1格納領域

内容	データ
ビット7	BB1 0~1
ビット6	BB2 0~1
ビット5	MB 0~1
ビット4	リプレイA 0~1
ビット3	リプレイB4 0~1
ビット2	リプレイB3 0~1
ビット1	リプレイB2 0~1
ビット0	リプレイB1 0~1

(2) 内部当籤役2格納領域

内容	データ
ビット7	— 0
ビット6	激 0~1
ビット5	ベルト 0~1
ビット4	特殊ベル 0~1
ビット3	特殊赤 0~1
ビット2	スイカ 0~1
ビット1	ベル 0~1
ビット0	チェリー 0~1

(3) 持越役格納領域

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

(4) 乱数値格納領域

内容	データ
乱数値	0~65535

【 図 1 6 】

(1) 状態B用演出テーブルI  
(持越役: 無、キャラクタ: A、ステージ: 1、RT2遊技数カウンタ: 1~100、乱数範囲: 0~32767)

演出識別子	ハズレ	リプレイA	ベル	スイカ	チェリー	リプレイB	BB
1(通常演出)	500	2800	1200	250	250	390	0
2(通常演出)	770	2000	2400	770	380	630	0
.	.	.	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.	.	.
7(SUP演出)	0	0	0	0	0	0	0
8(SUP演出)	0	0	0	0	0	0	0
.	.	.	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.	.	.
13(SJUP演出)	0	0	0	0	0	3	0
.	.	.	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.	.	.

(2) 状態B用演出テーブルII  
(持越役: 有、キャラクタ: A、ステージ: 1、RT2遊技数カウンタ: 101~150、乱数範囲: 0~32767)

演出識別子	ハズレ	リプレイA	ベル	スイカ	チェリー	リプレイB	BB
1(通常演出)	500	2800	1200	500	500	510	380
2(通常演出)	880	2000	2900	770	500	760	510
.	.	.	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.	.	.
7(SUP演出)	0	0	0	0	0	0	0
8(SUP演出)	0	0	0	0	0	0	0
.	.	.	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.	.	.
13(SJUP演出)	0	0	0	0	0	6	0
.	.	.	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.	.	.

【 図 1 5 】

(1) 状態A用演出テーブルI  
(持越役: 無、キャラクタ: A、ステージ: 1、RT2遊技数カウンタ: 1~100、乱数範囲: 0~32767)

演出識別子	ハズレ	リプレイA	ベル	スイカ	チェリー	リプレイB	BB
1(通常演出)	500	1200	3000	500	500	390	0
2(通常演出)	770	1000	0	1000	380	630	0
.	.	.	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.	.	.
7(SUP演出)	20	0	5	25	25	0	0
8(SUP演出)	20	0	5	25	25	0	0
.	.	.	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.	.	.
13(SJUP演出)	0	0	0	0	0	1	0
.	.	.	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.	.	.

(2) 状態A用演出テーブルII  
(持越役: 有、キャラクタ: A、ステージ: 1、RT2遊技数カウンタ: 101~150、乱数範囲: 0~32767)

演出識別子	ハズレ	リプレイA	ベル	スイカ	チェリー	リプレイB	BB
1(通常演出)	500	1200	3500	500	770	600	250
2(通常演出)	880	1000	0	1200	560	2000	1100
.	.	.	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.	.	.
7(SUP演出)	20	0	5	25	25	0	22
8(SUP演出)	20	0	5	25	25	0	22
.	.	.	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.	.	.
13(SJUP演出)	0	0	0	0	0	3	0
.	.	.	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.	.	.

【 図 1 7 】

(1) 状態A用移行抽籤テーブル  
(持越役: 無、キャラクタ: A、ステージ: 2、乱数範囲: 0~32767)

状態B滞在G数 ステージアップ	ハズレ	リプレイA	ベル	スイカ	チェリー	リプレイB	BB
0G	0	0	0	0	0	0	0
x	.	.	.	.	.	.	.
1G	10000	0	2000	10010	10100	0	0
x	.	.	.	.	.	.	.
∴	∴	∴	∴	∴	∴	∴	∴
30G	0	70	0	0	0	0	0
x	.	.	.	.	.	.	.
∴	∴	∴	∴	∴	∴	∴	∴
5G	500	7	0	1000	0	0	0
○	.	.	.	.	.	.	.
8G	1000	10	0	1000	0	0	0
○	.	.	.	.	.	.	.
∴	∴	∴	∴	∴	∴	∴	∴
145G	0	0	0	0	0	0	0
○	.	.	.	.	.	.	.
—	.	.	.	.	.	.	.
○	0	0	0	0	0	0	0

