

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5108475号
(P5108475)

(45) 発行日 平成24年12月26日(2012.12.26)

(24) 登録日 平成24年10月12日(2012.10.12)

(51) Int.Cl. F 1
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
 A 6 3 F 5/04 5 1 4 G

請求項の数 2 (全 109 頁)

(21) 出願番号	特願2007-302310 (P2007-302310)	(73) 特許権者	598098526 株式会社ユニバーサルエンターテインメント
(22) 出願日	平成19年11月21日(2007.11.21)		
(65) 公開番号	特開2009-125242 (P2009-125242A)		東京都江東区有明三丁目7番26号 有明 フロンティアビルA棟
(43) 公開日	平成21年6月11日(2009.6.11)	(74) 代理人	100083839 弁理士 石川 泰男
審査請求日	平成22年10月19日(2010.10.19)	(72) 発明者	八木 敦 東京都江東区有明3丁目1番地25
		(72) 発明者	宮本 英司 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	西岡 豊文 東京都江東区有明3丁目1番地25 最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数の図柄が夫々の周面に配された複数のリールと、
 前記リールの周面に配された複数の図柄の一部を表示する表示窓と、
 遊技価値の投入操作を検出する投入操作検出手段と、
 前記投入操作が検出されたことを条件に開始操作を検出する開始操作検出手段と、
 前記開始操作検出手段により開始操作が検出されたことに基づいて、前記リールを回転させることにより、前記表示窓に表示されている図柄を変動させる図柄変動手段と、
 前記開始操作検出手段により開始操作が検出されたことに基づいて、複数の役の中から一又は複数の内部当籤役を決定する当籤役決定手段と、
 各前記リールに対応して設けられ、当該リールの回転を停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段と、
 前記当籤役決定手段により決定された内部当籤役と、前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、当該停止操作を検出した停止操作検出手段に対応するリールを停止させる停止制御手段と、
 前記停止制御手段により前記リールの回転が停止された際に、前記表示窓に内部当籤役に係る図柄の組合せが表示されたか否かによって、当該内部当籤役の成立又は不成立を判定する判定手段と、
 前記判定手段により成立したと判定された内部当籤役に応じて遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、

10

20

通常遊技状態を通常遊技状態制御条件に従って作動又は終了させる通常遊技状態制御手段と、

遊技価値の投入によらずに遊技の開始が許可される再遊技役が前記通常遊技状態よりも高い確率で内部当籤役として決定され、当該通常遊技状態より遊技者にとって有利な高確率再遊技状態を、高確率再遊技状態作動役が成立したことに基づいて作動させ、高確率再遊技状態終了条件に従って終了させる高確率再遊技状態制御手段と、

前記当籤役決定手段により所定の確率で前記高確率再遊技状態作動役が内部当籤役として決定される高確率再遊技準備状態を、高確率再遊技準備状態作動役の成立に基づいて作動させ、高確率再遊技準備状態終了条件が充足されたことに基づいて終了させる高確率再遊技準備状態制御手段と、

複数のゲームにわたる演出によって遊技者に不利であることを示唆する連続不利演出を実行させるための連続不利演出データと、遊技状態が前記高確率再遊技準備状態であることを示唆する高確率再遊技準備状態演出を実行させるための高確率再遊技準備状態演出データとを含む複数の演出データを記憶する演出データ記憶手段と、

前記演出データに基づいて演出を実行する演出実行手段と、

前記演出データを選択し、選択した当該演出データに基づいて前記演出実行手段に演出を実行させる演出制御手段と、

を備え、

前記当籤役決定手段は、前記高確率再遊技準備状態においてのみ前記高確率再遊技状態作動役を内部当籤役として決定し、

前記停止制御手段は、前記通常遊技状態において前記高確率再遊技準備状態作動役が内部当籤役として決定された場合には、当該高確率再遊技準備状態作動役が成立するように各前記リールの回転を停止させ、

前記演出制御手段は、前記通常遊技状態において前記高確率再遊技準備状態作動役が内部当籤役として決定された場合には、所定の確率で前記連続不利演出データを選択して連続不利演出を実行させ、

当該連続不利演出を終了させたゲームの次のゲームにおける遊技状態が前記高確率再遊技準備状態である場合には、当該次のゲームの投入操作が前記投入操作検出手段により検出されたことに基づいて前記高確率再遊技準備状態演出データを選択して高確率再遊技準備状態演出を実行させ、一方、

