

(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2009-178208

(P2009-178208A)

(43) 公開日 平成21年8月13日(2009.8.13)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 5/04 (2006.01) A 6 3 F 5/04 5 1 2 D 2 C 0 8 2
 A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 39 頁)

(21) 出願番号	特願2008-17456 (P2008-17456)	(71) 出願人	598098526
(22) 出願日	平成20年1月29日 (2008. 1. 29)		アルゼ株式会社
			東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5
		(74) 代理人	100106002
			弁理士 正林 真之
		(72) 発明者	山本 賢克
			東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5
		F ターム (参考)	2C082 AA02 AB04 AB12 AB16 AB29
			BA02 BA22 BA32 BA35 BB02
			BB22 BB32 BB78 BB83 BB93
			BB94 BB96 CA02 CA03 CA06
			CA07 CA23 CA24 CA25 CB04
			CB23 CB33 CB41 CC01 CC12
			CC24 CD03 CD12 CD18 CD23
			CD25 CD31 CD32 CD41 CD49
			CD55 DA52 DA54 DA58 DA63

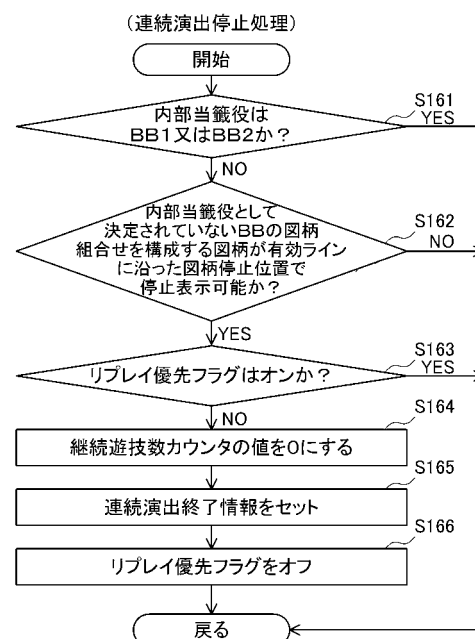
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 ボーナスが入賞しないことが明らかな場合には、遊技者の違和感を解消し不快感を軽減することができる遊技機を提供すること。

【解決手段】 遊技機 (1) の主制御回路 (7 1) は、B Bが当籤役として決定されているか否かを複数回の単位遊技にわたって連続して報知する連続演出を行う。B Bが当籤役として決定されておらず、かつ、B Bに対応する図柄組合せを最大滑り駒数以下の範囲の図柄の変動で有効ラインに沿った図柄停止位置で停止表示できるタイミングで停止操作が行われ、さらに、リプレイが当籤役として決定されていないことを条件に連続演出の実行を中断する。

【選択図】 図 3 0



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技価値の情報が格納される遊技価値情報格納手段と、

複数種類の図柄を変動表示すること及び停止表示することが可能な複数の表示部を有する図柄表示手段と、

開始操作信号に応じて、単位遊技の開始を指令する遊技開始指令信号を出力する開始指令手段と、

前記遊技開始指令信号に応じて、予め定めた複数の役から当籤役を決定する当籤役決定手段と、

前記遊技開始指令信号に応じて、前記図柄表示手段による図柄の変動表示を開始する開始制御手段と、

前記複数の表示部の夫々に対応して設けられ、停止操作信号に応じて、対応する表示部における図柄の変動表示の停止を指令する停止指令信号を出力する複数の停止指令手段と、

前記停止指令信号が出力されてから前記停止指令手段に対応する表示部における図柄が停止するまでの間、前記停止指令手段に対応する表示部において変動する図柄の数である滑り駒数を、前記停止指令手段による停止指令信号の出力に応じて、前記滑り駒数として取り得る最大の値として定めた最大滑り駒数以下の範囲で前記当籤役に基づいて決定する滑り駒数決定手段と、

前記停止指令手段に対応する表示部における図柄を、前記停止指令信号が出力されたときを基準にして前記滑り駒数決定手段により決定された前記滑り駒数だけ変動させて停止する停止制御手段と、

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

前記役判別手段により、予め定められた複数の所定の役のうちいずれかの役に対応すると判別される場合には、この判別された役に対応する数の遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、

前記役判別手段により第 1 の役に対応すると判別されることを条件に、前記遊技価値付与手段による遊技価値の付与が行われる確率が一般遊技状態よりも高いボーナスの作動を開始するボーナス開始手段と、

前記図柄表示手段により第 2 の役に対応する第 2 の図柄組合せが停止表示されることを条件に、前記所定の遊技価値の情報を前記遊技価値情報格納手段に格納する自動格納手段と、

遊技に関する演出を行う演出手段と、

前記演出手段において複数回の単位遊技にわたって連続した演出を行うと共に、前記第 1 の役が当籤役として決定されているか否かを報知する演出を行う連続演出を実行するか否かを判定する連続演出実行判定手段と、

前記連続演出実行判定手段によって連続演出を実行すると判定されてからの単位遊技の回数を計数する計数手段と、

予め定めた複数の演出情報を前記複数回の単位遊技の夫々に対応させた連続演出情報が複数記憶される連続演出情報記憶手段と、

前記連続演出実行判定手段によって連続演出を実行すると判定されたことに応じて、前記複数の連続演出情報から一の連続演出情報を決定する連続演出情報決定手段と、

前記一の連続演出情報を参照し、前記計数手段によって計数された単位遊技の回数に基づいて一の演出情報を決定する演出情報決定手段と、

前記演出情報決定手段によって決定された演出情報に基づいて前記演出手段での演出を実行する演出実行手段と、
を備え、

前記停止制御手段は、前記当籤役決定手段により前記第 1 の役と前記第 2 の役とが当籤

10

20

30

40

50

役として決定されている場合には、前記第 2 の役に対応する図柄組合せを構成する図柄を優先して停止する制御を行い、

前記演出実行手段は、前記当籤役決定手段により前記第 1 の役が当籤役として決定されておらず、かつ、前記第 1 の役に対応する図柄組合せを前記最大滑り駒数以下の範囲の図柄の変動で前記ラインに沿った図柄停止位置で停止表示できるタイミングで前記停止指令信号が出力され、さらに、前記当籤役決定手段により前記第 2 の役が当籤役として決定されていないことを条件に演出の実行を中断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】

10

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、所謂パチスロ機は、正面の表示窓内に複数の図柄を変動表示する回転リールを複数配列して構成した機械的変動表示装置、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。遊技者がスタートレバーを操作することに応じて、制御手段が変動表示装置を駆動制御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）になった場合にメダル、コイン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。

20

【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遊技を所定回数行える役（「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回数行える役（「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、メダル、コインなどが払出される入賞が成立するためには、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。

30

【0005】

このような遊技機では、所定回数の単位遊技にわたって連続した連続演出を実行するための演出データが複数記憶される記憶手段を備え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、所定回数の単位遊技にわたって演出を行うことができるので、複数の単位遊技にわたって遊技の興趣を高めることができる。

40

【特許文献 1】特開 2007-117357 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、ボーナスが内部当籤役として決定されているかいないかに係わらずボーナスを示唆する連続演出が継続して行われる。したがって、遊技者がボーナスに対応する図柄組合せを有効ラインに停止できるタイミングで停止操作を

50

行った結果、ボーナスの入賞が成立せず、ボーナスが内部当籤役として決定されていないことが明らかであっても、ボーナスの内部当籤役を示唆する連続演出が複数の単位遊技にわたって継続して行われていた。その結果、ボーナスが入賞しないことが明らかであるのにボーナスを示唆する連続演出が継続されるので、遊技者は違和感を覚え、不快感を募らせていた。そこで、ボーナスが入賞しないことが明らかな場合には、遊技者の違和感を解消し不快感を軽減することができる遊技機が求められていた。

【0007】

本発明の目的は、ボーナスが入賞しないことが明らかな場合には、遊技者の違和感を解消し不快感を軽減することが可能とな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、停止制御手段は、当籤役決定手段により第1の役と第2の役とが当籤役として決定されている場合には、第2の役に対応する図柄組合せを構成する図柄を優先して停止する制御を行い、演出実行手段は、当籤役決定手段により第1の役が当籤役として決定されておらず、かつ、第1の役に対応する図柄組合せを最大滑り駒数以下の範囲の図柄の変動でラインに沿った図柄停止位置で停止表示できるタイミングで停止指令信号が出力され、さらに、当籤役決定手段により第2の役が当籤役として決定されていないことを条件に演出の実行を中断することの特徴とする。

【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) 遊技価値（例えば、後述のメダルなど）の情報が格納される遊技価値情報格納手段（例えば、後述のBET数の更新を行う手段、後述の主制御回路71など）と、複数種類の図柄を変動表示すること及び停止表示することが可能な複数の表示部（例えば、後述の表示部4L, 4C, 4Rなど）を有する図柄表示手段（例えば、後述のリール3L, 3C, 3R、後述の表示窓4L, 4C, 4Rなど）と、開始操作信号に応じて、単位遊技（例えば、後述の一のゲームなど）の開始を指令する遊技開始指令信号（例えば、後述のゲームの開始を指令する信号など）を出力する開始指令手段と、前記遊技開始指令信号に応じて、予め定めた複数の役から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など）と、前記遊技開始指令信号に応じて、前記図柄表示手段による図柄の変動表示を開始する開始制御手段（例えば、後述のモータ駆動回路39、後述のステッピングモータ49L, 49C, 49R、後述の主制御回路71など）と、前記複数の表示部の夫々に対応して設けられ、停止操作信号に応じて、対応する表示部における図柄の変動表示の停止を指令する停止指令信号（例えば、後述の図柄の変動の停止を指令する信号など）を出力する複数の停止指令手段（例えば、停止スイッチ7LS, 7CS, 7RSなど）と、前記停止指令信号が出力されてから前記停止指令手段に対応する表示部における図柄が停止するまでの間、前記停止指令手段に対応する表示部において変動する図柄の数である滑り駒数（例えば、「4」など）を、前記停止指令手段による停止指令信号の出力に応じて、前記滑り駒数として取り得る最大の値として定めた最大滑り駒数以下の範囲で前記当籤役に基づいて決定する滑り駒数決定手段（例えば、後述の図19のステップS17の処理を行う手段、後述の主制御回路71など）と、前記停止指令手段に対応する表示部における図柄を、前記停止指令信号が出力されたときを基準にして前記滑り駒数決定手段により決定された前記滑り駒数だけ変動させて停止する停止制御手段（例えば、後述の図19のステップS17、ステップS18の処理を行う手段、後述の主制御回路71など）と、前記停止制御手段により前記複数の表示部の全てにおける図柄の変動表示が停止されることを条件に、前記複数の表示部の夫々に予め定めた図柄停止位置を結ぶラインに沿って並ぶ図柄組合せが前記当籤役に対応するか否かを判別する役判別手段（例えば、後述の図19のステップS23の処理を行う手段、後述の主制御回路71など）と、前記役判別手段により、予め定められた複数の所定の役のうちいずれ

10

20

30

40

50

かの役に対応すると判別される場合には、この判別された役に対応する数の遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、後述の図19のステップS25の処理を行う手段、後述の主制御回路71など）と、前記役判別手段により第1の役（例えば、後述のリプレイなど）に対応すると判別されることを条件に、前記遊技価値付与手段による遊技価値の付与が行われる確率が一般遊技状態よりも高いボーナスの作動を開始するボーナス開始手段（例えば、後述の図19のステップS29の処理を行う手段、後述の主制御回路71など）と、前記図柄表示手段により第2の役（例えば、後述のBB1、BB2など）に対応する第2の図柄組合せが停止表示されることを条件に、前記所定の遊技価値の情報を前記遊技価値情報格納手段に格納する自動格納手段（例えば、後述の投入枚数カウンタを自動投入カウンタに複写する手段、後述の主制御回路71など）と、遊技に関する演出を行う演出手段（例えば、後述の液晶表示部5a、後述のスピーカ9L、9Rなど）と、前記演出手段において複数回の単位遊技にわたって連続した演出を行うと共に、前記第1の役が当籤役として決定されているか否かを報知する演出を行う連続演出を実行するか否かを判定する連続演出実行判定手段（例えば、後述の図29のステップS142、ステップS143の処理を行う手段、後述の副制御回路72など）と、前記連続演出実行判定手段によって連続演出を実行すると判定されてからの単位遊技の回数を計数する計数手段（例えば、後述の図29のステップS145の処理を行う手段、後述の副制御回路72など）と、予め定めた複数の演出情報を前記複数回の単位遊技の夫々に対応させた連続演出情報が複数記憶される連続演出情報記憶手段（例えば、後述のサブRAM83、後述の副制御回路72など）と、前記連続演出実行判定手段によって連続演出を実行すると判定されたことに
10
20
30
40
50
60
70
80
90
100
110
120
130
140
150
160
170
180
190
200
210
220
230
240
250
260
270
280
290
300
310
320
330
340
350
360
370
380
390
400
410
420
430
440
450
460
470
480
490
500
510
520
530
540
550
560
570
580
590
600
610
620
630
640
650
660
670
680
690
700
710
720
730
740
750
760
770
780
790
800
810
820
830
840
850
860
870
880
890
900
910
920
930
940
950
960
970
980
990
1000
1010
1020
1030
1040
1050
1060
1070
1080
1090
1100
1110
1120
1130
1140
1150
1160
1170
1180
1190
1200
1210
1220
1230
1240
1250
1260
1270
1280
1290
1300
1310
1320
1330
1340
1350
1360
1370
1380
1390
1400
1410
1420
1430
1440
1450
1460
1470
1480
1490
1500
1510
1520
1530
1540
1550
1560
1570
1580
1590
1600
1610
1620
1630
1640
1650
1660
1670
1680
1690
1700
1710
1720
1730
1740
1750
1760
1770
1780
1790
1800
1810
1820
1830
1840
1850
1860
1870
1880
1890
1900
1910
1920
1930
1940
1950
1960
1970
1980
1990
2000
2010
2020
2030
2040
2050
2060
2070
2080
2090
2100
2110
2120
2130
2140
2150
2160
2170
2180
2190
2200
2210
2220
2230
2240
2250
2260
2270
2280
2290
2300
2310
2320
2330
2340
2350
2360
2370
2380
2390
2400
2410
2420
2430
2440
2450
2460
2470
2480
2490
2500
2510
2520
2530
2540
2550
2560
2570
2580
2590
2600
2610
2620
2630
2640
2650
2660
2670
2680
2690
2700
2710
2720
2730
2740
2750
2760
2770
2780
2790
2800
2810
2820
2830
2840
2850
2860
2870
2880
2890
2900
2910
2920
2930
2940
2950
2960
2970
2980
2990
3000
3010
3020
3030
3040
3050
3060
3070
3080
3090
3100
3110
3120
3130
3140
3150
3160
3170
3180
3190
3200
3210
3220
3230
3240
3250
3260
3270
3280
3290
3300
3310
3320
3330
3340
3350
3360
3370
3380
3390
3400
3410
3420
3430
3440
3450
3460
3470
3480
3490
3500
3510
3520
3530
3540
3550
3560
3570
3580
3590
3600
3610
3620
3630
3640
3650
3660
3670
3680
3690
3700
3710
3720
3730
3740
3750
3760
3770
3780
3790
3800
3810
3820
3830
3840
3850
3860
3870
3880
3890
3900
3910
3920
3930
3940
3950
3960
3970
3980
3990
4000
4010
4020
4030
4040
4050
4060
4070
4080
4090
4100
4110
4120
4130
4140
4150
4160
4170
4180
4190
4200
4210
4220
4230
4240
4250
4260
4270
4280
4290
4300
4310
4320
4330
4340
4350
4360
4370
4380
4390
4400
4410
4420
4430
4440
4450
4460
4470
4480
4490
4500
4510
4520
4530
4540
4550
4560
4570
4580
4590
4600
4610
4620
4630
4640
4650
4660
4670
4680
4690
4700
4710
4720
4730
4740
4750
4760
4770
4780
4790
4800
4810
4820
4830
4840
4850
4860
4870
4880
4890
4900
4910
4920
4930
4940
4950
4960
4970
4980
4990
5000
5010
5020
5030
5040
5050
5060
5070
5080
5090
5100
5110
5120
5130
5140
5150
5160
5170
5180
5190
5200
5210
5220
5230
5240
5250
5260
5270
5280
5290
5300
5310
5320
5330
5340
5350
5360
5370
5380
5390
5400
5410
5420
5430
5440
5450
5460
5470
5480
5490
5500
5510
5520
5530
5540
5550
5560
5570
5580
5590
5600
5610
5620
5630
5640
5650
5660
5670
5680
5690
5700
5710
5720
5730
5740
5750
5760
5770
5780
5790
5800
5810
5820
5830
5840
5850
5860
5870
5880
5890
5900
5910
5920
5930
5940
5950
5960
5970
5980
5990
6000
6010
6020
6030
6040
6050
6060
6070
6080
6090
6100
6110
6120
6130
6140
6150
6160
6170
6180
6190
6200
6210
6220
6230
6240
6250
6260
6270
6280
6290
6300
6310
6320
6330
6340
6350
6360
6370
6380
6390
6400
6410
6420
6430
6440
6450
6460
6470
6480
6490
6500
6510
6520
6530
6540
6550
6560
6570
6580
6590
6600
6610
6620
6630
6640
6650
6660
6670
6680
6690
6700
6710
6720
6730
6740
6750
6760
6770
6780
6790
6800
6810
6820
6830
6840
6850
6860
6870
6880
6890
6900
6910
6920
6930
6940
6950
6960
6970
6980
6990
7000
7010
7020
7030
7040
7050
7060
7070
7080
7090
7100
7110
7120
7130
7140
7150
7160
7170
7180
7190
7200
7210
7220
7230
7240
7250
7260
7270
7280
7290
7300
7310
7320
7330
7340
7350
7360
7370
7380
7390
7400
7410
7420
7430
7440
7450
7460
7470
7480
7490
7500
7510
7520
7530
7540
7550
7560
7570
7580
7590
7600
7610
7620
7630
7640
7650
7660
7670
7680
7690
7700
7710
7720
7730
7740
7750
7760
7770
7780
7790
7800
7810
7820
7830
7840
7850
7860
7870
7880
7890
7900
7910
7920
7930
7940
7950
7960
7970
7980
7990
8000
8010
8020
8030
8040
8050
8060
8070
8080
8090
8100
8110
8120
8130
8140
8150
8160
8170
8180
8190
8200
8210
8220
8230
8240
8250
8260
8270
8280
8290
8300
8310
8320
8330
8340
8350
8360
8370
8380
8390
8400
8410
8420
8430
8440
8450
8460
8470
8480
8490
8500
8510
8520
8530
8540
8550
8560
8570
8580
8590
8600
8610
8620
8630
8640
8650
8660
8670
8680
8690
8700
8710
8720
8730
8740
8750
8760
8770
8780
8790
8800
8810
8820
8830
8840
8850
8860
8870
8880
8890
8900
8910
8920
8930
8940
8950
8960
8970
8980
8990
9000
9010
9020
9030
9040
9050
9060
9070
9080
9090
9100
9110
9120
9130
9140
9150
9160
9170
9180
9190
9200
9210
9220
9230
9240
9250
9260
9270
9280
9290
9300
9310
9320
9330
9340
9350
9360
9370
9380
9390
9400
9410
9420
9430
9440
9450
9460
9470
9480
9490
9500
9510
9520
9530
9540
9550
9560
9570
9580
9590
9600
9610
9620
9630
9640
9650
9660
9670
9680
9690
9700
9710
9720
9730
9740
9750
9760
9770
9780
9790
9800
9810
9820
9830
9840
9850
9860
9870
9880
9890
9900
9910
9920
9930
9940
9950
9960
9970
9980
9990
10000