(2) 状態B用移行抽籤テーブル  
(持越役: 無、キャラクタ: A、ステージ: 2、乱数範囲: 0~32767)

状態B滞在G数 ステージアップ	ハズレ	リプレイA	ベル	スイカ	チェリー	リプレイB	BB
0G	0	1000	0	0	0	0	0
x	.	.	.	.	.	.	.
1G	0	0	0	0	0	0	0
x	.	.	.	.	.	.	.
∴	∴	∴	∴	∴	∴	∴	∴
30G	1000	0	250	0	500	0	0
x	.	.	.	.	.	.	.
∴	∴	∴	∴	∴	∴	∴	∴
5G	500	7	0	1000	0	0	0
○	.	.	.	.	.	.	.
8G	1000	10	0	1000	0	0	0
○	.	.	.	.	.	.	.
∴	∴	∴	∴	∴	∴	∴	∴
145G	0	0	0	0	0	0	0
○	.	.	.	.	.	.	.
—	.	.	.	.	.	.	.
○	2000	70	500	2000	1600	120	0

【 図 1 8 】

(1) ステージアップ用演出テーブルI

(持越役: 無、キャラクタ: A、ステージ: 共通、乱数範囲: 0~32767)

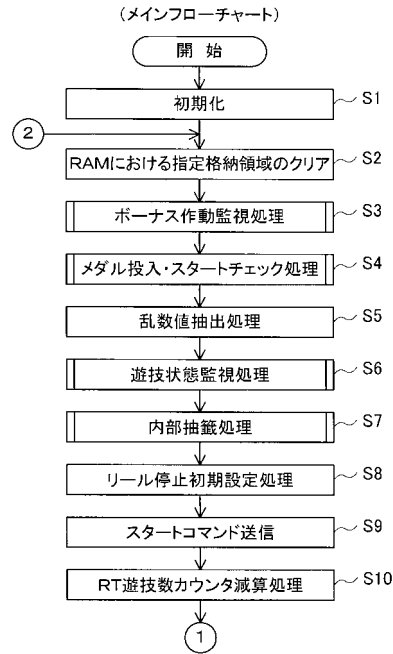
演出識別子	ハズレ	リプレイA	ベル	スイカ	チェリー	リプレイB	BB
.	.	.	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.	.	.
4(SUP演出)	3000	3001	3002	3003	3004	3005	3007
5(SUP演出)	2050	2051	2052	2053	2054	2055	2057
.	.	.	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.	.	.

(2) ステージアップ用演出テーブルII

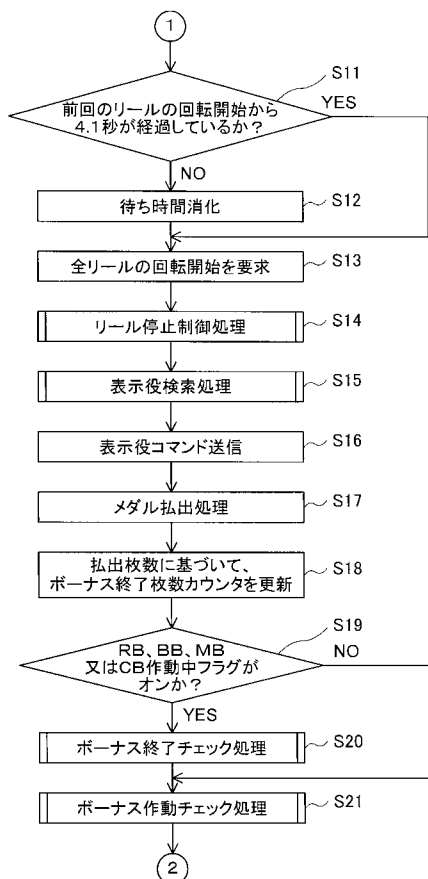
(持越役: 有、キャラクタ: A、ステージ: 共通、乱数範囲: 0~32767)

演出識別子	ハズレ	リプレイA	ベル	スイカ	チェリー	リプレイB	BB
.	.	.	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.	.	.
4(SUP演出)	3000	3001	3002	3003	3004	3005	3007
5(SUP演出)	1650	1651	1652	1653	1654	1655	1657
.	.	.	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.	.	.