当該連続不利演出を終了させたゲームの次のゲーム以降、遊技状態が前記高確率再遊技準備状態でない場合には、当該次のゲームにおいて前記高確率再遊技準備状態演出データを選択しないことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

複数の図柄が夫々の周面に配された複数のリールと、

前記リールの周面に配された複数の図柄の一部を表示する表示窓と、

遊技価値の投入操作を検出する投入操作検出手段と、

前記投入操作が検出されたことを条件に開始操作を検出する開始操作検出手段と、

前記開始操作検出手段により開始操作が検出されたことに基づいて、前記リールを回転させることにより、前記表示窓に表示されている図柄を変動させる図柄変動手段と、

前記開始操作検出手段により開始操作が検出されたことに基づいて、複数の役の中から一又は複数の内部当籤役を決定する当籤役決定手段と、

各前記リールに対応して設けられ、当該リールの回転を停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段と、

前記当籤役決定手段により決定された内部当籤役と、前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、当該停止操作を検出した停止操作検出手段に対応するリールを停止させる停止制御手段と、

前記停止制御手段により前記リールの回転が停止された際に、前記表示窓に内部当籤役に係る図柄の組合せが表示されたか否かによって、当該内部当籤役の成立又は不成立を判定する判定手段と、

10

20

30

40

50

前記判定手段により成立したと判定された内部当籤役に応じて遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、

通常遊技状態を通常遊技状態制御条件に従って作動又は終了させる通常遊技状態制御手段と、

遊技価値の投入によらずに遊技の開始が許可される再遊技役が前記通常遊技状態よりも高い確率で内部当籤役として決定され、当該通常遊技状態より遊技者にとって有利な高確率再遊技状態を、高確率再遊技状態作動役が成立したことに基づいて作動させ、高確率再遊技状態終了条件に従って終了させる高確率再遊技状態制御手段と、

前記当籤役決定手段により所定の確率で前記高確率再遊技状態作動役が内部当籤役として決定される高確率再遊技準備状態を、高確率再遊技準備状態作動役の成立に基づいて作動させ、高確率再遊技準備状態終了条件が充足されたことに基づいて終了させる高確率再遊技準備状態制御手段と、

複数のゲームにわたる演出によって遊技者に不利であることを示唆する連続不利演出を実行させるための連続不利演出データと、遊技状態が前記高確率再遊技準備状態であることを示唆する高確率再遊技準備状態演出を実行させるための高確率再遊技準備状態演出データを含む複数の演出データを記憶する演出データ記憶手段と、

前記演出データに基づいて演出を実行する演出実行手段と、

前記演出データを選択し、選択した当該演出データに基づいて前記演出実行手段に演出を実行させる演出制御手段と、

を備え、

前記当籤役決定手段は、前記高確率再遊技準備状態においてのみ前記高確率再遊技状態作動役を内部当籤役として決定し、

前記停止制御手段は、前記通常遊技状態において前記高確率再遊技準備状態作動役が内部当籤役として決定された場合には、当該高確率再遊技準備状態作動役が成立するように各前記リールの回転を停止させ、

前記演出制御手段は、前記通常遊技状態において前記高確率再遊技準備状態作動役が内部当籤役として決定された場合には、所定の確率で前記連続不利演出データを選択して連続不利演出を実行させ、

当該連続不利演出を終了させたゲームにおける内部当籤役が再遊技役であって、当該連続不利演出を終了させたゲームの次のゲームにおける遊技状態が前記高確率再遊技準備状態である場合には、当該次のゲームの開始操作が前記開始操作検出手段により検出されたことに基づいて前記高確率再遊技準備状態演出データを選択して高確率再遊技準備状態演出を実行させ、一方、

当該連続不利演出を終了させたゲームの次のゲーム以降、遊技状態が前記高確率再遊技準備状態でない場合には、当該次のゲームにおいて前記高確率再遊技準備状態演出データを選択しない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。

【背景技術】

【0002】

従来、複数の図柄が周面に描かれた複数のリールと、これら各リールに対応して複数設けられるとともに各リールの周面に描かれた一部の図柄を表示する図柄表示窓とを備え、遊技者によるメダル等の遊技価値の投入とスタートレバーに対する開始操作とに基づいて全リールを回転させ、遊技者によるストップボタンに対する停止操作に基づいて各リールを停止させることにより図柄表示窓に図柄を停止表示する遊技機（いわゆる「パチスロ」）が知られている。こうした遊技機は、図柄表示窓に役に係る図柄の組合せが停止表示された場合、すなわち、役が成立した場合に、遊技者に対して特典（例えば、メダル）を付与する。