【0011】

(1) 記載の遊技機によれば、演出実行手段は、当籤役決定手段により第1の役が当籤役として決定されておらず、かつ、第1の役に対応する図柄組合せを最大滑り駒数以下の範囲の図柄の変動でラインに沿った図柄停止位置で停止表示できるタイミングで停止指令信号が出力され、さらに、当籤役決定手段により第2の役が当籤役として決定されてい
40
50
60
70
80
90
100
110
120
130
140
150
160
170
180
190
200
210
220
230
240
250
260
270
280
290
300
310
320
330
340
350
360
370
380
390
400
410
420
430
440
450
460
470
480
490
500
510
520
530
540
550
560
570
580
590
600
610
620
630
640
650
660
670
680
690
700
710
720
730
740
750
760
770
780
790
800
810
820
830
840
850
860
870
880
890
900
910
920
930
940
950
960
970
980
990
1000
1010
1020
1030
1040
1050
1060
1070
1080
1090
1100
1110
1120
1130
1140
1150
1160
1170
1180
1190
1200
1210
1220
1230
1240
1250
1260
1270
1280
1290
1300
1310
1320
1330
1340
1350
1360
1370
1380
1390
1400
1410
1420
1430
1440
1450
1460
1470
1480
1490
1500
1510
1520
1530
1540
1550
1560
1570
1580
1590
1600
1610
1620
1630
1640
1650
1660
1670
1680
1690
1700
1710
1720
1730
1740
1750
1760
1770
1780
1790
1800
1810
1820
1830
1840
1850
1860
1870
1880
1890
1900
1910
1920
1930
1940
1950
1960
1970
1980
1990
2000
2010
2020
2030
2040
2050
2060
2070
2080
2090
2100
2110
2120
2130
2140
2150
2160
2170
2180
2190
2200
2210
2220
2230
2240
2250
2260
2270
2280
2290
2300
2310
2320
2330
2340
2350
2360
2370
2380
2390
2400
2410
2420
2430
2440
2450
2460
2470
2480
2490
2500
2510
2520
2530
2540
2550
2560
2570
2580
2590
2600
2610
2620
2630
2640
2650
2660
2670
2680
2690
2700
2710
2720
2730
2740
2750
2760
2770
2780
2790
2800
2810
2820
2830
2840
2850
2860
2870
2880
2890
2900
2910
2920
2930
2940
2950
2960
2970
2980
2990
3000
3010
3020
3030
3040
3050
3060
3070
3080
3090
3100
3110
3120
3130
3140
3150
3160
3170
3180
3190
3200
3210
3220
3230
3240
3250
3260
3270
3280
3290
3300
3310
3320
3330
3340
3350
3360
3370
3380
3390
3400
3410
3420
3430
3440
3450
3460
3470
3480
3490
3500
3510
3520
3530
3540
3550
3560
3570
3580
3590
3600
3610
3620
3630
3640
3650
3660
3670
3680
3690
3700
3710
3720
3730
3740
3750
3760
3770
3780
3790
3800
3810
3820
3830
3840
3850
3860
3870
3880
3890
3900
3910
3920
3930
3940
3950
3960
3970
3980
3990
4000
4010
4020
4030
4040
4050
4060
4070
4080
4090
4100
4110
4120
4130
4140
4150
4160
4170
4180
4190
4200
4210
4220
4230
4240
4250
4260
4270
4280
4290
4300
4310
4320
4330
4340
4350
4360
4370
4380
4390
4400
4410
4420
4430
4440
4450
4460
4470
4480
4490
4500
4510
4520
4530
4540
4550
4560
4570
4580
4590
4600
4610
4620
4630
4640
4650
4660
4670
4680
4690
4700
4710
4720
4730
4740
4750
4760
4770
4780
4790
4800
4810
4820
4830
4840
4850
4860
4870
4880
4890
4900
4910
4920
4930
4940
4950
4960
4970
4980
4990
5000
5010
5020
5030
5040
5050
5060
5070
5080
5090
5100
5110
5120
5130
5140
5150
5160
5170
5180
5190
5200
5210
5220
5230
5240
5250
5260
5270
5280
5290
5300
5310
5320
5330
5340
5350
5360
5370
5380
5390
5400
5410
5420
5430
5440
5450
5460
5470
5480
5490
5500
5510
5520
5530
5540
5550
5560
5570
5580
5590
5600
5610
5620
5630
5640
5650
5660
5670
5680
5690
5700
5710
5720
5730
5740
5750
5760
5770
5780
5790
5800
5810
5820
5830
5840
5850
5860
5870
5880
5890
5900
5910
5920
5930
5940
5950
5960
5970
5980
5990
6000
6010
6020
6030
6040
6050
6060
6070
6080
6090
6100
6110
6120
6130
6140
6150
6160
6170
6180
6190
6200
6210
6220
6230
6240
6250
6260
6270
6280
6290
6300
6310
6320
6330
6340
6350
6360
6370
6380
6390
6400
6410
6420
6430
6440
6450
6460
6470
6480
6490
6500
6510
6520
6530
6540
6550
6560
6570
6580
6590
6600
6610
6620
6630
6640
6650
6660
6670
6680
6690
6700
6710
6720
6730
6740
6750
6760
6770
6780
6790
6800
6810
6820
6830
6840
6850
6860
6870
6880
6890
6900
6910
6920
6930
6940
6950
6960
6970
6980
6990
7000
7010
7020
7030
7040
7050
7060
7070
7080
7090
7100
7110
7120
7130
7140
7150
7160
7170
7180
7190
7200
7210
7220
7230
7240
7250
7260
7270
7280
7290
7300
7310
7320
7330
7340
7350
7360
7370
7380
7390
7400
7410
7420
7430
7440
7450
7460
7470
7480
7490
7500
7510
7520
7530
7540
7550
7560
7570
7580
7590
7600
7610
7620
7630
7640
7650
7660
7670
7680
7690
7700
7710
7720
7730
7740
7750
7760
7770
7780
7790
7800
7810
7820
7830
7840
7850
7860
7870
7880
7890
7900
7910
7920
7930
7940
7950
7960
7970
7980
7990
8000
8010
8020
8030
8040
8050
8060
8070
8080
8090
8100
8110
8120
8130
8140
8150
8160
8170
8180
8190
8200
8210
8220
8230
8240
8250
8260
8270
8280
8290
8300
8310
8320
8330
8340
8350
8360
8370
8380
8390
8400
8410
8420
8430
8440
8450
8460
8470
8480
8490
8500
8510
8520
8530
8540
8550
8560
8570
8580
8590
8600
8610
8620
8630
8640
8650
8660
8670
8680
8690
8700
8710
8720
8730
8740
8750
8760
8770
8780
8790
8800
8810
8820
8830
8840
8850
8860
8870
8880
8890
8900
8910
8920
8930
8940
8950
8960
8970
8980
8990
9000
9010
9020
9030
9040
9050
9060
9070
9080
9090
9100
9110
9120
9130
9140
9150
9160
9170
9180
9190
9200
9210
9220
9230
9240
9250
9260
9270
9280
9290
9300
9310
9320
9330
9340
9350
9360
9370
9380
9390
9400
9410
9420
9430
9440
9450
9460
9470
9480
9490
9500
9510
9520
9530
9540
9550
9560
9570
9580
9590
9600
9610
9620
9630
9640
9650
9660
9670
9680
9690
970

表示窓に停止表示されれば第１の役の入賞が成立するような状態（いわゆるテンパイの状態）において、遊技者が特定の役に対応する図柄組合せをラインに沿って停止表示できるタイミングで停止操作を行ったが、第１の役に対応する図柄組合せを構成する図柄がラインに沿った図柄停止位置で停止表示しなかった場合には、演出の実行を中断することができる。

【００１４】

また、第１の役に対応する図柄組合せを構成する図柄がラインに沿った図柄停止位置で停止表示しなかった場合に連続演出の実行を中断することができる。したがって、第１の役が入賞しないことが明らかとなる時点までは、第１の役が当籤役として決定されていることを報知する連続演出を行うことにより、第１の役が当籤役として決定しているのではないかという遊技者の期待感を高めることができる。また、第１の役が入賞しないことが明らかになった時点で、第１の役が当籤役として決定されていることを報知する連続演出を中断することにより、第１の役が入賞しないことが明らかであるのに第１の役が内部当籤していることを期待させる演出が延々と行われることにより生ずる違和感を解消し、遊技者の不快感を軽減することができる。

10

【００１５】

また、演出実行手段は、当籤役決定手段により第１の役が当籤役として決定されていない場合に連続演出の実行を中断することができる。また、さらに、演出実行手段は、当籤役決定手段により第２の役が当籤役として決定されていない場合に連続演出の実行を中断することができる。したがって、第１の役以外の他の役（例えば、第１の役よりも停止表示する優先順位の高い第２の役）が当籤役として決定し、当該他の役に対応する図柄が表示されるような場合にまで連続演出が終了してしまうことを防止することができる。このことから、第１の役以外が当籤役として決定されている場合にまで連続演出が終了してしまうことを防止することができる。

20

【００１６】

また、演出実行手段は、第１の役に対応する図柄組合せを最大滑り駒数以下の範囲の図柄の変動でラインに沿った図柄停止位置で停止表示できるタイミングで停止指令信号が出力された場合に連続演出の実行を中断することができる。したがって、遊技者が第１の役を狙わなかったとき、すなわち、連続演出を楽しみにしたい時は、連続演出を継続して行うことができる。このことから、連続演出を終了させるか否かを遊技者に自由に選択させることができる。

30

【発明の効果】

【００１７】

本発明によれば、ボーナスが入賞しないことが明らかな場合には、遊技者の違和感を解消し不快感を軽減することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【００１８】

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、所謂「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など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。

40

【００１９】

遊技機１の全体を形成している筐体４は、箱状のキャビネット６０と、このキャビネット６０を開閉する前面ドア２と、を備える。この前面ドア２正面の略中央には、縦長矩形の表示窓４Ｌ、４Ｃ、４Ｒが設けられる。表示窓４Ｌ、４Ｃ、４Ｒには、表示ラインとして、水平方向にトップライン８ｂ、センターライン８ｃ及びボトムライン８ｄ、斜め方向にクロスアップライン８ａ及びクロスダウンライン８ｅが設けられている。

【００２０】

これらの表示ラインは、後述のＢＥＴスイッチ１１、１２、１３を操作すること（以下「ＢＥＴ操作」という）、或いはメダル投入口２２にメダルを投入することにより有効化

50

される。表示ラインが有効化されたことは、後に説明するBETランプ9 a, 9 b, 9 cの点灯で表示される。

【0021】

ここで、表示ライン8 a～8 eは、役の成否に関わる。具体的には、所定の役に対応する図柄組合せを構成する図柄がいずれかの有効ライン（有効化された表示ライン）に対応する所定の位置に並んで停止表示されることにより、所定の役が成立することとなる。

【0022】

前面ドア2の裏面には、複数のリール3 L, 3 C, 3 Rが回転自在に横一列に設けられている。各リール3 L, 3 C, 3 Rには、それぞれの外周面に、遊技に必要な複数種類の図柄によって構成される識別情報としての図柄列が描かれており、各リール3 L, 3 C, 3 Rの図柄は表示窓4 L, 4 C, 4 Rを通して、遊技機1の外部から視認できるようになっている。また、各リール3 L, 3 C, 3 Rは、定速回転（例えば80回転／分）で回転し、図柄列を変動表示する。

【0023】

表示窓4 L, 4 C, 4 Rの上方には、画像表示手段としての液晶表示部5 a及びスピーカ9 L, 9 Rが設けられる。液晶表示部5 aは、表示窓4 L, 4 C, 4 Rよりも大きな表示面を備え、画像表示による演出を行う。また、スピーカ9 L, 9 Rは、効果音や音声などの音による演出を行う。

【0024】

表示窓4 L, 4 C, 4 Rの左側には、BETランプ9 a, 9 b, 9 cが設けられる。1－BETランプ9 aは、一のゲームを行うためにメダルが1枚賭けられたときに点灯し、2－BETランプ9 bは、一のゲームを行うためにメダルが2枚賭けられたときに点灯する。3－BETランプ9 cは、一のゲームを行うためにメダルが3枚賭けられたときに点灯する。

【0025】

表示窓4 L, 4 C, 4 Rの下方には、略水平面の台座部10が形成されている。この台座部10の水平面内のうち、右側にはメダル投入口22が設けられ、左側には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。

【0026】

1－BETスイッチ11は、1回の押下操作により、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、5つの表示ライン8 a～8 eのうちセンターライン8 cが有効化される。2－BETスイッチ12は、1回の押下操作により、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、5つの表示ライン8 a～8 eのうちトップライン8 b、センターライン8 c、及びボトムライン8 dが有効化される。最大BETスイッチ13は、1回の押下操作により、クレジットされているメダルのうちの3枚がゲームに賭けられ、全ての表示ライン8 a～8 eが有効化される。

【0027】

台座部10の前面部の左寄りには、遊技者がゲームで獲得したメダルのクレジット／払出しを押しボタン操作で切り換えるC／Pスイッチ14が設けられている。このC／Pスイッチ14の切り換えにより、正面下部のメダル払出口15からメダルが払出され、払出されたメダルはメダル受け部16に溜められる。C／Pスイッチ14の右側には、遊技者の回動操作により上記リールを回転させ、表示窓4 L, 4 C, 4 R内での図柄の変動表示を開始するための開始操作手段としてのスタートレバー6が所定の角度範囲で回動自在に取り付けられている。

【0028】

台座部10の前面部の略中央には、遊技者の押下操作により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停止操作手段としての停止ボタン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。

【0029】

また、実施例では、全てのリールが回転しているときに行われるリールの停止操作（停止ボタンの操作）を「第1停止操作」、「第1停止操作」の後に行われる停止操作を「第2停止操作」、「第2停止操作」の後に行われる停止操作を「第3停止操作」という。

【0030】

前面ドア2下部の正面には、メダルが払出されるメダル払出口15と、この払出されたメダルを貯留するメダル受け部16とが設けられている。また、前面ドア2下部の正面のうち、停止ボタン7L、7C、7Rとメダル受け部16とに上下を挟まれた面には、機種
10

【0031】

図2は、各リール3L、3C、3R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に説明するメインROM32（図3）に格納（記憶）されている。各リール3L、3C、3R上には、“赤7（図柄91）”、“青7（図柄92）”、“BAR（図柄93）”、“赤チェリー（図柄94）”、“桃チェリー（図柄95）”、“ベル（図柄96）”、“スイカ（図柄97）”、“リプレイ（図柄98）”、及び“blank（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3L、3C、3Rは、図柄列が図2の矢印方向に移動するように回転駆動される。