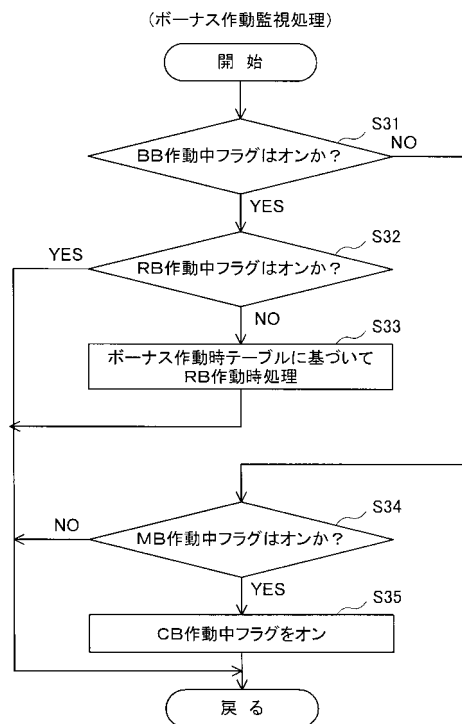
【 図 1 9 】



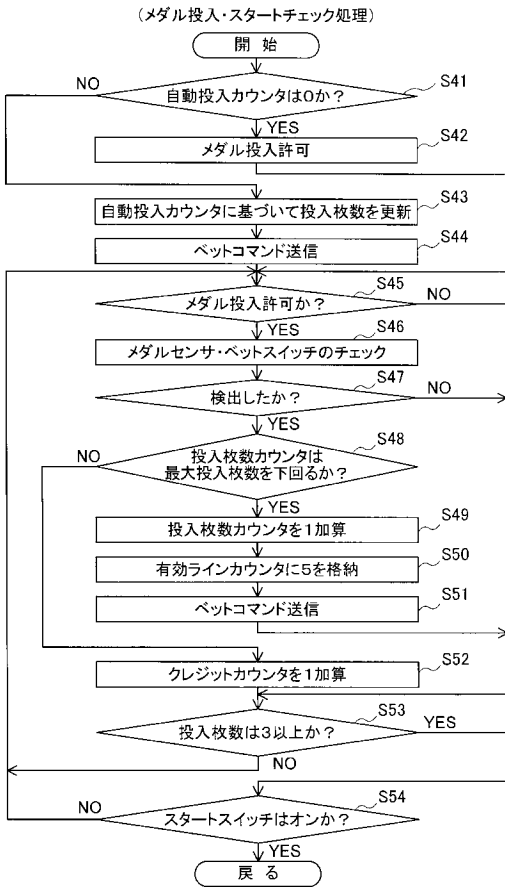
【 図 2 0 】



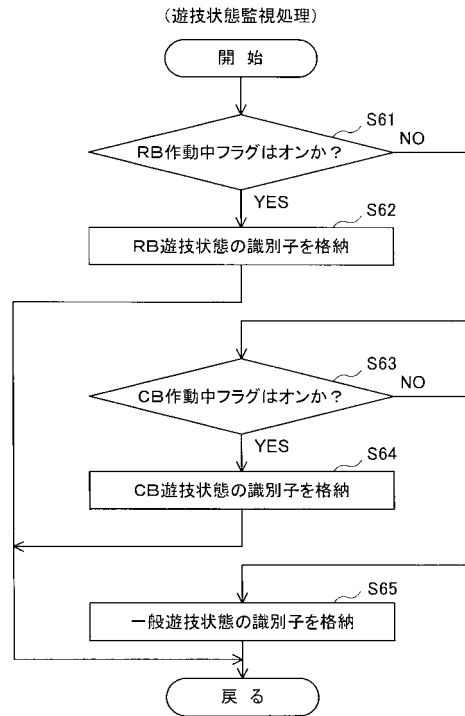
【 図 2 1 】



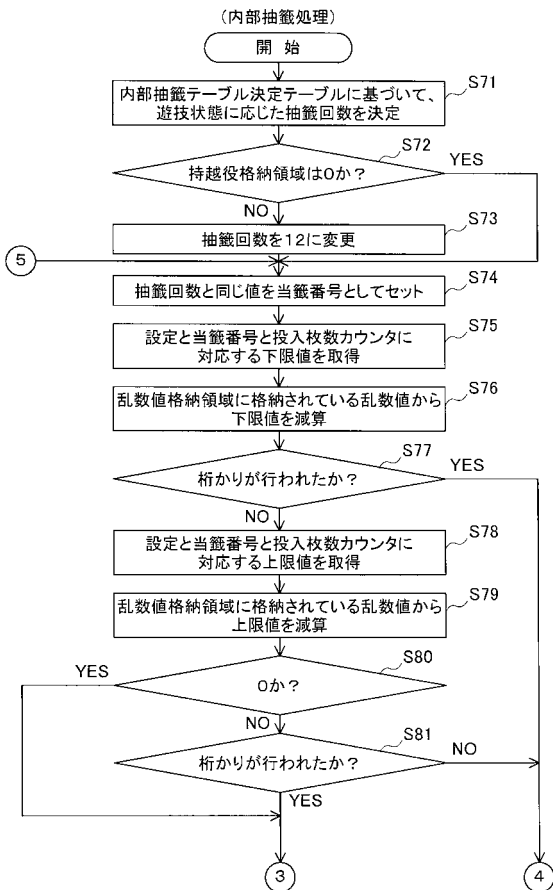
【図 2 2】