10

20

30

40

50

【 0 0 0 3 】

現在主流の遊技機は、遊技者の開始操作に基づいて予め遊技機内部において複数の役の中から1又は2以上の役を抽籤して(以下、「内部抽籤」という)、当籤した役(以下、「内部当籤役」という)と遊技者の停止操作とに基づいてリールの停止制御を行い、内部当籤役に係る図柄の組合せを図柄表示窓に停止表示させる。したがって、当該遊技機においては、遊技者が如何なるタイミングで停止操作を行った場合であっても、内部当籤役に決定されていない役が成立することはない。また、役の種類として、例えば、遊技者に対して遊技価値を付与する役、遊技価値の投入無しに再遊技を許可するリプレイ役(以下、「リプレイ」という)、又は、遊技状態を遊技者にとって相対的に有利な遊技状態(以下、「RB遊技状態」という)を連続して作動させるBB作動状態を開始させるボーナス役(以下、「BB」という)などがある。

10

【 0 0 0 4 】

また、遊技に対する興趣性を向上させるために液晶表示装置により画像を表示させたり、スピーカから音を出力させたりする遊技機がある。そうした中、ボーナス役が内部当籤役として決定された場合には、複数のゲームにわたる連続演出によりボーナス役が内部当籤役として決定されたことを示唆する遊技機が知られている。具体的には、例えば、主人公キャラクターと敵キャラクターがバトルを行い、その勝敗によってボーナス役が内部当籤役として決定されたか否かを示唆するバトル演出がある。

【特許文献1】特開2003-804号公報

【発明の開示】

20

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 5 】

しかしながら、上述の遊技機によれば、ボーナス役が内部当籤役として決定されていないことを示唆する連続演出など遊技者にとって不利であることを示唆する連続演出が実行されることにより遊技者の興趣を著しく低下させるおそれがあった。

【 0 0 0 6 】

本発明は、上記課題に鑑みてなされたものであり、遊技者にとって不利であることを示唆する連続演出を実行した場合であっても、遊技者の興趣の低下を防止することのできる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

30

【 0 0 0 7 】

上記の課題を解決するために、請求項1に記載の発明に係る遊技機は、複数の図柄が夫々の周面に配された複数のリール(例えば、後述のリール3L、3C、3R)と、前記リールの周面に配された複数の図柄の一部を表示する表示窓(後述の図柄表示領域4L、4C、4R)と、遊技価値の投入操作を検出する投入操作検出手段(例えば、後述のメダルセンサ22S又はBETスイッチ11S~13S)と、前記投入操作が検出されたことを条件に開始操作を検出する開始操作検出手段(例えば、後述のスタートスイッチ6S)と、前記開始操作検出手段により開始操作が検出されたことに基づいて、前記リールを回転させることにより、前記表示窓に表示されている図柄を変動させる図柄変動手段(例えば、後述のステッピングモータ49L、49C、49R)と、前記開始操作検出手段により開始操作が検出されたことに基づいて、複数の役の中から一又は複数の内部当籤役を決定する当籤役決定手段(例えば、後述のメインCPU31)と、各前記リールに対応して設けられ、当該リールの回転を停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段(例えば、後述のストップスイッチ7S)と、前記当籤役決定手段により決定された内部当籤役と、前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、当該停止操作を検出した停止操作検出手段に対応するリールを停止させる停止制御手段(例えば、後述のメインCPU31)と、前記停止制御手段により前記リールの回転が停止された際に、前記表示窓に内部当籤役に係る図柄の組合せが表示されたか否かによって、当該内部当籤役の成立又は不成立を判定する判定手段(例えば、後述のメインCPU31)と、前記判定手段により成立したと判定された内部当籤役に応じて遊技価値を付与する遊技価値付与手段(例