【0032】

ここで、実施例の役には、BB1（ビッグボーナス1）、BB2（ビッグボーナス2）、赤チェリー、桃チェリー、ベル、スイカ、赤7ベル、青7ベル、BARベル、及びリプレイが設けられている。BB1、BB2は第1種特別役物に係る役物連続作動装置である
20

【0033】

「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作動し12回を超えない回数の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。

【0034】

「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、特定の図柄の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。
30

【0035】

なお、以下では、BB1、BB2を総称して「BB」といい、赤チェリー、桃チェリーを総称して「チェリー」という。また、チェリー、ベル、スイカ、赤7ベル、青7ベル、BARベルを総称して「小役」という。

【0036】

役（役データ）は、基本的に、遊技者に付与される利益と図柄組合せとが対応付けられた制御情報であり、リール3L、3C、3Rの停止制御、遊技状態の切り換え（移行）、遊技価値の付与などに用いられる。
40

【0037】

また、実施例の遊技状態には、一般遊技状態とRB遊技状態とがある。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により区別できる。具体的には、遊技状態は、内部当籤する可能性のある役の種類、内部当籤する確率などにより区別できる。

【0038】

一般遊技状態は、所謂「出玉率」（遊技を行うために投入されたメダルの枚数に対して遊技者に払出されるメダルの枚数）の期待値が1よりも小さい遊技状態である。この一般遊技状態は、BBを持越役とするフラグ間と、持越役としない非フラグ間とで構成される
50

。「持越役」とは、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される役をいい、フラグ間では、B Bに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される。また、フラグ間では、B Bに内部当籤することがなく、非フラグ間では、B Bに内部当籤することがあるため、同じ一般遊技状態であっても、フラグ間と非フラグ間とはそれぞれ異なる遊技状態である。

【0039】

また、フラグ間及び非フラグ間は、それぞれ、リプレイに内部当籤する確率が高いリプレイタイム（以下、「R T」という）が作動中であるR T作動中と、このR T作動中以外のR T非作動中とで構成される。R T作動中であるか否かは、後述のR T作動中フラグがオンであるか否かにより判別できるが、このR T作動中フラグをオンにする条件及びオフにする条件は、後に説明する。

10

【0040】

R B遊技状態は、第1種特別役物が作動しているゲームにより構成される遊技状態である。

【0041】

R B遊技状態は、R B作動中フラグのオン又はオフにより識別できる。R B作動中フラグは、遊技状態がR B遊技状態であるか否かを識別するための情報である。R B作動中フラグがオンに更新される条件は、後述のB B 1作動中フラグ、B B 2作動中フラグのいずれかがオンであることである。

【0042】

また、R B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B B 1作動中フラグ、B B 2作動中フラグのいずれかがオフに更新されることである。「遊技可能回数」とは、R B遊技状態において行うことが可能な単位遊技の回数をいい、実施例では12回と規定されている。「入賞可能回数」とは、R B遊技状態において入賞可能な回数をいい、実施例では8回と規定されている。

20

【0043】

B B 1作動中フラグは、B B 1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り、B B 2作動中フラグについても同様である。これらB B 1作動中フラグ、B B 2作動中フラグを総称して、以下「B B作動中フラグ」という。B B作動中フラグがオンに更新される条件は、B Bが成立することである。B 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である。「払出可能枚数」とは、B B作動中フラグがオンに更新されてからB B作動中フラグがオフに更新されるまでの遊技（ゲーム）において払出すことが可能なメダルの枚数をいい、実施例ではB B 1の場合350枚、B B 2の場合450枚である。

30

【0044】

ここで、B 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B B作動中フラグとR B作動中フラグとの関係について説明する。B Bが成立した場合に、B B作動中フラグがオンに更新される。このB B作動中フラグがオンに更新されたことを契機にR B作動中フラグがオンに更新される。そして、遊技可能回数又は入賞可能回数のいずれかが0になると、R B作動中フラグがオフに更新される。B B作動中フラグがオンであれば、再びR B作動中フラグがオンに更新される。

40

【0045】

図3は、遊技機1における遊技処理動作を制御する主制御回路71と、主制御回路71に電氣的に接続する周辺装置（アクチュエータ）と、主制御回路71から送信される制御指令に基づいて、液晶表示部5a、スピーカ9L、9R、LED類101、及びランプ類102を制御する副制御回路72と、を含む回路構成を示す。

【0046】

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18～図26参照）に従って制御動

50

作を行うメインCPU 31と、記憶手段であるメインROM 32及びメインRAM 33と、を含む。

【0047】

メインCPU 31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。なお、乱数サンプリングのための手段として、マイクロコンピュータ 30内で、すなわちメインCPU 31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。

10

【0048】

マイクロコンピュータ 30のメインROM 32には、スタートレバー 6を操作（スタート操作）するごと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 6～図 8 参照）、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（図示せず）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）などが格納されている。副制御回路 72が主制御回路 71へコマンド、情報などを入力することではなく、主制御回路 71から副制御回路 72への一方向で通信が行われる。メインRAM 33には、後述の図 13に示す格納領域などが設けられており、例えば、内部当籤役、持越役などの情報などが格納される。

20

【0049】

図 3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 9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。

【0050】

さらに、ステッピングモータ 49L, 49C, 49Rを駆動制御するモータ駆動回路 39と、ホッパー 40を駆動制御するホッパー駆動回路 41と、BETランプ 9を駆動制御するランプ駆動回路 45とが、メインCPU 31の出力部に接続されている。これらの駆動回路は、夫々メインCPU 31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。

30

【0051】

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、BETスイッチ 11、C/Pスイッチ 14、メダルセンサ 22S、リール位置検出回路 50、及び払出完了信号回路 51がある。

【0052】

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 22Sは、メダル投入口 22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メインCPU 31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とき、メダル払出完了を検知するための信号を発生する。

40

【0053】

図 3の回路において、乱数発生器 36は、一定の数値範囲（乱数範囲）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

50

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は、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される。乱数値格納領域に格納された乱数は、例えば、内部当籤役を決定する場合（後述の図２１参照）に用いられる。

【００５４】

具体的には、上述の乱数を用いることにより、メインＲＯＭ３２内に格納されている内部抽籤テーブル（後述の図６～図８参照）に基づいて、内部当籤役が決定される。内部当籤役（内部当籤役データ）には、その内部当籤役に対応する停止制御の態様、或いは表示役などを介して、対応する図柄組合せと遊技者に付与される利益とが間接的に対応付けられているといえる。

【００５５】

リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始された後、ステッピングモータ４９Ｌ，４９Ｃ，４９Ｒの各々に供給される駆動パルス数が計数され、その計数値は、メインＲＡＭ３３の所定領域に書き込まれる。リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒからは、一回転ごと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を介してメイン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、メインＲＡＭ３３で計数されている駆動パルスの計数値が“０”にクリアされる。これにより、メインＲＡＭ３３内には、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒについて、一回転の範囲内における回転位置に対応した計数値が格納される。

【００５６】

上述のようなリール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付けるために、図柄テーブル（図示せず）が、メインＲＯＭ３２内に格納されている。この図柄テーブルでは、上述の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ごとに順次付与されるコードナンバーと、夫々のコードナンバーごとに対応して設けられた図柄を示す図柄コードと、が対応付けられている。

【００５７】

さらに、メインＲＯＭ３２内には、図柄組合せテーブル（後述の図１０参照）が格納されている。図柄組合せテーブルでは、後述のように、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と、が対応付けられている。この図柄組合せテーブルに基づいて、遊技者には、表示役に対応する利益が付与される。

【００５８】

上述の乱数サンプリングに基づく抽籤処理（内部抽籤処理など）により内部当籤役や停止用当籤役を決定した場合には、メインＣＰＵ３１は、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを回転開始制御する信号をモータ駆動回路３９に送る。そして、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と、後述の停止テーブルと、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。

【００５９】

当籤した役の入賞を示す停止態様（すなわち入賞態様）となれば、メインＣＰＵ３１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から所定枚数のメダルの払出しを行う。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ときに、メダル払出完了信号をメインＣＰＵ３１に入力する。これにより、メインＣＰＵ３１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。

【００６０】

図４に示す副制御回路７２のブロック図を参照して、副制御回路７２の構成について説明する。

【００６１】

副制御回路７２は、映像、音、光、振動、或いはこれらを組合せた遊技に関する演出の

10

20

30

40

50

制御を行うものであり、内部当籤役の決定やリールの制御など一連の遊技の進行を制御する主制御回路 7 1 とは各々別の回路基板上に構成されている。

【0062】

主制御回路 7 1 と副制御回路 7 2 とは、ハーネスなどにより電氣的に接続されており、副制御回路 7 2 は、主制御回路 7 1 から送信された各種コマンドに基づいて、演出内容の決定や実行などの各種処理を行う。このように、主制御回路 7 1 と副制御回路 7 2 との間の通信は、主制御回路 7 1 から副制御回路 7 2 への一方向で行われ、副制御回路 7 2 が主制御回路 7 1 へコマンド、情報などを入力することはない。

【0063】

副制御回路 7 2 は、サブ CPU 8 1、サブ ROM 8 2、サブ RAM 8 3、レンダリングプロセッサ 8 4、描画用 RAM 8 5（フレームバッファ 8 6 を含む）、ドライバ 8 7、DSP 8 8、オーディオ RAM 8 9、D/A 変換器 9 0、及びアンプ 1 0 0 を含んで構成される。

10

【0064】

サブ CPU 8 1 は、主制御回路 7 1 から送信された各種コマンドに基づいて、サブ ROM 8 2 内に記憶された制御用プログラムなどに従い、映像、音、光の出力を制御する。なお、副制御回路 7 2 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、サブ CPU 8 1 の制御用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。こうしてサンプリングされた乱数は、サブ RAM 8 3 の所定領域に設けられたサブ乱数値格納領域に格納される。

20

【0065】

サブ ROM 8 2 は、基本的に、プログラム記憶領域及びデータ記憶領域によって構成される。

【0066】

プログラム記憶領域には、後述の図 2 7～図 3 3 に示すサブ CPU 制御プログラムが記憶される。具体的には、オペレーティングシステム、デバイスドライバ、主制御回路 7 1 との通信を制御するための主基板通信タスク、LED 類 1 0 1 やランプ類 1 0 2 による光の出力を制御するためのランプ制御タスク、スピーカ 9 L、9 R による音の出力を制御するためのサウンド制御タスク、液晶表示部 5 a での映像の表示を制御するための描画タスクなどが含まれている。

30

【0067】

データ記憶領域には、主制御回路 7 1 から送信されるコマンドに応じて行う処理の情報を備えるジャンプテーブル（後述の図 1 4 参照）などの各種テーブルが記憶されるテーブル記憶領域、キャラクタオブジェクトデータといったアニメーションデータなどが記憶される描画制御データ記憶領域、アニメーションデータに基づく映像サウンドやスタートレバー 6 などの操作音といった音データなどが記憶される音声制御データ記憶領域、光の点灯パターンなどが記憶される LED・ランプ制御データ記憶領域などによって構成される。

【0068】

また、サブ RAM 8 3 は、サブ CPU 8 1 が制御用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。このサブ RAM 8 3 には、上述の図 1 3 と同様の格納領域が設けられている。そのため、副制御回路 7 2 でも、内部当籤役、表示役、持越役、作動中フラグなどを判別できる。

40

【0069】

レンダリングプロセッサ 8 4 は、サブ CPU 8 1 と接続されており、サブ CPU 8 1 により出力されるコマンドに基づき、サブ CPU 8 1 によって決定された演出内容に応じた映像を生成する。レンダリングプロセッサ 8 4 が行うタスクに必要なデータは、起動時に描画用 RAM 8 5 に展開される。生成された映像は、ドライバ 8 7 を介して液晶表示部 5 a によって表示される。

【0070】

50

DSP88は、サブCPU81と接続されており、サブCPU81により出力されるコマンドに基づいて、スピーカ9L、9Rから音を出力するためのサウンドデータを決定する。ここで決定したサウンドデータは、オーディオRAM89に設けられたサウンド格納領域に格納される。

【0071】

D/A変換器90は、DSP88と接続されており、デジタルデータとしてサウンド格納領域に格納されているサウンドデータをアナログとしての音声に変換する。アンプ100は増幅器であり、D/A変換器90によってアナログに変換された音声を増幅し、増幅した音声をスピーカ9L、9Rなどから出力させる。

【0072】

また、サブCPU81には、LED類101及びランプ類102が接続されており、サブCPU81により送信される出力信号に基づいて光が出力される。

【0073】

図5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。

【0074】

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6～図8）の種別の情報及び抽籤回数の情報を備えている。ここで、遊技状態が一般遊技状態である場合には、一般遊技状態用の内部抽籤テーブル（後述の図6）が選択され、抽籤回数として10が決定される（後述の図21のステップS41）。抽籤回数は、内部当籤役を決定するために必要な処理をする回数である。ただし、遊技状態が一般遊技状態であっても、フラグ間である場合には、10と決定された抽籤回数が8に更新される（後述の図21のステップS44）。

【0075】

また、遊技状態がRB遊技状態である場合には、RB遊技状態用の内部抽籤テーブル（後述の図7）が選択され、抽籤回数として7が決定される（後述の図21のステップS41）。

【0076】

図6～図8を参照して、内部抽籤テーブルについて説明する。

【0077】

内部抽籤テーブルは、基本的に遊技状態ごとに設けられ、当籤番号に対応する数値範囲の下限値及び上限値の情報を備えている。後に図9を参照して説明するように、この当籤番号は役に対応しているので、内部抽籤テーブルは、予め定められた複数の役のそれぞれに対応する数値範囲の上限値及び下限値の情報を有する。

【0078】

図6は、一般遊技状態用内部抽籤テーブルを示し、一般遊技状態であり、非RT作動中である場合に参照される。図7は、一般遊技状態用内部抽籤テーブルを参照する場合に比べ、小役を当籤役として決定する確率が高いRB遊技状態用内部抽籤テーブルを示し、RB遊技状態である場合に参照される。図8は、一般遊技状態用内部抽籤テーブルを参照する場合に比べ、リプレイを当籤役として決定する確率が高いRT作動中用内部抽籤テーブルを示し、一般遊技状態であり、RT作動中である場合に参照される。

【0079】

内部抽籤テーブルに基づく当籤番号の決定（抽籤）では、遊技状態ごとに定められた抽籤回数と同じ当籤番号から降順に、当籤番号が0になるまで、乱数値が当籤番号に対応する下限値及び上限値により示される範囲内にあるか否かを判断する。乱数値が下限値及び上限値により示される範囲内にある場合、対応する当籤番号に当籤となる。また、当籤番号に対応する下限値及び上限値により示される範囲内にあるか否かを判断する回数は、図5の内部抽籤テーブル決定テーブルで定められた抽籤回数と同じである。

【0080】

なお、当籤番号が0になるまで乱数値が一度も下限値及び上限値により示される範囲内になかった場合、当籤番号は0（ハズレ）となる。内部当籤役のハズレは、内部抽籤で遊

10

20

30

40

50

技者の利益と対応付けられた役に当籤しなかったことを示す。また、実施例におけるハズレは、遊技価値と対応付けられた役ではない。また、内部当籤役としてのハズレに対応する図柄組合せは、予め設けられた複数の役に対応する図柄組合せとは別の任意の図柄組合せであるとも考えることができるが、実施例では、ハズレに対応する図柄組合せは設けられていないものとする。また、当籤番号から降順に、当籤番号が0になるまで当籤か否かを判断するとともに、複数の役の各々に対応する上限値及び下限値により規定される数値範囲が重複するように設定されていることから、内部当籤役として複数の役が決定されることがある。

【0081】

内部当籤役は、当籤した当籤番号、遊技状態、投入枚数、及び内部当籤役決定テーブル（後述の図9）に基づいて決定される。

10

【0082】

例えば、図6に示す一般遊技状態用内部抽籤テーブルを参照する場合であって、投入枚数が3である場合について説明する。0～65535の範囲から抽出した乱数値が6030である場合、当籤番号10に対応する数値範囲の情報は、下限値が“6450”で上限値が“6549”であるという数値範囲の情報なので、初めに、当籤番号10について乱数値R（6030）－下限値L（6450）を計算する。この計算結果は負である。したがって、乱数値が当籤番号に対応する数値範囲内（ $L \leq R \leq U$ ）にないので、一般遊技状態で抽出した乱数値が6030である場合、当籤番号10に不当籤となる。

【0083】

20

続いて、当籤番号9に対応する数値範囲の情報に基づいて、乱数値R（6030）－下限値L（5950）を計算する。この計算結果は0以上になる。次に、乱数値R（6030）－上限値U（6049）を計算する。この計算結果は0以下になる。したがって、乱数値が当籤番号に対応する数値範囲内（ $L \leq R \leq U$ ）にあるので、一般遊技状態で抽出した乱数値が6030である場合、当籤番号9に当籤となる。当籤番号9に当籤となる場合には、後述の内部当籤役決定テーブル（図9）に基づいて、当籤番号9に対応するBB1が内部当籤役となる。