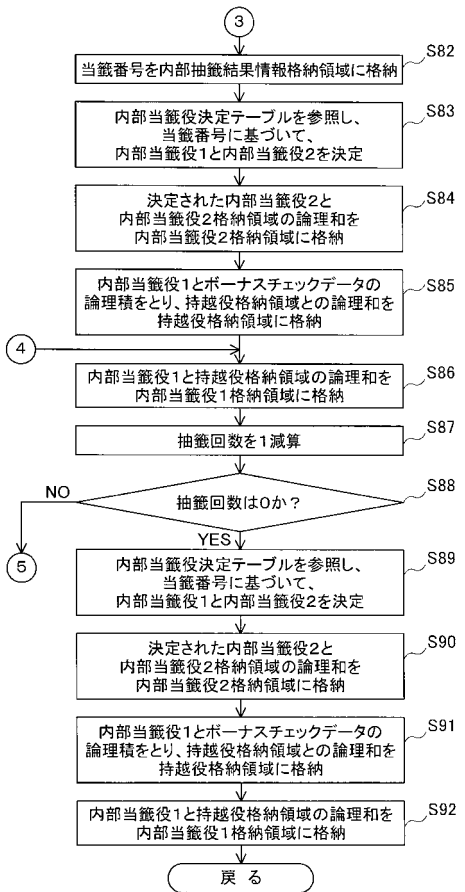
【図 2 3】



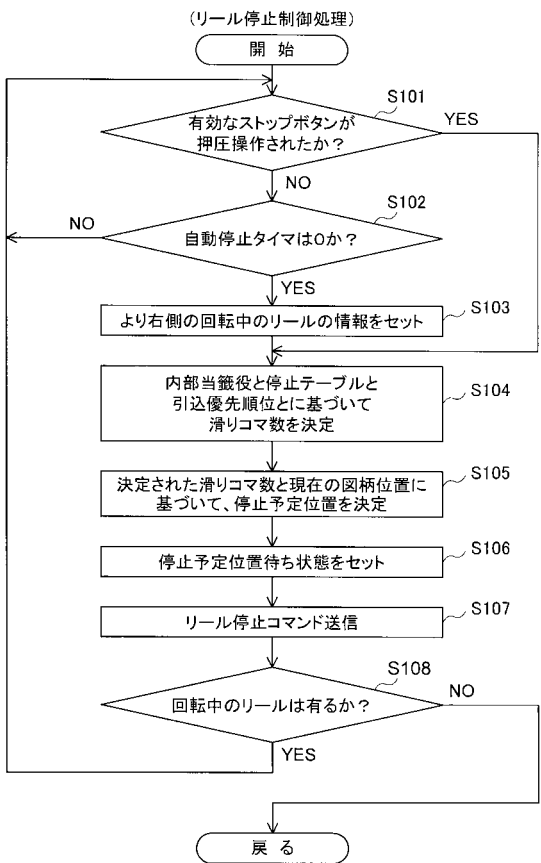
【図 2 4】



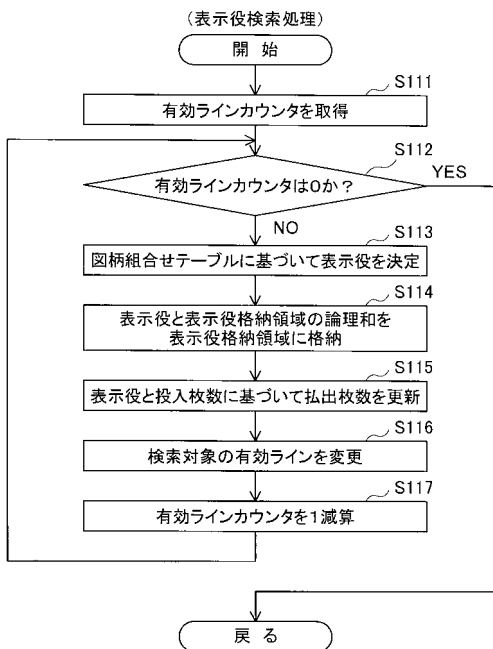
【図 2 5】



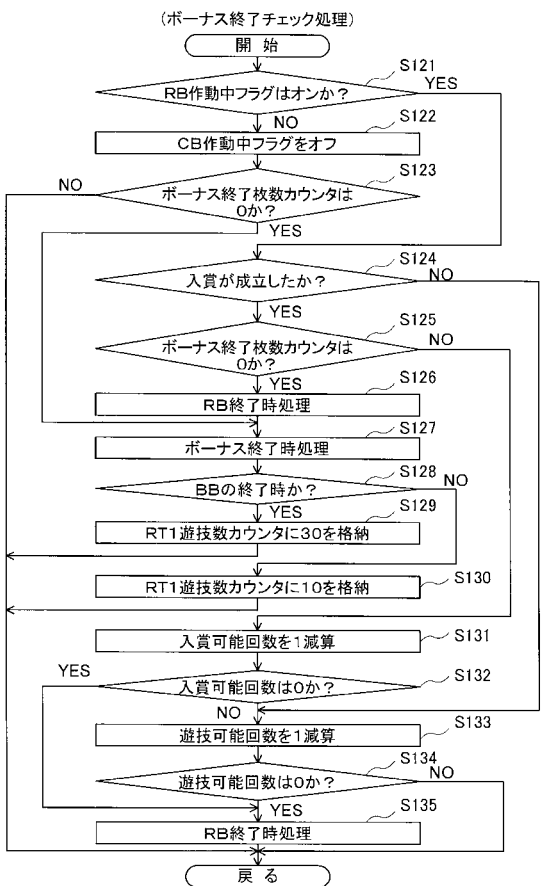
【図26】



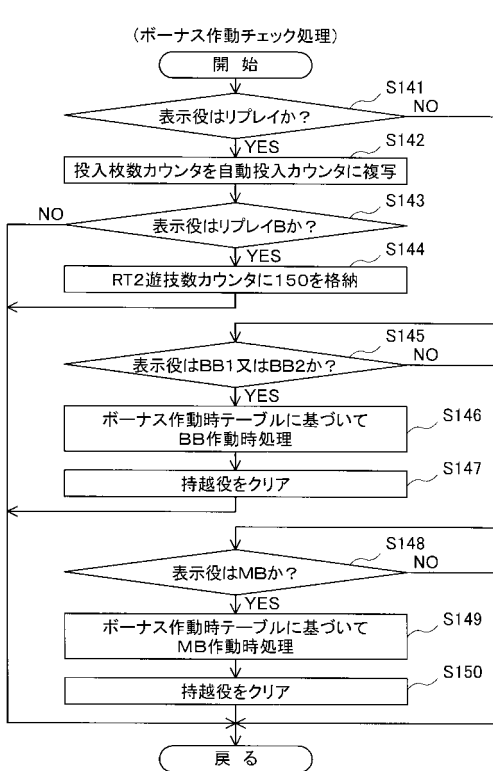