40

50

えば、後述のメインCPU31)と、通常遊技状態(例えば、後述のRT1作動状態)を通常遊技状態制御条件に従って作動又は終了させる通常遊技状態制御手段(例えば、後述のメインCPU31)と、遊技価値の投入によらずに遊技の開始が許可される再遊技役(例えば、リプレイ)が前記通常遊技状態よりも高い確率で内部当籤役として決定され、当該通常遊技状態より遊技者にとって有利な高確率再遊技状態(例えば、後述の高RT作動状態)を、高確率再遊技状態作動役(例えば、後述の高RT作動役)が成立したことに基
づいて作動させ、高確率再遊技状態終了条件に従って終了させる高確率再遊技状態制御手段(例えば、後述のメインCPU31)と、前記当籤役決定手段により所定の確率で前記高確率再遊技状態作動役が内部当籤役として決定される高確率再遊技準備状態(例えば、
後述のCZ)を、高確率再遊技準備状態作動役(例えば、後述のCZ作動役)の成立に基
づいて作動させ、高確率再遊技準備状態終了条件が充足されたことに基
づいて終了させる高確率再遊技準備状態制御手段(例えば、後述のメインCPU31)と、複数のゲームに
わたる演出によって遊技者に不利であることを示唆する連続不利演出(例えば、後述の「
負け」に係る連続演出)を実行させるための連続不利演出データ(例えば、後述の「幹部
会 「K男のタマを獲れ」負け(3G)」)と、遊技状態が前記高確率再遊技準備状態
であることを示唆する高確率再遊技準備状態演出を実行させるための高確率再遊技準備状態
演出データ(例えば、後述のCZ画面を表示させる演出データ)とを含む複数の演出デー
タを記憶する演出データ記憶手段(例えば、後述の制御ROM72)と、前記演出デー
タに基づいて演出を実行する演出実行手段(例えば、後述のサブCPU71、液晶表示装置
5)と、前記演出データを選択し、選択した当該演出データに基づいて前記演出実行手段
に演出を実行させる演出制御手段(例えば、後述のサブCPU71)と、を備え、前記当
籤役決定手段は、前記高確率再遊技準備状態においてのみ前記高確率再遊技状態作動役を
内部当籤役として決定し、前記停止制御手段は、前記通常遊技状態において前記高確率再
遊技準備状態作動役が内部当籤役として決定された場合には、当該高確率再遊技準備状態
作動役が成立するように各前記リールの回転を停止させ、前記演出制御手段は、前記通常
遊技状態において前記高確率再遊技準備状態作動役が内部当籤役として決定された場合に
は、所定の確率で前記連続不利演出データを選択して連続不利演出を実行させ、当該連続
不利演出を終了させたゲームの次のゲームにおける遊技状態が前記高確率再遊技準備状態
である場合には、当該次のゲームの投入操作が前記投入操作検出手段により検出されたこ
とに基づいて前記高確率再遊技準備状態演出データを選択して高確率再遊技準備状態演出
を実行させ、一方、当該連続不利演出を終了させたゲームの次のゲーム以降、遊技状態が
前記高確率再遊技準備状態でない場合には、当該次のゲームにおいて前記高確率再遊技準
備状態演出データを選択しないことを特徴とする。

【0008】

この構成により、通常遊技状態制御手段が、通常遊技状態を通常遊技状態制御条件に従
って作動又は終了させ、高確率再遊技状態制御手段は、遊技価値の投入によらずに遊技の
開始が許可される再遊技役が通常遊技状態よりも高い確率で内部当籤役として決定され、
当該通常遊技状態より遊技者にとって有利な高確率再遊技状態を、高確率再遊技状態作
動役が成立したことに基
づいて作動させ、高確率再遊技状態終了条件に従って終了させ、高
確率再遊技準備状態制御手段は、当籤役決定手段により所定の確率で高確率再遊技状態
作動役が内部当籤役として決定される高確率再遊技準備状態を、高確率再遊技準備状態
作動役の成立に基
づいて作動させ、高確率再遊技準備状態終了条件が充足されたことに基
づいて終了させ、演出データ記憶手段は、複数のゲームにわたる演出によって遊技者に不利
であることを示唆する連続不利演出を実行させるための連続不利演出データと、遊技状態が
高確率再遊技準備状態であることを示唆する高確率再遊技準備状態演出を実行させるた
めの高確率再遊技準備状態演出データとを含む複数の演出データを記憶し、演出実行手段
は、演出データに基づいて演出を実行し、演出制御手段は、演出データを選択し、選択した
当該演出データに基づいて演出実行手段に演出を実行させる。このとき、当籤役決定手段
は、高確率再遊技準備状態においてのみ高確率再遊技状態作動役を内部当籤役として決定
し、停止制御手段は、通常遊技状態において高確率再遊技準備状態作動役が内部当籤役と