【0084】

このように、乱数値R（6030）－下限値Lの計算及び乱数値R（6030）－上限値Uの計算を、当籤番号が0となるまで繰り返すと、当籤番号4では当籤となり、他の当籤番号では不当籤となる。したがって、一般遊技状態で抽出した乱数値が6030である場合は、当籤番号9及び4で当籤となり、BB1及びスイカが内部当籤役として決定される。

30

【0085】

同様に、乱数値が6480である場合は、当籤番号10及び4で当籤となり、BB2及びスイカが内部当籤役として決定される。このことから、内部当籤役としてスイカが決定された場合は、BB1又はBB2が同時に内部当籤役として決定する場合がある。

【0086】

なお、フラグ間の場合には、抽籤回数が8に変更（後述の図21のステップS44）される。これにより、フラグ間では、当籤番号9、10に当籤する場合がない。したがって、後述の内部当籤役決定テーブル（図9）によれば、フラグ間では、BB1、BB2が内部当籤役として決定される場合はない。

40

【0087】

また、図7に示すRB遊技状態用内部抽籤テーブルを参照すると、このテーブルは、他の内部抽籤テーブルに比べ、当籤番号3、5～7に対応する数値範囲が広くなるように構成されている。言い換えると、RB遊技状態用内部抽籤テーブルは、他の内部抽籤テーブルに比べ、ベル、赤7ベル、青7ベル、BARベルが高い確率で当籤役として決定されるように構成されている。また、RB遊技状態用内部抽籤テーブルでは、一般遊技状態用内部抽籤テーブルでの当籤番号8～10に対応する当籤番号が設けられていない。そのため、RB遊技状態では、一般遊技状態での当籤番号8～10に対応するリプレイ、BB1、BB2が当籤役として決定されることがない。

【0088】

50

また、一般遊技状態用内部抽籤テーブルと、R T 作動中用内部抽籤テーブルとを比較すると、R T 作動中用内部抽籤テーブルを使用するときは、一般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 8 に対応する数値範囲が広い（すなわち、内部当籤役としてリプレイに当籤する確率が高い）。したがって、R T 作動中では、R T 非作動中に比べ、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を得ることができる。

【0089】

図 9 を参照して、内部当籤役決定テーブルについて説明する。

【0090】

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 及び内部当籤役 2 は、それぞれ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。特に、内部当籤役 2 は、持越役に関わる。

10

【0091】

例えば、当籤番号が「0」の場合には、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。このデータに対応する内部当籤役は、ハズレである。当籤番号が「1」の場合には、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。このデータに対応する内部当籤役は、赤チェリーである。当籤番号が「2」の場合には、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。このデータに対応する内部

20

【0092】

図 10 を参照して、図柄組合せテーブルについて説明する。

【0093】

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それぞれに停止表示された図柄の組合せに対応する表示役と、表示役に対応する投入枚数ごとの払出枚数の情報とを備えている。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。

【0094】

30

前述の当籤番号が 1（赤チェリー）の場合、表示役が赤チェリーとなる場合がある。表示役が赤チェリーとなる場合には、5 本の有効ラインのうち、センターライン 8 c に沿って“赤チェリー（中）－A N Y－A N Y”が並ぶ中チェリーと、センターラインを除く有効ラインに沿って“赤チェリー（角）－A N Y－A N Y”が並ぶ角チェリーとがある。“赤チェリー（中）”は、左の表示窓 4 L の中段に停止表示された“赤チェリー”を示し、“赤チェリー（角）”は、左の表示窓 4 L の上段又は下段に停止表示された“赤チェリー”を示す。“A N Y”は、任意の図柄を示す。表示役が中チェリーである場合には、図柄組合せテーブルにしたがい、投入枚数が 1 又は 2 の場合には、15 枚のメダルが払出され、投入枚数が 3 の場合には、4 枚のメダルが払出される。他方、表示役が角チェリーで、投入枚数が 1 又は 2 の場合には、図柄組合せテーブルにしたがい、15 枚のメダルが払出

40

されることになるが、角チェリーで投入枚数が 3 枚の場合には、2 本の有効ライン（トップライン 8 b とクロスダウンライン 8 e、又はボトムライン 8 d とクロスアップライン 8 a）で“チェリー（角）－A N Y－A N Y”の図柄組合せが成立しているので、8 枚のメダルが払出される。

【0095】

当籤番号が 2（桃チェリー）の場合についても同様に、中チェリーと角チェリーとがあり、表示役が中チェリーであって、投入枚数が 1 又は 2 の場合には、15 枚のメダルが払出され、表示役が中チェリーであって、投入枚数が 3 の場合には、4 枚のメダルが払出される。また、表示役が角チェリーであって、投入枚数が 1 又は 2 の場合には、15 枚のメダルが払出され、表示役が角チェリーであって、投入枚数が 3 枚の場合には、8 枚のメダ

50

ルが払出される。

【0096】

有効ラインに沿って“ベルーベルーベル”が並ぶと表示役がベルになり、投入枚数が1又は2の場合には、15枚のメダルが払出され、投入枚数が3の場合には、10枚のメダルが払出される。有効ラインに沿って“スイカースイカースイカ”が並ぶと表示役がスイカになり、投入枚数に関わらず8枚のメダルが払出される。

【0097】

有効ラインに沿って“赤7ーベルーベル”が並ぶと表示役が赤7ベルになり、投入枚数に関わらず15枚のメダルが払出される。有効ラインに沿って“青7ーベルーベル”が並ぶと表示役が青7ベルになり、投入枚数に関わらず15枚のメダルが払出される。有効ラインに沿って“BARーベルーベル”が並ぶと表示役がBARベルになり、投入枚数に関わらず15枚のメダルが払出される。有効ラインに沿って“リプレイーリプレイーリプレイ”が並ぶと表示役がリプレイになり、メダルが自動投入される。

【0098】

有効ラインに沿って“赤7ー赤7ー赤7”が並ぶと表示役がBB1になり、BB1作動中フラグがオンになることによりビッグボーナスが作動する。このとき、遊技状態が一般遊技状態からRB遊技状態に移行する。有効ラインに沿って“青7ー青7ー青7”が並ぶと表示役がBB2になり、BB2作動中フラグがオンになることによりビッグボーナスが作動する。このとき、遊技状態がRB遊技状態に移行する。

【0099】

図11を参照して、引込優先順位テーブルについて説明する。

【0100】

引込優先順位テーブルは、役（内部当籤役）に対応する図柄組合せの引き込みの相対的な優先順位の情報を備えている。優先順位1は、リプレイである。優先順位2は、BB1、BB2である。優先順位3は、赤チェリー、桃チェリー、ベル、スイカ、赤7ベル、青7ベル、BARベルである。

【0101】

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

【0102】

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

【0103】

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

【0104】

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

【0105】

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

【0106】

図12を参照して、ボーナス作動時テーブルについて説明する。

【0107】

ボーナス作動時テーブルは、表示役ごとに、後述の作動中フラグ、後述のボーナス終了枚数カウンタ、遊技可能回数、及び入賞可能回数の情報を備えている。このボーナス作動時テーブルは、後述の図20のステップS33の処理、及び後述の図26のステップS112の処理において参照される。

【0108】

「作動中フラグ」とは、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をいう。実施例の作動中フラグには、BB（役物連続作動装置）が作動しているか否かを識別するためのBB作動中フラグと、RB遊技状態が作動しているか否かを識別するためのRB作動中フラグとを含む複数の作動中フラグがある。なお、BB作動中フラグは、BB1が表示役として成立することによりBBが作動したことを識別するためのBB1作動中フラグと、BB2が表示役として成立することによりBBが作動したことを識別するためのBB2作動中フラグとの総称である。

【0109】

「ボーナス終了枚数カウンタ」は、BB1作動中フラグ又はBB2作動中フラグがオンに更新されてからBB1作動中フラグ又はBB2作動中フラグが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ために設けられ、メインRAM33の所定の領域に設けられている。実施例では、BB1作動中フラグがオンに更新されたことを条件にカウンタが「350」にセットされ、BB2作動中フラグがオンに更新されたことを条件にカウンタが「450」にセットされ、BB1又はBB2の作動中に払出されたメダルの枚数に応じて減算される。そして、ボーナス終了枚数カウンタの値が「0」以下になると、BB1作動中フラグ又はBB2作動中フラグがオフに更新される。このように、実施例では、メダルの払い出し枚数を初期値から減算するカウントダウンの方式で計数しているが、0から積算するカウントアップの方式で計数する場合と実質的に変わりはない。

【0110】

図13の（1）～（5）を参照して、内部当籤役1、内部当籤役2、持越役、遊技状態及び作動中フラグの格納領域（記憶領域）について説明する。これらの格納領域は、主制御回路71と副制御回路72との両方に設けられている。

【0111】

図13の（1）は、内部当籤役1格納領域を示す。ビット0は、赤チェリーに対応する格納領域である。ビット1は、桃チェリーに対応する格納領域である。ビット2は、ベルに対応する格納領域である。ビット3は、スイカに対応する格納領域である。ビット4は、赤7ベルに対応する格納領域である。ビット5は、青7ベルに対応する格納領域である。ビット6は、BARベルに対応する格納領域である。ビット7は、リプレイに対応する格納領域である。

【0112】

図13の（2）は、内部当籤役2格納領域を示す。ビット0は、BB1に対応する格納領域である。ビット1は、BB2に対応する格納領域である。ビット2～ビット7は、未使用の格納領域である。

【0113】

なお、表示役のデータが格納される表示役格納領域（表示役1格納領域、表示役2格納領域）についての図示は省略するが、内部当籤役格納領域（内部当籤役1格納領域、内部

当籤役 2 格納領域)と同様のデータ構造を有している。

【0114】

図13の(3)は、持越役格納領域を示す。ビット0は、BB1に対応する格納領域である。ビット1は、BB2に対応する格納領域である。ビット2～ビット7は、未使用の格納領域である。実施例では、持越役がある場合(フラグ間である場合)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BB1である場合、持越役格納領域のビット0に「1」が格納される。

【0115】

図13の(4)は、遊技状態格納領域を示す。ビット0は、一般遊技状態に対応する格納領域である。ビット1は、RB遊技状態に対応する格納領域である。ビット2～ビット7は、未使用の格納領域である。

10

【0116】

図13の(5)は、作動中フラグ格納領域を示す。ビット0は、BB1作動中フラグに対応する格納領域である。ビット1は、BB2作動中フラグに対応する格納領域である。ビット2は、RB作動中フラグに対応する格納領域である。ビット3は、RT作動中フラグ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。

【0117】

図14を参照して、副制御回路72のジャンプテーブルについて説明する。

【0118】

ジャンプテーブルは、主制御回路71により送信されたコマンド(情報或いは指令)を受信した場合に、受信したコマンドの種類に応じて行う処理の情報を備えている。具体的には、主制御回路71により送信されるコマンドの「識別子」に対応して実行する複数種類の処理の情報が格納されている。主制御回路71は、“4バイト”～“8バイト”で構成されるデータ(情報)を一のコマンドとして副制御回路72へ送信するが、「先頭データ」は、その“1バイト目”のデータを示す。

20

【0119】

例えば、遊技開始コマンドを受信した場合、サブCPU81は、遊技開始コマンド処理を行う。遊技開始コマンド処理は、スタートレバー6の操作に応じて、内部抽籤処理などが行われることを契機として行われる処理である。リール停止コマンドを受信した場合、サブCPU81は、リール停止コマンド処理を行う。リール停止コマンド処理は、いずれかの停止ボタン7L, 7C, 7Rが操作されたことを契機として行われる処理である。

30

【0120】

全リール停止コマンドを受信した場合、サブCPU81は、全リール停止コマンド処理を行う。全リール停止コマンド処理は、第3停止操作が行われることを契機として行われる処理である。表示役成立コマンドを受信した場合、サブCPU81は、表示役成立コマンド処理を行う。表示役成立コマンド処理は、表示役の成否などに基づいて行われる処理である。

【0121】

ボーナス開始コマンドを受信した場合、サブCPU81は、ボーナス開始コマンド処理を行う。ボーナス開始コマンド処理は、BBが作動するタイミングの報知を実行するための処理である。BB終了時遊技動作コマンドを受信した場合、サブCPU81は、BB終了時遊技動作コマンド処理を行う。BB終了時遊技動作コマンド処理は、BBが終了するタイミングの報知を実行するための処理である。

40

【0122】

図15を参照して、連続演出パターンを決定するための連続演出パターン抽籤テーブルについて説明する。

【0123】

連続演出パターン抽籤テーブルは、図29で後述する連続演出決定処理において、内部当籤役としてスイカが決定された場合、すなわち、内部当籤役として同時に重複してBB1又はBB2が決定されている可能性がある場合に参照される。このテーブルは、連続演

50

出パターンを決定するための抽籤値の情報を備えている。

【0124】

「抽籤値」とは、抽出した乱数値から減算する値をいう。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演出パターンが実際の演出パターンとして選択される。そのため、抽籤値は、互いに重複することのない数値範囲の情報であるといえる。実施例では、一の演出パターンが選択されると、この演出パターンがサブRAM 83の所定領域に格納される。

【0125】

例えば、0～255の範囲から抽出した乱数値が180である場合、連続演出パターンEに対応する数値範囲の情報は、下限値が“204”で上限値が“255”であるという数値範囲の情報なので、初めに、連続演出パターンEについて乱数値R（180）－下限値L（204）を計算する。この計算結果は負である。したがって、乱数値が連続演出パターンEに対応する数値範囲内（ $L \leq R \leq U$ ）にないので、乱数値が180である場合、連続演出パターンEに不当籤となる。

【0126】

続いて、連続演出パターンDに対応する数値範囲の情報に基づいて、乱数値R（180）－下限値L（153）を計算する。この計算結果は0以上になる。次に、乱数値R（180）－上限値U（203）を計算する。この計算結果は0以下になる。したがって、乱数値が当籤番号に対応する数値範囲内（ $L \leq R \leq U$ ）にあるので、抽出した乱数値が180である場合、連続演出パターンDが演出パターンとして決定され、この演出パターンに対応する演出識別子がサブRAM 83の所定領域に格納される。

【0127】

図16を参照して、連続演出識別子決定テーブルについて説明する。

【0128】

連続演出識別子決定テーブルは、図29の連続演出決定処理において、連続演出中の単位遊技ごとに参照される。このテーブルは、演出パターン及び継続遊技数カウンタ値に基づいて演出識別子を決定するための情報を備えている。「継続遊技数カウンタ」とは、単位遊技の回数を計数するためのカウンタをいい、基本的に、一の単位遊技ごとに「1」減算される。「演出識別子」は、演出の内容を規定する情報であり、この演出識別子には、夫々演出データが対応付けられている。

【0129】

また、継続遊技数カウンタ値が「1」の場合は、持越役格納領域の値が0であるか否か、すなわち、BBが内部当籤役として持ち越されているか否かにより決定される演出識別子の種類が異なる。

【0130】

具体的には、抽籤により演出パターンとして、連続演出パターンDが決定され、持越役格納領域の値が0でない場合、すなわち、BBが内部当籤役として持ち越されている場合について説明する。継続遊技数カウンタ値が「3」の場合は、演出識別子として“D－1”を決定し、継続遊技数カウンタ値が「2」の場合は、演出識別子として“D－2”を決定し、継続遊技数カウンタ値が「3」の場合は、演出識別子として“D－3b”を決定する。

【0131】

図17を参照して、連続演出識別子テーブルについて説明する。

【0132】

連続演出識別子テーブルは、図29の連続演出決定処理において、セットされた演出識別子に基づいて演出される演出内容の情報を備えている。実施例では、格闘演出（3ゲーム）では、主人公キャラとボスキャラクタとが格闘する演出が行われ、図17の連続演出識別子テーブルによると、主人公キャラクタが攻撃する演出又はボスキャラクタが攻撃する演出が単位遊技ごとに3回行われる。そして、1回目～2回目までは攻撃された方のキャラクタが耐える演出が行われ、3回目の演出では、攻撃された方のキャラクタが倒れる

演出が行われる。その結果、ボスキャラクタが倒れる演出が行われることにより、遊技者はBBが持越役として決定されている可能性が高いことを把握することができる。

【0133】

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。

【0134】

初めに、メインCPU31は、遊技開始時の初期化を行う（ステップS1）。このステップS1では、メインRAM33の記憶内容の初期化、通信データの初期化などが行われる。続いてゲーム終了時のメインRAM33の所定の記憶内容を消去し（ステップS2）、ステップS3に移る。このステップS2では、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、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が行われる。

10

【0135】

ステップS3では、後述の図20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が行われる。ステップS4では、メダル投入・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、スタートスイッチ6S、メダルセンサ22S、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が行われる。

20

【0136】

ステップS5では、抽籤用の乱数を抽出し、ステップS6に移る。この処理で抽出した乱数は、後に説明する内部抽籤処理において使用される。ステップS6では、遊技状態監視処理を行い、ステップS7に移る。この処理では、遊技状態移行条件が満たされているか否かを判別し、遊技状態移行条件が満たされていると判別される場合には遊技状態を移行し、遊技状態移行条件が満たされていると判別されない場合には現在の遊技状態を維持する処理が行われる。