【図27】



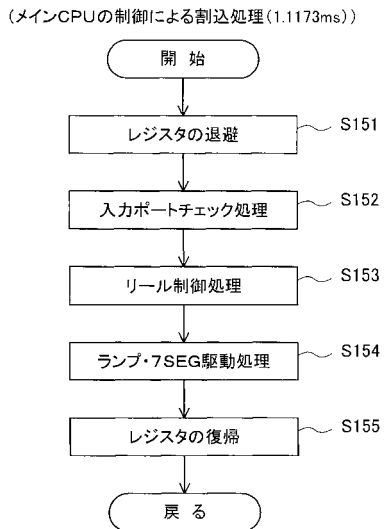
【図28】



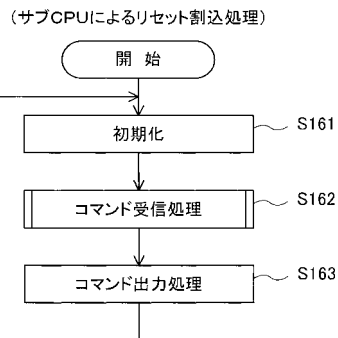
【図29】



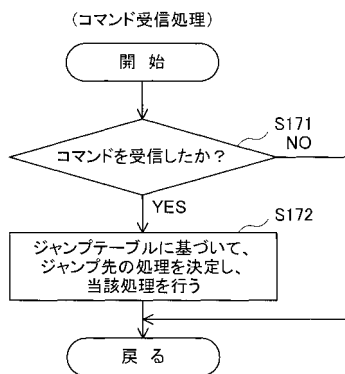
【 図 3 0 】



【 図 3 1 】



【 図 3 2 】



【 図 3 3 】