10

20

30

40

50

して決定された場合には、当該高確率再遊技準備状態作動役が成立するように各リールの回転を停止させ、演出制御手段は、通常遊技状態において高確率再遊技準備状態作動役が内部当籤役として決定された場合には、所定の確率で連続不利演出データを選択して連続不利演出を実行させ、当該連続不利演出を終了させたゲームの次のゲームにおける遊技状態が高確率再遊技準備状態である場合には、当該次のゲームの投入操作が投入操作検出手段により検出されたことに基づいて高確率再遊技準備状態演出データを選択して高確率再遊技準備状態演出を実行させ、一方、当該連続不利演出を終了させたゲームの次のゲーム以降、遊技状態が高確率再遊技準備状態でない場合には、当該次のゲームにおいて高確率再遊技準備状態演出データを選択しない。

【 0 0 0 9 】

10

したがって、当該遊技機によれば、遊技者に不利であることを示唆する連続不利演出が実行され、遊技者が遊技に対する興趣を低下させかけた際、次のゲームの投入操作を契機として、遊技状態が通常遊技状態ではなく、高確率再遊技状態に唯一移行可能であって、通常遊技状態より遊技者にとって有利な高確率再遊技準備状態であることを示唆する演出が高確率再遊技準備状態であれば実行されることから、遊技者の低下しかけた興趣を向上させることができる。

また、当該遊技機によれば、連続不利演出の実行後、遊技状態が高確率再遊技準備状態でないにもかかわらず、高確率再遊技準備状態であることを示唆する演出が実行されることはなく、実際の遊技状態と矛盾した演出が実行されることを防止することができる。

【 0 0 1 0 】

20

また、上記の課題を解決するために、請求項 2 に記載の発明に係る遊技機は、複数の図柄が夫々の周面に配された複数のリール（例えば、後述のリール 3 L、3 C、3 R）と、前記リールの周面に配された複数の図柄の一部を表示する表示窓（後述の図柄表示領域 4 L、4 C、4 R）と、遊技価値の投入操作を検出する投入操作検出手段（例えば、後述のメダルセンサ 2 2 S 又は B E T スイッチ 1 1 S ~ 1 3 S）と、前記投入操作が検出されたことを条件に開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、後述のスタートスイッチ 6 S）と、前記開始操作検出手段により開始操作が検出されたことに基づいて、前記リールを回転させることにより、前記表示窓に表示されている図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、後述のステッピングモータ 4 9 L、4 9 C、4 9 R）と、前記開始操作検出手段により開始操作が検出されたことに基づいて、複数の役の中から一又は複数の内部当籤役を決定する当籤役決定手段（例えば、後述のメイン CPU 3 1）と、各前記リールに対応して設けられ、当該リールの回転を停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、後述のストップスイッチ 7 S）と、前記当籤役決定手段により決定された内部当籤役と、前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、当該停止操作を検出した停止操作検出手段に対応するリールを停止させる停止制御手段（例えば、後述のメイン CPU 3 1）と、前記停止制御手段により前記リールの回転が停止された際に、前記表示窓に内部当籤役に係る図柄の組合せが表示されたか否かによって、当該内部当籤役の成立又は不成立を判定する判定手段（例えば、後述のメイン CPU 3 1）と、前記判定手段により成立したと判定された内部当籤役に応じて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、後述のメイン CPU 3 1）と、通常遊技状態（例えば、後述の R T 1 作動状態）を通常遊技状態制御条件に従って作動又は終了させる通常遊技状態制御手段（例えば、後述のメイン CPU 3 1）と、遊技価値の投入によらずに遊技の開始が許可される再遊技役（例えば、リプレイ）が前記通常遊技状態よりも高い確率で内部当籤役として決定され、当該通常遊技状態より遊技者にとって有利な高確率再遊技状態（例えば、後述の高 R T 作動状態）を、高確率再遊技状態作動役（例えば、後述の高 R T 作動役）が成立したことに基づいて作動させ、高確率再遊技状態終了条件に従って終了させる高確率再遊技状態制御手段（例えば、後述のメイン CPU 3 1）と、前記当籤役決定手段により所定の確率で前記高確率再遊技状態作動役が内部当籤役として決定される高確率再遊技準備状態（例えば、後述の C Z）を、高確率再遊技準備状態作動役（例えば、後述の C Z 作動役）の成立に基づいて作動させ、高確率再遊技準備状態終了条件が充足されたことに基づいて終了