【0137】

ステップS7では、後に図21を参照して説明する内部抽籤処理を行い、ステップS8に移る。ステップS8では、後に図23を参照して説明する内部当籤役チェック処理を行い、ステップS9に移る。ステップS9では、後に図24を参照して説明するRT遊技数カウンタ更新処理を行い、ステップS10に移る。ステップS10では、遊技開始コマンドを副制御回路72に送信し、ステップS11に移る。この遊技開始コマンドには、遊技状態及び内部当籤役などの情報が含まれる。

30

【0138】

ステップS11では、前回のゲームが開始してから4.1秒経過しているか否かを判別する。この判別がYESのときは、ステップS13に移り、NOのときは、ステップS12に移る。ステップS12では、ゲーム開始待ち時間消化の処理（ウェイト処理）を行い、ステップS13に移る。この処理では、前回のゲームが開始してから4.1秒が経過するまでの間、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が行われる。

40

【0139】

ステップS13では、ゲーム監視用タイマをセットし、ステップS14に移る。このゲーム監視用タイマには、遊技者の停止ボタン7L、7C、7Rの停止操作によらずに自動的にリール3L、3C、3Rを停止させるための自動停止タイマが含まれる。ステップS14では、全リールの回転開始を要求し、図19のステップS15に移る。

【0140】

図19のステップS15では、ストップスイッチ（停止スイッチ）が“オン”か否か、すなわちいずれかの停止ボタン7L、7C、7Rが操作されたかどうかを判別する。この判別がYESのときは、ステップS17に移り、NOのときは、ステップS16に移る。ステップS16では、自動停止タイマの値が「0」であるか否かを判別する。この判別が

50

YESのときは、ステップS 1 7に移り、NOのときは、ステップS 1 5に移る。

【0 1 4 1】

ステップS 1 7では、滑り駒数決定処理を行い、ステップS 1 8に移る。この処理では、内部当籤役に対応する停止テーブル（図示せず）を参照して、停止開始位置に対応する停止制御位置から滑り駒数を決定し、セットする。ステップS 1 8では、ステップS 1 7で決定された滑り駒数分、停止操作された停止ボタン7 L, 7 C, 7 Rに対応するリール3 L, 3 C, 3 Rが回転するのを待ち、ステップS 1 9に移る。

【0 1 4 2】

ステップS 1 9では、リールの回転停止を要求し、ステップS 2 0に移る。ステップS 2 0では、リール停止コマンドを副制御回路7 2に送信し、ステップS 2 1に移る。リール停止コマンドには、停止したリール3 L, 3 C, 3 Rの停止開始位置の情報と、この停止開始位置に対応する停止制御位置の情報とが含まれる。ステップS 2 1では、全てのリールが停止したか否かを判別する。この判別がYESのときは、ステップS 2 2に移り、NOのときは、ステップS 1 5に移る。

【0 1 4 3】

ステップS 2 2では、全リール停止コマンドを副制御回路7 2に送信し、ステップS 2 3に移る。ステップS 2 3では、表示役検索処理を行い、ステップS 2 4に移る。表示役検索処理では、表示窓4 L, 4 C, 4 Rでの図柄の停止態様に基づいて表示役（成立役）を識別するためのフラグをセットする処理が行われる。

【0 1 4 4】

ステップS 2 4では、表示役成立コマンドを副制御回路7 2に送信し、ステップS 2 5に移る。表示役成立コマンドには、成立した表示役の情報が含まれる。ステップS 2 5では、メダル払出処理を行い、ステップS 2 6に移る。この処理では、表示役検索処理でセットされたフラグに基づき、図柄組合せテーブル（図1 0）を参照して、対応する払出枚数のメダルの貯留（クレジット）又は払出しを行う。

【0 1 4 5】

ステップS 2 6では、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、ステップS 2 7に移る。この処理では、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。

【0 1 4 6】

ステップS 2 7では、RB作動中フラグ又はBB作動中フラグがオンか否かを判別する。この判別がYESのときは、ステップS 2 8に移り、NOのときは、ステップS 2 9に移る。ステップS 2 8では、後に図2 5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S 2 9に移る。ステップS 2 9では、後に図2 6を参照して説明するボーナス作動チェック処理を行い、図1 8のステップS 2に移る。

【0 1 4 7】

図2 0を参照して、ボーナス作動監視処理について説明する。

【0 1 4 8】

初めに、メインCPU 3 1は、BB作動中フラグがオンか否かを判別する（ステップS 3 1）。この判別がYESのときは、ステップS 3 2に移り、NOのときは、図1 8のステップS 4に移る。ステップS 3 2では、RB作動中フラグがオンか否かを判別する。この判別がYESのときは、図1 8のステップS 4に移り、NOのときは、ステップS 3 3に移る。

【0 1 4 9】

ステップS 3 3では、ボーナス作動時テーブル（図1 2）に基づいてRB作動時処理を行い、図1 8のステップS 4に移る。この処理では、RB作動中フラグをオンに更新する処理が行われる。そして、遊技可能回数を1 2にセットし、入賞可能回数を8にセットする処理が行われる。

【0 1 5 0】

これらステップS 3 1～ステップS 3 3の処理を行うことにより、RB作動中フラグを

10

20

30

40

50

オフに更新する条件が満たされ R B 作動中フラグがオフに更新された場合であっても、B B 作動中フラグがオンである場合には、R B 作動中フラグを再びオンに更新し、R B 遊技状態を連続して作動させることができる。

【0151】

図 2 1 を参照して、内部抽籤処理について説明する。

【0152】

初めに、メイン C P U 3 1 は、内部抽籤テーブル決定テーブル（図 5）を参照し、遊技状態に応じた内部抽籤テーブル（図 6～図 8）の種別及び抽籤回数を決定し（ステップ S 4 1）、ステップ S 4 2 に移る。ステップ S 4 2 では、後に図 2 2 を参照して参照する内部抽籤テーブル変更処理を行い、ステップ S 4 3 に移る。

10

【0153】

ステップ S 4 3 では、持越役格納領域に格納されたデータ（情報）が 0 であるか否か（持越役の有無）を判別する。この判別が Y E S のときは、ステップ S 4 5 に移り、N O のときは、ステップ S 4 4 に移る。ここで、ステップ S 4 3 の判別が N O となる場合は、フラグ間の場合であり、Y E S となる場合は、非フラグ間の場合である。セットしている内部抽籤テーブルが一般遊技状態用内部抽籤テーブルである場合、フラグ間である場合と非フラグ間である場合とがあるので、Y E S と判別される場合と、N O と判別される場合との両方がある。セットしている内部抽籤テーブルが R B 遊技状態用内部抽籤テーブルである場合、必ず非フラグ間であるため、ステップ S 4 3 の処理では必ず Y E S と判別される。

20

【0154】

ステップ S 4 4 では、抽籤回数を 8 に変更（更新）し、ステップ S 4 5 に移る。ステップ S 4 5 では、抽籤回数と同じ値を当籤番号としてセットし、ステップ S 4 6 に移る。これにより、一般遊技状態（非フラグ間）では“ 1 0 ”、一般遊技状態（フラグ間）では“ 8 ”、R B 遊技状態では“ 7 ”が当籤番号としてセットされる。

【0155】

ステップ S 4 6 では、ステップ S 4 1 で決定された内部抽籤テーブルを参照し、格納されている乱数値と当籤番号及び格納されている設定に応じた下限値（L）及び上限値（U）とを比較し、ステップ S 4 7 に移る。ステップ S 4 7 では、格納されている乱数値が下限値以上かつ上限値以下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 8 に移り、N O のときは、ステップ S 5 0 に移る。

30

【0156】

ステップ S 4 8 では、内部当籤役決定テーブル（図 9）を参照し、当籤番号に基づいて内部当籤役及び格納領域種別を決定し、ステップ S 4 9 に移る。ステップ S 4 9 では、格納領域種別に基づいて内部当籤役格納領域のアドレスをセットし、このセットしたアドレスをメイン R A M 3 3 の所定領域に格納し、ステップ S 5 0 に移る。

【0157】

ステップ S 5 0 では、抽籤回数を 1 減算し、ステップ S 5 1 に移る。ステップ S 5 1 では、抽籤回数が 0 か否かを判別する。この判別が Y E S のときは、ステップ S 5 2 に移り、N O のときは、ステップ S 4 5 に移る。

40

【0158】

ステップ S 5 2 では、内部当籤役 2 格納領域と持越役格納領域との論理和を持越役格納領域に格納し、ステップ S 5 3 に移る。この処理により、持越役を持越役格納領域に格納することができる。ステップ S 5 3 では、内部当籤役 2 格納領域と持越役格納領域との論理和を内部当籤役 2 格納領域に格納し、図 1 8 のステップ S 8 に移る。

【0159】

図 2 2 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。

【0160】

初めに、メイン C P U 3 1 は、R T 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 6 1）。この判別が Y E S のときは、ステップ S 6 2 に移り、N O のときは、図 2

50

1のステップS43に移る。ステップS62では、内部抽籤テーブルをRT作動中用内部抽籤テーブル(図8)に変更し、図21のステップS43に移る。

【0161】

図23を参照して、内部当籤役チェック処理について説明する。

始めに、メインCPU31は、RT作動中フラグがオンであるか否かを判別する(ステップS71)。具体的には、作動中フラグ格納領域(図13の(5))のビット3のデータが「1」であるか否かを判別する。この判別がYESのときは、図18のステップS9に移り、NOのときは、ステップS72に移る。

【0162】

ステップS72では、内部当籤役はBB1か否かを判別する。具体的には、内部当籤役2格納領域(図13の(2))のビット0のデータが「1」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S73に移り、NOのときは、図18のステップS9に移る。

【0163】

ステップS73では、RT遊技数カウンタに5をセットし、ステップS74に移る。ステップS74では、RT作動中フラグをオン更新し、図18のステップS9に移る。具体的には、作動中フラグ格納領域(図13の(5))のビット3のデータを「1」に更新する処理を行う。

【0164】

図24を参照して、RT遊技数カウンタ更新処理について説明する。

【0165】

初めに、メインCPU31は、RT作動中フラグがオンであるか否かを判別する(ステップS81)。具体的には、作動中フラグ格納領域(図13の(5))のビット3のデータが「1」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S82に移り、NOのときは、図18のステップS10に移る。

【0166】

ステップS82では、RT遊技数カウンタが1以上であるか否かを判別する。この判別がYESのときは、ステップS83に移り、NOのときは、図18のステップS10に移る。ステップS83では、RT遊技数カウンタを1減算し、ステップS84に移る。

【0167】

ステップS84では、RT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S85に移り、NOのときは、図18のステップS10に移る。ステップS85では、RT作動中フラグをオフに更新し、図18のステップS10に移る。具体的には、作動中フラグ格納領域(図13の(5))のビット3のデータを「0」に更新する処理を行う。

【0168】

図25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。

【0169】

初めに、メインCPU31は、入賞が成立したか否かを判別する(ステップS91)。この判別がYESのときは、ステップS92に移り、NOのときは、ステップS99に移る。ステップS92では、BB作動中フラグがオンか否かを判別する。具体的には、作動中フラグ格納領域(図13の(5))のビット0又はビット1のデータが「1」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S93に移り、NOのときは、ステップS99に移る。

【0170】

ステップS93では、ボーナス終了枚数カウンタが「0」以下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S94に移り、NOのときは、ステップS97に移る。

【0171】

ステップS94では、RB終了時処理を行い、ステップS95に移る。このRB終了時

10

20

30

40

50

処理では、R B 作動中フラグをオフに更新し、入賞可能回数及び遊技可能回数を「0」に更新する処理などを行う。ステップ S 9 5 では、B B 終了時処理を行い、ステップ S 9 6 に移る。この B B 終了時処理では、B B 作動中フラグ（B B 1 作動中フラグ及び B B 2 作動中フラグ）をオフに更新し、ボーナス終了枚数カウンタを「0」に更新する処理などを行う。ステップ S 9 6 では、ボーナス終了コマンドを副制御回路 7 2 に送信し、図 1 9 のステップ S 2 9 に移る。

【0172】

ステップ S 9 7 では、入賞可能回数を「1」減算し、ステップ S 9 8 に移る。ステップ S 9 8 では、入賞可能回数が「0」か否かを判別する。この判別が Y E S のときは、ステップ S 1 0 1 に移り、N O のときは、ステップ S 9 9 に移る。ステップ S 9 9 では、遊技可能回数を「1」減算し、ステップ S 1 0 0 に移る。ステップ S 1 0 0 では、遊技可能回数が「0」か否かを判別する。この判別が Y E S のときは、ステップ S 1 0 1 に移り、N O のときは、図 1 9 のステップ S 2 9 に移る。ステップ S 1 0 1 では、R B 終了時処理を行い、図 1 9 のステップ S 2 9 に移る。

【0173】

図 2 6 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。

【0174】

初めに、メイン C P U 3 1 は、表示役が B B 1 又は B B 2 であるか否かを判別する（ステップ S 1 1 1）。この判別が Y E S のときは、ステップ S 1 1 2 に移り、N O のときは、ステップ S 1 1 5 に移る。ステップ S 1 1 2 では、ボーナス作動時テーブル（図 1 2）に基づいてボーナス作動時処理を行い、ステップ S 1 1 3 に移る。このボーナス作動時処理では、B B 作動中フラグをオンに更新し、更新された B B 作動中フラグが B B 1 作動中フラグの場合には、ボーナス終了枚数カウンタを「350」にセットし、更新された B B 作動中フラグが B B 2 作動中フラグの場合には、ボーナス終了枚数カウンタを「450」にセットする処理を行う。

【0175】

ステップ S 1 1 3 では、持越役格納領域をクリアする処理、すなわち、持越役格納領域に格納されているデータを「00000000」に更新する処理を行い、ステップ S 1 1 4 に移る。ステップ S 1 1 4 では、ボーナス開始コマンドを副制御回路 7 2 に送信し、図 1 8 のステップ S 2 に移る。

【0176】

ステップ S 1 1 5 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 Y E S のときは、ステップ S 1 1 6 に移り、N O のときは、図 1 8 のステップ S 2 に移る。ステップ S 1 1 6 では、投入枚数カウンタを自動投入カウンタに複写する処理、すなわち、今回のゲームのために投入された投入枚数と同じ数値を自動投入カウンタにセットする処理を行い、図 1 8 のステップ S 2 に移る。

【0177】

図 2 7～図 3 3 に示すフローチャートを参照して、副制御回路 7 2 の制御動作について説明する。

【0178】

図 2 7 を参照して、副制御回路 7 2 のリセット割込処理について説明する。

【0179】

電源が投入され、リセット端子に電圧が印加されると、サブ C P U 8 1 がリセット割込を発生させる。リセット割込処理は、この割込が発生したことに基いて順次実行される。

【0180】

初めに、サブ C P U 8 1 は、サブ R A M 8 3、描画用 R A M 8 5、オーディオ R A M 8 9 などの初期化を行い（ステップ S 1 2 1）、ステップ S 1 2 2 に移る。ステップ S 1 2 2 では、入力監視処理を行い、ステップ S 1 2 3 に移る。この処理では、コマンドバッファ（主制御回路 7 1 から送信されたコマンドを格納する記憶領域）にデータがあるか否か

10

20

30

40

50

を判別することにより、コマンドを受信したか否かを判別する処理が行われる。

【0181】

ステップS123では、後に図28を参照して説明するコマンド入力処理を行い、ステップS124に移る。ステップS124では、DSP88へコマンドを出力するためのコマンド出力処理を行い、ステップS125に移る。ステップS125では、後に図31を参照して説明する画像制御処理を行い、ステップS121に移る。

【0182】

図28を参照して、コマンド入力処理について説明する。

【0183】

初めに、サブCPU81は、コマンドバッファにデータがあるか否か、すなわちコマンドを受信したか否かを判別する（ステップS131）。この判別がYESのときは、ステップS132に移り、NOのときは、ステップS139に移る。

10

【0184】

ステップS132では、受信したコマンドは遊技開始コマンド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S133に移り、NOのときは、ステップS136に移る。ステップS133では、後に図29で説明する連続演出決定処理を行い、ステップS134に移る。

【0185】

ステップS134では、演出データがセットされ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S135に移り、NOのときは、ステップS139に移る。ステップS135では、抽籤によりその他の抽籤データをセットし、ステップS139に移る。

20

【0186】

ステップS136では、受信したコマンドはリール停止コマンド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S137に移り、NOのときは、ステップS138に移る。ステップS137では、後に図30で説明する連続演出停止処理を行い、ステップS139に移る。

【0187】

ステップS138では、その他受信したコマンドに応じた処理を行い、ステップS139に移る。ステップS139では、コマンドバッファに格納されているデータを消去し、図27のステップS124に移る。

30

【0188】

図29を参照して、連続演出決定処理について説明する。

【0189】

初めに、サブCPU81は、継続遊技数カウンタの値は1以上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。

【0190】

ステップS142は、内部当籤役は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S143に移り、NOのときは、ステップS150に移る。ステップS143では、連続演出パターン抽籤テーブルに基づいて連続演出パターンの抽籤を行い、ステップS144に移る。ステップS144では、抽籤により決定された連続演出パターンをセットし、ステップS145に移る。ステップS145では、連続演出パターンに対応する継続遊技数を継続遊技数カウンタにセットし、ステップS146に移る。

40

【0191】

ステップS146では、連続演出識別子決定テーブルに基づいて継続遊技数カウンタに対応する演出識別子をセットし、ステップS147に移る。ステップS147では、セットされた演出識別子を連続演出情報格納領域に格納し、ステップS148に移る。ステップS148では、連続演出情報格納領域に格納された演出識別子に基づいて、演出データをセットし、ステップS149に移る。ステップS149では、継続遊技数カウンタの値

50

を1減算し、ステップS150に移る。

【0192】

ステップS150では、内部当籤役は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S151に移り、NOのときは、図28のステップS134に移る。ステップS151では、リプレイ優先フラグをオンにし、図28のステップS134に移る。

【0193】

図30を参照して、連続演出停止処理について説明する。

【0194】

初めに、サブCPU81は、内部当籤役はBB1又はBB2であるか否かを判別する（ステップS161）。この判別がYESのときは、図27のステップS124に移り、NOのときは、ステップS162に移る。

【0195】

ステップS162では、内部当籤役として決定されていないBBの図柄組合せを構成する図柄が有効ラインに沿った図柄停止位置で停止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S163に移り、NOのときは、図27のステップS124に移る。

【0196】

ステップS163では、リプレイ優先フラグはオンであるか否かを判別する。この判別がYESのときは、図27のステップS124に移り、NOのときは、ステップS164に移る。

【0197】

ステップS164では、継続遊技数カウンタの値を0にし、ステップS165に移る。ステップS165では、連続演出終了情報をセットし、ステップS166に移る。ステップS166では、リプレイ優先フラグをオフにセットし、図27のステップS124の処理に移る。

【0198】

図35を参照して、画像制御処理について説明する。

【0199】

初めに、サブCPU81は、画像バッファフラグがオンであるか否かを判別する（ステップS171）。「画像バッファフラグ」とは、レンダリングプロセッサ84の描画用RAM85に画像データを書き込む準備ができていないか否かを判別するためのものである。この画像バッファフラグは、書き込む準備ができていない場合にはオンにセットされ、書き込む準備ができていない場合にはオフにセットされる。この判別がYESのときは、ステップS174に移り、NOのときは、ステップS172に移る。

【0200】

ステップS172では、画像データ更新処理を行い、ステップS173に移る。この画像データ更新処理では、描画用RAM85に展開されているスプライト属性テーブルに当てはめるべきデータの内容を特定し、特定したデータを画像バッファに移す処理が行われる。特定したデータには、例えば、演出識別子に対応する演出データなどがある。ステップS173では、画像バッファフラグをオンに更新し、ステップS174に移る。

【0201】

ステップS174では、画像制御ICカウンタの値が「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S175に移り、NOのときは、図27のステップS121に移る。画像制御ICカウンタの取り得る値は、「0」、「1」、「2」のいずれかであり、この値の更新は、後に図32を参照して説明する画像制御IC／int処理で行われる。画像制御IC／int処理では、レンダリングプロセッサ84から1000／60msごとに送信される信号の受信に応じて、画像制御ICカウンタの値に1を加算する処理が行われる。

【0202】

10

20

30

40

50

ステップ S 1 7 5 では、画像制御 I C カウンタに「0」をセットし、ステップ S 1 7 6 に移る。ステップ S 1 7 4 及びステップ S 1 7 5 の処理によると、画像制御 I C カウンタの値が「2」になるのは、1 0 0 0 / 3 0 m s が経過することである。したがって、ステップ S 1 7 4 の処理により 1 0 0 0 / 3 0 m s が経過したか否かを判別することができ、この 1 0 0 0 / 3 0 m s が経過したときを、画像バッファフラグがオンである場合に画像データをレンダリングプロセッサ 8 4 に送信するタイミングとすることができる。

【0 2 0 3】

ステップ S 1 7 6 では、レンダリングプロセッサ 8 4 にバンク切替コマンドを送信し、ステップ S 1 7 7 に移る。ステップ S 1 7 7 では、画像バッファから描画用 R A M 8 5 に画像データを移し、ステップ S 1 7 8 に移る。この処理により、前述のステップ S 1 7 0 2 で画像バッファに移した画像データを、描画用 R A M 8 5 に展開されたスプライト属性テーブルに移すことができる。

【0 2 0 4】

ステップ S 1 7 8 では、画像バッファをクリアし、ステップ S 1 7 9 に移る。ステップ S 1 7 9 では、画像バッファフラグをオフに更新し、図 2 7 のステップ S 1 2 1 に移る。

【0 2 0 5】

図 3 2 を参照して、画像制御 I C / i n t 処理について説明する。

【0 2 0 6】

この画像制御 I C / i n t 処理は、レンダリングプロセッサ 8 4 から 1 0 0 0 / 6 0 m s ごとに送信されてくる信号の受信に応じて開始する。処理の開始とともに画像制御 I C カウンタの値に「1」を加算する（ステップ S 1 8 1）。画像制御 I C カウンタは、前回、サブ C P U 8 1 からレンダリングプロセッサ 8 4 にバンク切替コマンドを送信したタイミングから 1 0 0 0 / 3 0 m s が経過したか否かを判別するために使用されるカウンタである。

【0 2 0 7】

図 3 3 を参照して、2 m s 割込処理について説明する。

【0 2 0 8】

初めに、サブ C P U 8 1 は、2 m s が経過したか否かを判別する（ステップ S 1 9 1）。この判別が Y E S のときは、ステップ S 1 9 2 に移り、N O のときは、ステップ S 1 9 1 を繰り返す。

【0 2 0 9】

ステップ S 1 9 2 では、乱数カウンタを更新し、ステップ S 1 9 3 に移る。更新した乱数カウンタの値は、演出グループ識別子、演出識別子などを決定する場合に参照される。また、この処理では、複数の乱数カウンタを更新することになる。ステップ S 1 9 3 では、演出データ更新処理を行い、ステップ S 1 9 1 に移る。この演出データ更新処理により、図 2 9 のステップ S 1 4 8 の処理などでセットされた演出データに対応する映像（画像）を液晶表示部 5 a に表示することができる。

【0 2 1 0】

図 3 4 ~ 3 6 を参照して、連続演出中の 1 ゲーム目における表示部 4 L, 4 C, 4 R の表示例について説明する。

【0 2 1 1】

図 3 4 を参照して、B B 2 を狙った場合、すなわち、遊技者が B B 2 の図柄組合せを構成する図柄が有効ラインに沿った図柄停止位置で停止表示可能なタイミングで停止操作を行った場合の表示例 1 について説明する。

【0 2 1 2】

表示例 1 の (1 - 1) ~ (1 - 3) は、内部当籤役として B B 1 及び B B 2 以外が決定されている場合の第 1 停止操作 ~ 第 3 停止操作の表示例を示す。

【0 2 1 3】

図 3 4 の (1 - 1) は、第 1 停止操作時に B B 2 の図柄組合せを構成する図柄である “ 青 7 - 青 7 - 青 7 ” が有効ライン 8 c に沿った図柄停止位置で停止表示可能なタイミング

10

20

30

40

50

で停止操作を行った場合の表示例である。この時、左リールの“青7”が有効ライン8cに沿った図柄停止位置で停止表示している。

【0214】

図34の(1-2)は、第2停止操作時にBB2の図柄組合せを構成する図柄である“青7-青7-青7”が有効ライン8cに沿った図柄停止位置で停止表示可能なタイミングで停止操作を行った場合の表示例である。この時、中リールの“青7”が有効ライン8cに沿った図柄停止位置で停止表示している。

【0215】

図34の(1-3)は、第3停止操作時にBB2の図柄組合せを構成する図柄である“青7-青7-青7”が有効ライン8cに沿った図柄停止位置で停止表示可能なタイミングで停止操作を行った場合の表示例である。この場合、内部当籤役としてBB2が決定されていないことから、右リールの“青7”は有効ライン8cに沿った図柄停止位置で停止表示されない。すなわち、遊技者は第3停止操作の時点にておいBB2が表示役として成立しないことを把握することができる。

【0216】

したがって、BBを構成する当籤役のうち、BB1及びBB2の双方ともに内部当籤役として決定されておらず、BB1又はBB2の図柄組合せを構成する図柄が有効ラインに沿った図柄停止位置で停止表示可能なタイミングで停止操作を行った場合には、継続遊技数カウンタの値が「0」に変更される。この場合は、BBが内部当籤役として決定されていることを報知する連続演出を中断することができる。すなわち、連続演出のうち2ゲーム目と3ゲーム目の連続演出は行われない。したがって、BB2(又はBB1)が入賞しないことが明らかであるのにBB2(又はBB1)が内部当籤していることを期待させる演出を延々と数ゲームにわたって行われることにより生ずる違和感を解消し、遊技者の不快感を軽減することができる。

【0217】

表示例1の(2-1)～(2-2)は、内部当籤役としてBB1が決定されている場合の第1停止操作～第2停止操作の表示例を示す。

【0218】

図34の(2-1)は、第1停止操作時にBB2の図柄組合せを構成する図柄である“青7-青7-青7”が有効ライン8bに沿った図柄停止位置で停止表示可能なタイミングで停止操作を行った場合の表示例である。この時、左リールの“青7”が有効ライン8bに沿った図柄停止位置で停止表示している。

【0219】

図34の(2-2)は、第2停止操作時にBB2の図柄組合せを構成する図柄である“青7-青7-青7”が有効ライン8bに沿った図柄停止位置で停止表示可能なタイミングで停止操作を行った場合の表示例である。この場合、内部当籤役としてBB2が決定されていないことから、中リールの“青7”は有効ライン8bに沿った図柄停止位置で停止表示されない。

【0220】

ここで、狙ったBBがテンパイしない場合は連続演出が終了(図30のステップS162)してしまうと考えられるが、狙っていない方のBB、すなわちBB1が内部当籤役として決定されていることから、この場合連続演出は終了しない(図30のステップS161参照)。したがって、BBを構成する当籤役のうち、内部当籤役として決定されていないBB2の図柄組合せを構成する図柄が有効ラインに沿った図柄停止位置で停止表示可能なタイミングで停止操作を行った場合には、継続遊技数カウンタの値は「0」に変更されず、連続演出は終了しない。すなわち、未だにBB1が持越役として決定されていることから、BBが内部当籤役として決定していることを報知する連続演出が継続して行われる。

【0221】

図35を参照して、BB2を狙った場合、すなわち、遊技者がBB2の図柄組合せを構

成する図柄が有効ラインに沿った図柄停止位置で停止表示可能なタイミングで停止操作を行った場合の表示例 2 について説明する。

【0222】

表示例 2 の (1) ~ (3) は、内部当籤役としてリプレイが決定され、BB2 が持越役として持ち越されている場合の第 1 停止操作 ~ 第 3 停止操作の表示例を示す。

【0223】

図 35 の (1) は、第 1 停止操作時に BB2 の図柄組合せを構成する図柄である“青 7 - 青 7 - 青 7”が有効ライン 8 a に沿った図柄停止位置で停止表示可能なタイミングで停止操作を行った場合の表示例である。このとき、リプレイは BB2 (及び BB1) に優先して引き込まれることから、BB2 が持越役として決定されている場合であっても、左リールの“リプレイ”が有効ライン 8 a に沿った図柄停止位置で停止表示する。

10

【0224】

図 35 の (2) は、第 2 停止操作時に BB2 の図柄組合せを構成する図柄である“青 7 - 青 7 - 青 7”が有効ライン 8 a に沿った図柄停止位置で停止表示可能なタイミングで停止操作を行った場合の表示例である。このとき、リプレイは BB2 (及び BB1) に優先して引き込まれることから、BB2 が持越役として決定されている場合であっても、中リールの“リプレイ”が有効ライン 8 a に沿った図柄停止位置で停止表示する。他方、BB2 は引き込まれていない。すなわち、狙ったのに BB2 が停止表示されない。このため通常、連続演出が終了してしまうと考えられるが、内部当籤役としてリプレイが決定されているため、リプレイ優先フラグがオンとなり (図 29 のステップ 151 参照)、このリプレイ優先フラグがオンである場合には、連続演出は終了しない (図 30 のステップ S163 参照)。

20

【0225】

図 35 の (3) は、第 2 停止操作時に BB2 の図柄組合せを構成する図柄である“青 7 - 青 7 - 青 7”が有効ライン 8 a に沿った図柄停止位置で停止表示可能なタイミングで停止操作を行った場合の表示例である。このとき、リプレイは BB2 (及び BB1) に優先して引き込まれることから、BB2 が持越役として決定されている場合であっても、右リールの“リプレイ”が有効ライン 8 a に沿った図柄停止位置で停止表示し、リプレイが表示役として成立する。

【0226】

30

したがって、BB2 が持越役として決定している場合であっても、BB よりも優先して引き込まれるリプレイが内部当籤役として決定している場合には、BB2 の図柄組合せを構成する図柄である“青 7 - 青 7 - 青 7”が有効ラインに沿った図柄停止位置で停止表示可能なタイミングで停止操作を行った場合であっても、リプレイの図柄組合せを構成する図柄である“リプレイーリプレイーリプレイ”は BB2 (及び BB1) の図柄組合せを構成する図柄に優先して引き込まれることから、リプレイが表示役として成立する。この場合、未だに BB2 が持越役として決定していることから、BB が内部当籤役として決定していることを示唆する連続演出が継続して行われる。

【0227】

40

したがって、BB よりも停止表示する優先順位の高いリプレイが当籤役として決定し、該リプレイに対応する図柄が停止表示されるような場合にまで連続演出が終了してしまうことを防止することができる。

【0228】

図 36 を参照して、BB2 を狙わなかった場合、すなわち、遊技者が BB2 の図柄組合せを構成する図柄が有効ラインに沿った図柄停止位置で停止表示可能なタイミングで停止操作を行わなかった場合の表示例 3 について説明する。

【0229】

図 36 の (1) ~ (3) は、図 2 の右リール、中リール、及び左リールの停止表示位置「4」で停止操作を行った場合の表示例である。

【0230】

50

図 36 の (1) は、第 1 停止操作時に停止表示位置「4」で停止操作を行った場合の表示例である。この時、左リールの“ブランク”が有効ライン 8 c に沿った図柄停止位置で停止表示している。ここで、BB1 及び BB2 が内部当籤役として決定されていない場合には連続演出が終了してしまう (図 30 のステップ S161 参照) と考えられるが、BB の図柄組合せを構成する図柄が有効ラインに沿った図柄停止位置で停止表示可能なタイミングで停止操作が行われなかった場合には、連続演出は終了しない (図 30 のステップ S162 参照)。

【0231】

図 36 の (2) は、第 2 停止操作時に停止表示位置「4」で停止操作を行った場合の表示例である。この時、中リールの“赤チェリー”が有効ライン 8 c に沿った図柄停止位置で停止表示している。

【0232】

図 36 の (3) は、第 3 停止操作時に停止表示位置「4」で停止操作を行った場合の表示例である。この時、右リールの“リプレイ”が有効ライン 8 c に沿った図柄停止位置で停止表示している。

【0233】

したがって、BB を構成する当籤役のうち、BB1 及び BB2 の双方ともに内部当籤役として決定されていない場合であっても、BB1 又は BB2 の図柄組合せを構成する図柄が有効ラインに沿った図柄停止位置で停止表示可能なタイミングで停止操作を行わなかった場合には、継続遊技数カウンタの値が「0」に変更されない。この場合は、BB が内部当籤役として決定していることを示唆する連続演出は終了しない。このため、遊技者が BB1 又は BB2 を狙わなかったとき、すなわち、連続演出を楽しみにしたい時は、連続演出を継続して行うことができる。このことから、連続演出を終了させるか否かを遊技者に自由に選択させることができる。

【0234】

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。

【0235】

実施例では、BB2 は、BB1 よりもメダルを多く獲得できるボーナスとしているが、これに限られるものではない。例えば、RT を、BB1 よりも多くの期間作動させるようにしてもよい。

【0236】

また、実施例では、遊技機 1 は、第 1 種特別役物 (RB) 及びこの第 1 種特別役物を連続して作動させる役物連続作動装置が設定されとしたが、第 2 種特別役物及びこの第 2 種特別役物を連続して作動させる役物連続作動装置を備えることもできる。「第 2 種特別役物」とは、内部抽籤の結果に関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。この第 2 種特別役物には、所謂チャレンジゲーム (CG) 及び／又はシングルチャレンジゲーム (SCG) を挙げることができる。また、第 2 種特別役物を連続して作動させる役物連続作動装置には、所謂チャレンジボーナス (CB) を挙げることができる。

【0237】

また、本実施例のような遊技機 1 の他、パチロットなどの他の遊技機にも本発明を適用できる。さらに、前述の遊技機 1 での動作を家庭用ゲーム機用や携帯端末用 (携帯電話機用、携帯型ゲーム機用など) 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、DVD-ROM、CD-ROM、FD (フレキシブルディスク)、その他任意の記録媒体を利用できる。

【図面の簡単な説明】

【0238】

【図 1】遊技機の外観を示す斜視図。

10

20

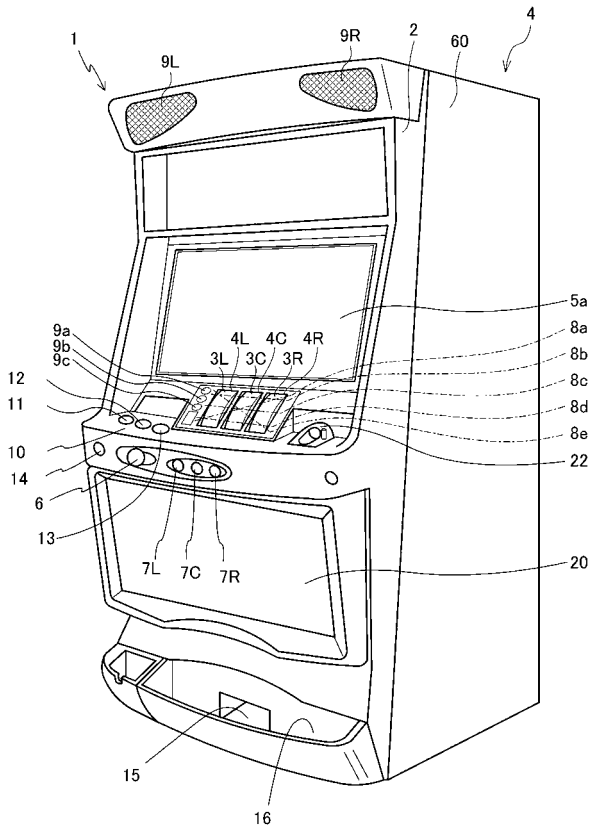
30

40

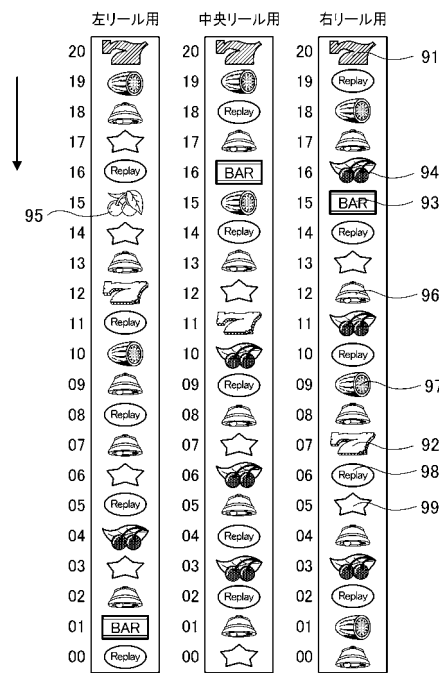
50

- 【図 2】 リール上に配列された図柄の例を示す図。
- 【図 3】 電気回路の構成を示すブロック図。
- 【図 4】 副制御回路の構成を示す図。
- 【図 5】 内部抽籤テーブル決定テーブルを示す図。
- 【図 6】 一般遊技状態用内部抽籤テーブルを示す図。
- 【図 7】 R B 遊技状態用内部抽籤テーブルを示す図。
- 【図 8】 R T 遊技状態用内部抽籤テーブルを示す図。
- 【図 9】 内部当籤役決定テーブルを示す図。
- 【図 10】 図柄組合せテーブルを示す図。
- 【図 11】 引込優先順位テーブルを示す図。 10
- 【図 12】 ボーナス作動時テーブルを示す図。
- 【図 13】 各種格納領域を示す図。
- 【図 14】 ジャンプテーブルを示す図。
- 【図 15】 連続演出パターン抽籤テーブルを示す図
- 【図 16】 連続演出識別子決定テーブルを示す図。
- 【図 17】 連続演出識別子テーブルを示す図。
- 【図 18】 主制御回路のメインフローチャート。
- 【図 19】 図 18 に続くフローチャート。
- 【図 20】 ボーナス作動監視処理を示すフローチャート。
- 【図 21】 内部抽籤処理を示すフローチャート。 20
- 【図 22】 内部抽籤テーブル変更処理を示すフローチャート。
- 【図 23】 内部当籤役チェック処理を示すフローチャート。
- 【図 24】 R T 遊技数カウンタ更新処理を示すフローチャート。
- 【図 25】 ボーナス終了チェック処理を示すフローチャート。
- 【図 26】 ボーナス作動チェック処理を示すフローチャート。
- 【図 27】 副制御回路のリセット割込処理を示すフローチャート。
- 【図 28】 副制御回路のコマンド入力処理を示すフローチャート。
- 【図 29】 副制御回路の連続演出決定処理を示すフローチャート。
- 【図 30】 副制御回路の連続演出停止処理を示すフローチャート。
- 【図 31】 副制御回路の画像制御処理を示すフローチャート。 30
- 【図 32】 副制御回路の画像制御 I C / i n t 処理を示すフローチャート。
- 【図 33】 副制御回路の 2 m s 割込処理を示すフローチャート。
- 【図 34】 表示窓での表示例を示す図。
- 【図 35】 表示窓での表示例を示す図。
- 【図 36】 表示窓での表示例を示す図。
- 【符号の説明】
- 【 0 2 3 9 】
- 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 0 マイクロコンピュータ
 - 3 1 メイン C P U
 - 3 2 メイン R O M
 - 3 3 メイン R A M
 - 7 1 主制御回路
 - 7 2 副制御回路
- 40

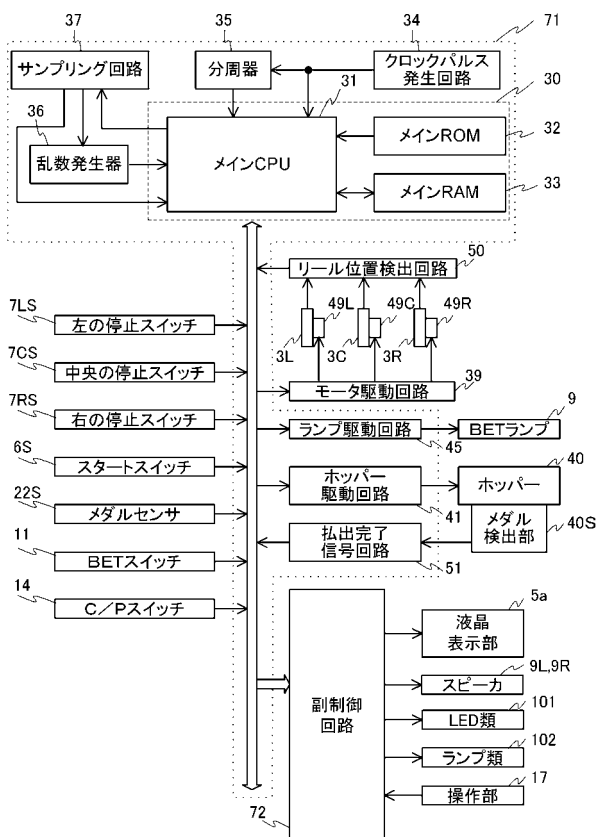
【図 1】



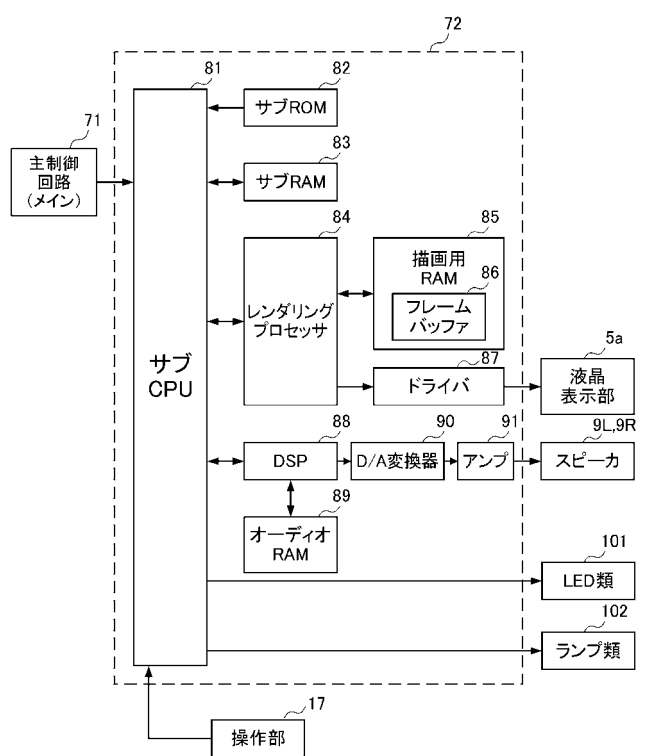
【図 2】



【図 3】



【図 4】



【図 5】

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	10
RB遊技状態	RB遊技状態用	7

【図 6】

一般遊技状態用内部抽籤テーブル (乱数範囲:0~65535)						
当籤番号	投入枚数:1		投入枚数:2		投入枚数:3	
	下限値	上限値	下限値	上限値	下限値	上限値
1	0	49	0	99	0	999
2	50	99	100	199	1000	1999
3	100	199	200	499	2000	5999
4	200	219	500	549	6000	6499
5	220	269	550	649	6500	7499
6	270	319	650	749	7500	8499
7	320	369	950	849	8500	9499
8	9500	18479	9500	18479	9500	18479
9	196	205	488	512	5950	6049
10	215	224	537	561	6450	6549

【図 7】

RB遊技状態用内部抽籤テーブル (乱数範囲:0~65535)		
当籤番号	投入枚数:1	
	下限値	上限値
1	0	1
2	2	3
3	4	35527
4	35528	35529
5	35530	45529
6	45530	55529
7	55530	65529

【図 8】

RT作動中用内部抽籤テーブル (乱数範囲:0~65535)						
当籤番号	投入枚数:1		投入枚数:2		投入枚数:3	
	下限値	上限値	下限値	上限値	下限値	上限値
1	0	49	0	99	0	999
2	50	99	100	199	1000	1999
3	100	199	200	499	2000	5999
4	200	219	500	549	6000	6499
5	220	269	550	649	6500	7499
6	270	319	650	749	7500	8499
7	320	369	950	849	8500	9499
8	9500	18479	9500	18479	9500	52999
9	196	205	488	512	5950	6049
10	215	224	537	561	6450	6549

【図 9】

内部当籤役決定テーブル			
当籤番号	内部当籤役		内容
	データ		
	内部当籤役1	内部当籤役2	
0	00000000	00000000	ハズレ
1	00000001	00000000	赤チェリー
2	00000010	00000000	桃チェリー
3	00000100	00000000	ベル
4	00001000	00000000	スイカ
5	00010000	00000000	赤7ベル
6	00100000	00000000	青7ベル
7	01000000	00000000	BARベル
8	10000000	00000000	リプレイ
9	00000000	00000001	BB1
10	00000000	00000010	BB2

【図 10】

図柄組合せテーブル					
左 リール	中央 リール	右 リール	表示役	払出枚数	
				投入枚数:1、2	投入枚数:3
赤チェリー	ANY	ANY	赤チェリー	15	4
桃チェリー	ANY	ANY	桃チェリー	15	4
ベル	ベル	ベル	ベル	15	10
スイカ	スイカ	スイカ	スイカ	8	
赤7	ベル	ベル	赤7ベル	15	
青7	ベル	ベル	青7ベル	15	
BAR	ベル	ベル	BARベル	15	
リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	0	
赤7	赤7	赤7	BB1	0	
青7	青7	青7	BB2	0	

【図 11】

引込優先順位テーブル	
優先順位	内容
1	リプレイ
2	BB1、BB2
3	赤チェリー、桃チェリー、ベル、スイカ、 赤7ベル、青7ベル、BARベル

【図 1 2】

ボーナス作動時テーブル			
格納領域	作動時		
	BB1	BB2	RB
作動中フラグ	BB1作動中フラグ	BB2作動中フラグ	RB作動中フラグ
ボーナス 終了枚数カウンタ	350	450	—
遊技可能回数	—	—	12
入賞可能回数	—	—	8

【図 1 3】

(1)内部当籤役1格納領域			(2)内部当籤役2格納領域		
内容		データ	内容		データ
ビット7	リプレイ	0～1	ビット7	—	0
ビット6	BARベル	0～1	ビット6	—	0
ビット5	青7ベル	0～1	ビット5	—	0
ビット4	赤7ベル	0～1	ビット4	—	0
ビット3	スイカ	0～1	ビット3	—	0
ビット2	ベル	0～1	ビット2	—	0
ビット1	桃チェリー	0～1	ビット1	BB2	0～1
ビット0	赤チェリー	0～1	ビット0	BB1	0～1

(3)持越役格納領域			(4)遊技状態格納領域		
内容		データ	内容		データ
ビット7	—	0	ビット7	—	0
ビット6	—	0	ビット6	—	0
ビット5	—	0	ビット5	—	0
ビット4	—	0	ビット4	—	0
ビット3	—	0	ビット3	—	0
ビット2	—	0	ビット2	—	0
ビット1	BB2	0～1	ビット1	RB遊技状態	0～1
ビット0	BB1	0～1	ビット0	一般遊技状態	0～1

(5)作動中フラグ格納領域		
内容		データ
ビット7	—	0
ビット6	—	0
ビット5	—	0
ビット4	—	0
ビット3	RT作動中フラグ	0～1
ビット2	RB作動中フラグ	0～1
ビット1	BB2作動中フラグ	0～1
ビット0	BB1作動中フラグ	0～1

【図 1 4】

ジャンプテーブル	
コマンドの種類	ジャンプ先処理
遊技開始コマンド	遊技開始コマンド処理
リール停止コマンド	リール停止コマンド処理
全リール停止コマンド	全リール停止コマンド処理
表示役成立コマンド	表示役成立コマンド処理
ボーナス開始コマンド	ボーナス開始コマンド処理
BB終了時遊技動作コマンド	BB終了時遊技動作コマンド処理
⋮	⋮

【図 1 6】

連続演出識別子決定テーブル						
継続遊技数 カウンタ値	持越役 格納領域	連続演出 パターンA	連続演出 パターンB	連続演出 パターンC	連続演出 パターンD	連続演出 パターンE
3		A-1	B-1	C-1	D-1	E-1
2		A-2	B-2	C-2	D-2	E-2
1	=0	A-3a	B-3a	C-3a	D-3a	E-3a
	≠0	A-3b	B-3b	C-3b	D-3b	E-3b

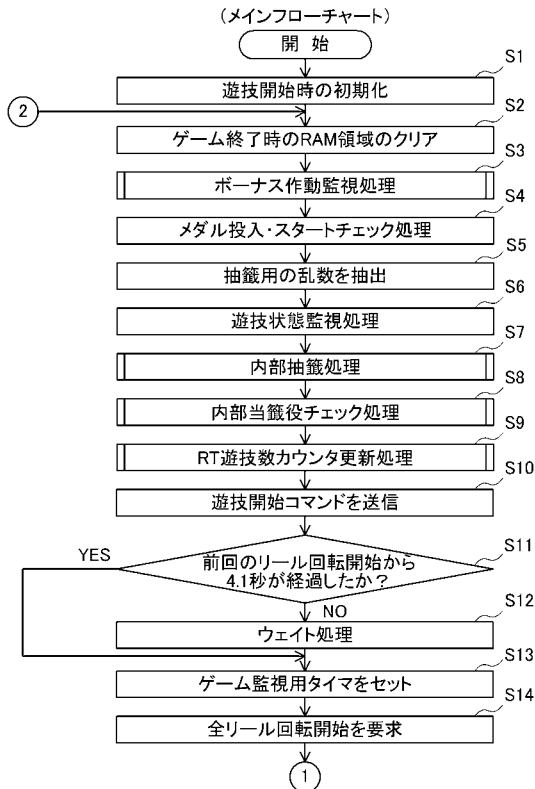
【図 1 5】

連続演出パターン抽籤テーブル (乱数範囲:0～255)(内部当籤役:スイカ)			
演出パターン	下限値	上限値	継続遊技数
連続演出パターンA	0	50	3
連続演出パターンB	51	101	3
連続演出パターンC	102	152	3
連続演出パターンD	153	203	3
連続演出パターンE	204	255	3

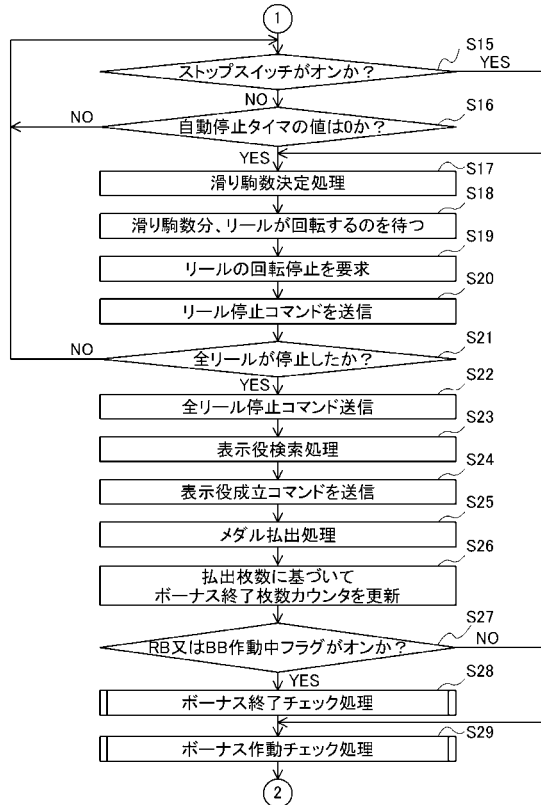
【図 1 7】

連続演出識別子テーブル		
演出パターン	演出識別子	内容
連続演出パターンA	A-1	主人公パンチ ボス耐える
	A-2	主人公パンチ ボス耐える
	A-3a	ボスパンチ 主人公倒れる
	A-3b	主人公パンチ ボス倒れる
連続演出パターンB	B-1	主人公パンチ ボス耐える
	B-2	主人公パンチ ボス耐える
	B-3a	ボスキック 主人公倒れる
	B-3b	主人公パンチ ボス倒れる
連続演出パターンC	C-1	主人公パンチ ボス耐える
	C-2	ボスキック 主人公耐える
	C-3a	ボスパンチ 主人公倒れる
	C-3b	主人公パンチ ボス倒れる
連続演出パターンD	D-1	主人公キック ボス耐える
	D-2	ボスパンチ 主人公耐える
	D-3a	ボスキック 主人公倒れる
	D-3b	主人公キック ボス倒れる
連続演出パターンE	E-1	主人公パンチ ボス耐える
	E-2	ボスキック 主人公耐える
	E-3a	ボスキック 主人公倒れる
	E-3b	主人公キック ボス倒れる

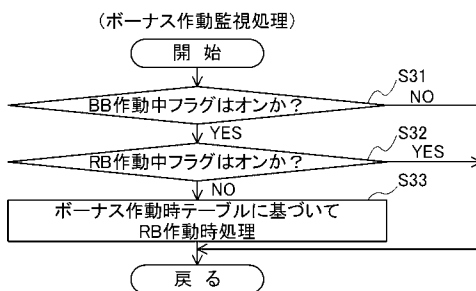
【図 18】



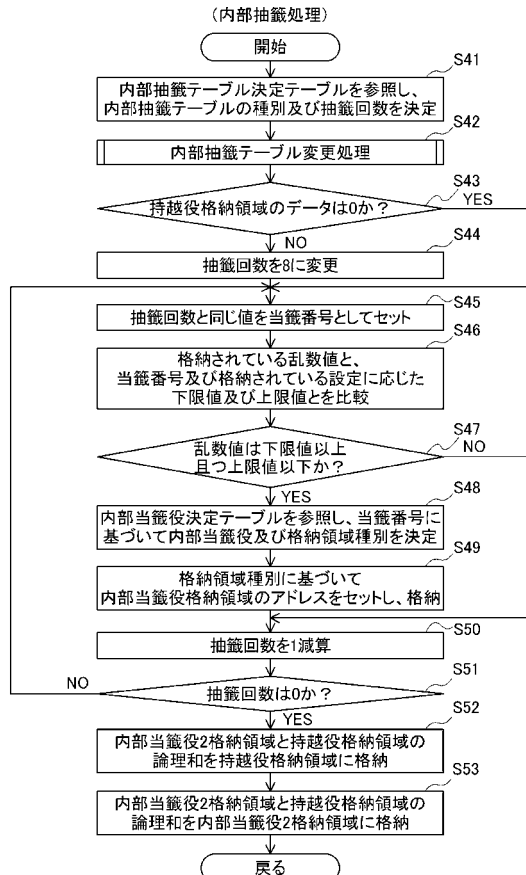
【図 19】



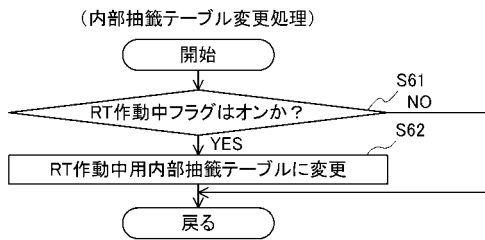
【図 20】



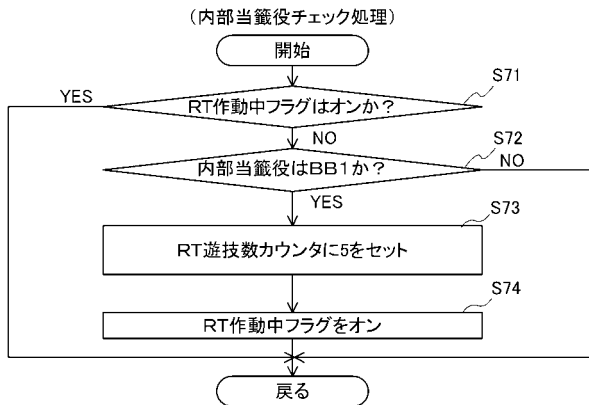
【図 21】



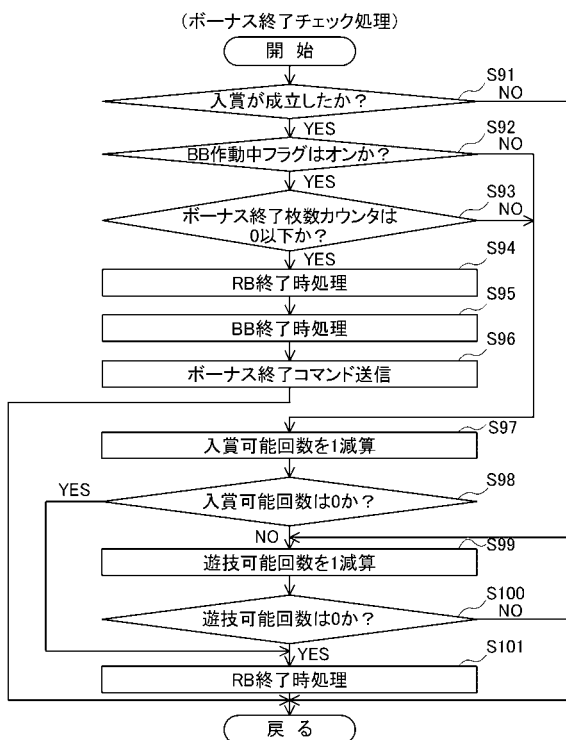
【図 2 2】



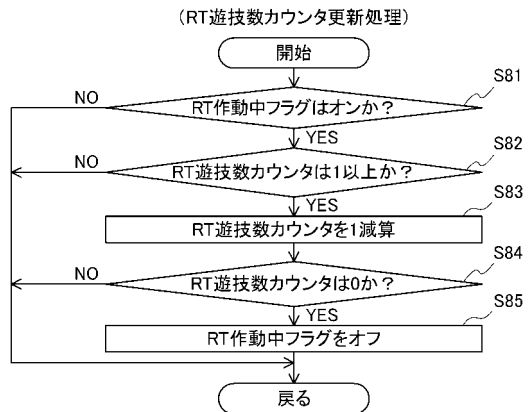
【図 2 3】



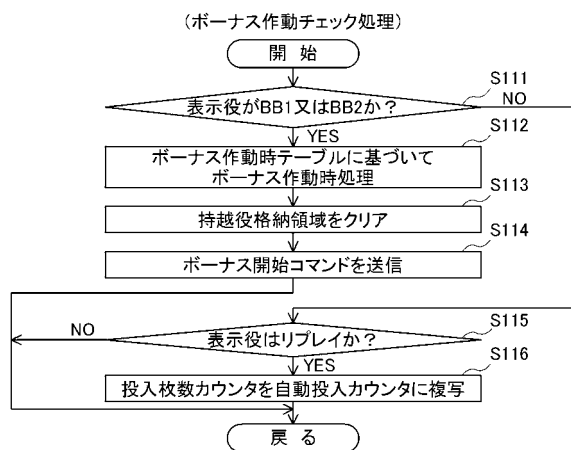
【図 2 5】



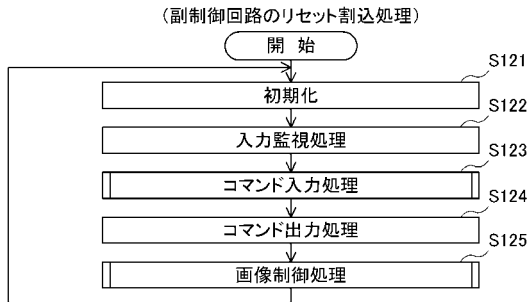
【図 2 4】



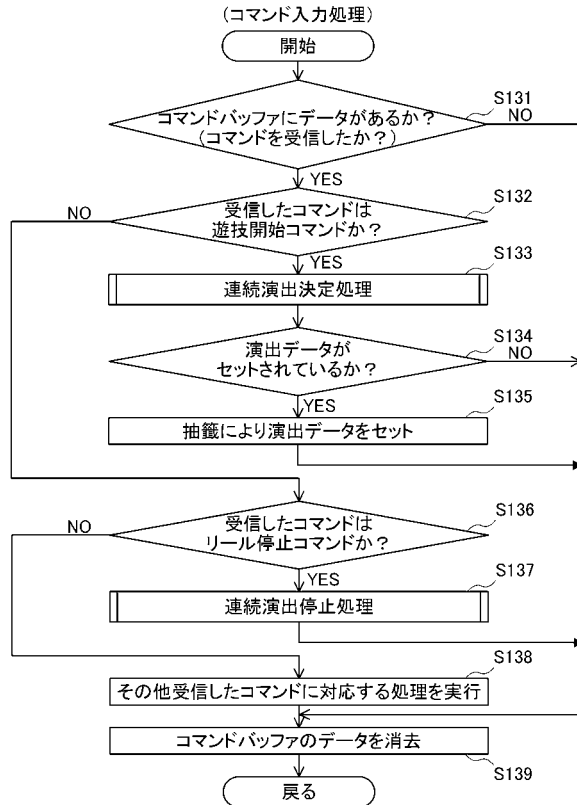
【図 2 6】



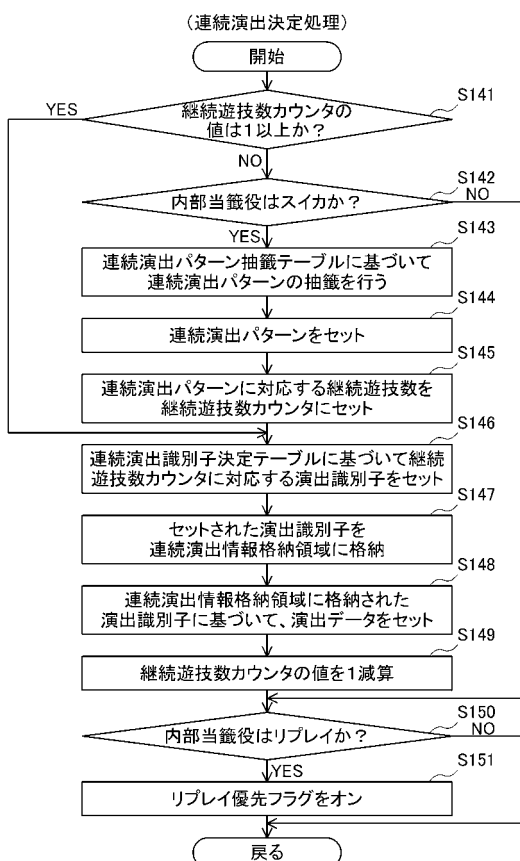
【図 27】



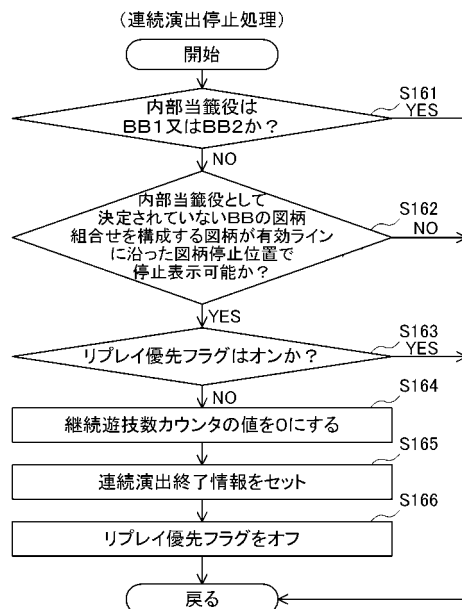
【図 28】



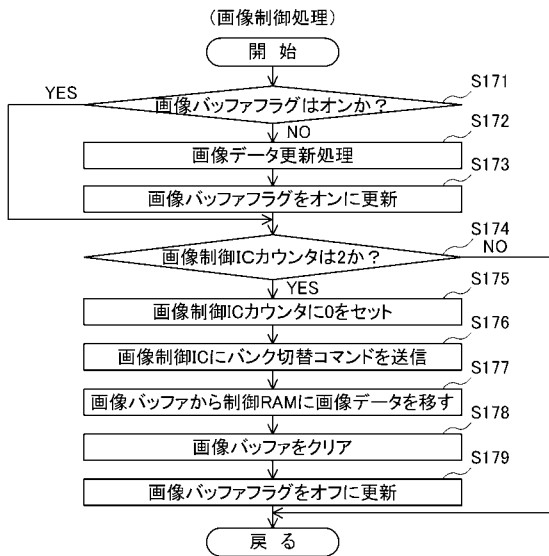
【図 29】



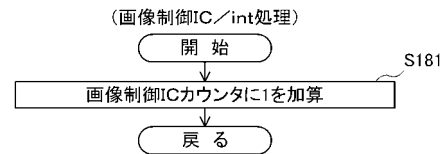
【図 30】



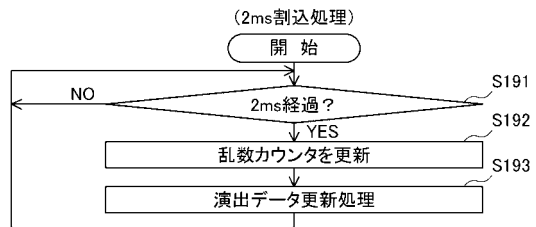
【図 3 1】



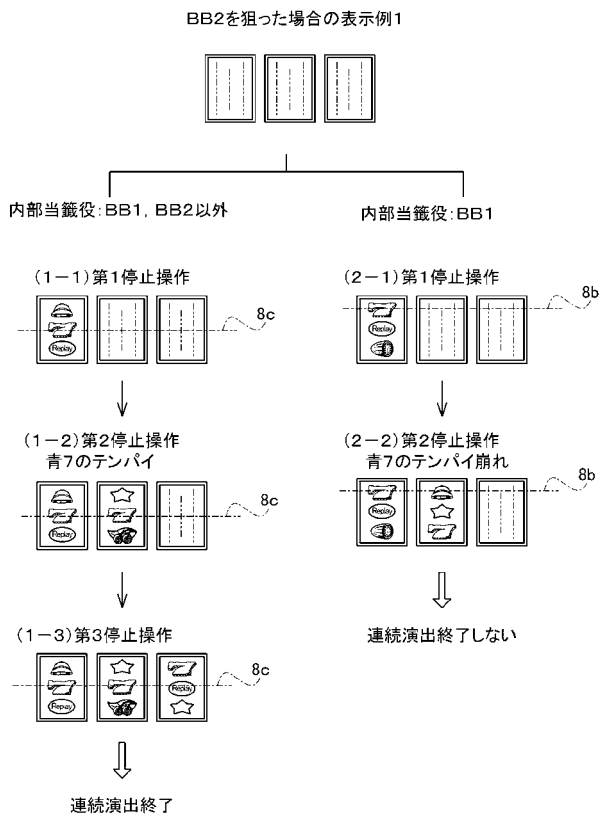
【図 3 2】



【図 3 3】

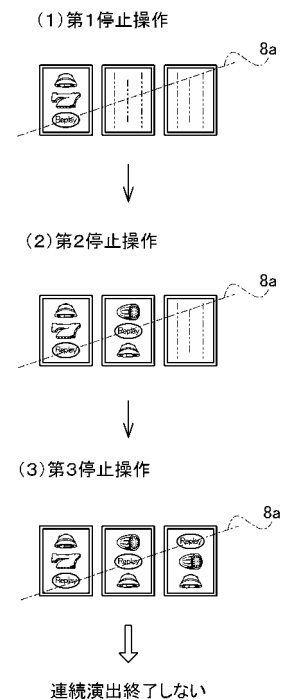


【図 3 4】



【図 3 5】

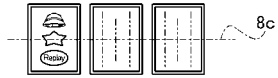
BB2を狙った場合の表示例2
内部当籤役: リプレイ、持越役: BB2



【図 36】

BB2を扱わなかった場合の表示例3
内部当籤役:BB1, BB2以外
停止図柄位置:4

(1)第1停止操作



(2)第2停止操作



(3)第3停止操作



連続演出終了しない