30

40

50

させる高確率再遊技準備状態制御手段（例えば、後述のメインCPU31）と、複数のゲームにわたる演出によって遊技者に不利であることを示唆する連続不利演出（例えば、後述の「負け」に係る連続演出）を実行させるための連続不利演出データ（例えば、後述の「幹部会」「K男のタマを獲れ」負け（3G）」）と、遊技状態が前記高確率再遊技準備状態であることを示唆する高確率再遊技準備状態演出を実行させるための高確率再遊技準備状態演出データ（例えば、後述のCZ画面を表示させるため演出データ）とを含む複数の演出データを記憶する演出データ記憶手段（例えば、後述の制御ROM72）と、前記演出データに基づいて演出を実行する演出実行手段（例えば、後述のサブCPU71、液晶表示装置5）と、前記演出データを選択し、選択した当該演出データに基づいて前記演出実行手段に演出を実行させる演出制御手段（例えば、後述のサブCPU71）と、を備え、前記当籤役決定手段は、前記高確率再遊技準備状態においてのみ前記高確率再遊技状態作動役を内部当籤役として決定し、前記停止制御手段は、前記通常遊技状態において前記高確率再遊技準備状態作動役が内部当籤役として決定された場合には、当該高確率再遊技準備状態作動役が成立するように各前記リールの回転を停止させ、前記演出制御手段は、前記通常遊技状態において前記高確率再遊技準備状態作動役が内部当籤役として決定された場合には、所定の確率で前記連続不利演出データを選択して連続不利演出を実行させ、当該連続不利演出を終了させたゲームにおける内部当籤役が再遊技役であって、当該連続不利演出を終了させたゲームの次のゲームにおける遊技状態が前記高確率再遊技準備状態である場合には、当該次のゲームの開始操作が前記開始操作検出手段により検出されたことに基づいて前記高確率再遊技準備状態演出データを選択して高確率再遊技準備状態演出を実行させ、一方、当該連続不利演出を終了させたゲームの次のゲーム以降、遊技状態が前記高確率再遊技準備状態でない場合には、当該次のゲームにおいて前記高確率再遊技準備状態演出データを選択しないことを特徴とする。

【0011】

この構成により、通常遊技状態制御手段が、通常遊技状態を通常遊技状態制御条件に従って作動又は終了させ、高確率再遊技状態制御手段は、遊技価値の投入によらずに遊技の開始が許可される再遊技役が通常遊技状態よりも高い確率で内部当籤役として決定され、当該通常遊技状態より遊技者にとって有利な高確率再遊技状態を、高確率再遊技状態作動役が成立したことに基づいて作動させ、高確率再遊技状態終了条件に従って終了させ、高確率再遊技準備状態制御手段は、当籤役決定手段により所定の確率で高確率再遊技状態作動役が内部当籤役として決定される高確率再遊技準備状態を、高確率再遊技準備状態作動役の成立に基づいて作動させ、高確率再遊技準備状態終了条件が充足されたことに基づいて終了させ、演出データ記憶手段は、複数のゲームにわたる演出によって遊技者に不利であることを示唆する連続不利演出を実行させるための連続不利演出データと、遊技状態が高確率再遊技準備状態であることを示唆する高確率再遊技準備状態演出を実行させるための高確率再遊技準備状態演出データとを含む複数の演出データを記憶し、演出実行手段は、演出データに基づいて演出を実行し、演出制御手段は、演出データを選択し、選択した当該演出データに基づいて演出実行手段に演出を実行させる。このとき、当籤役決定手段は、高確率再遊技準備状態においてのみ高確率再遊技状態作動役を内部当籤役として決定し、停止制御手段は、通常遊技状態において高確率再遊技準備状態作動役が内部当籤役として決定された場合には、当該高確率再遊技準備状態作動役が成立するように各リールの回転を停止させ、演出制御手段は、通常遊技状態において高確率再遊技準備状態作動役が内部当籤役として決定された場合には、所定の確率で連続不利演出データを選択して連続不利演出を実行させ、当該連続不利演出を終了させたゲームにおける内部当籤役が再遊技役であって、当該連続不利演出を終了させたゲームの次のゲームにおける遊技状態が高確率再遊技準備状態である場合には、当該次のゲームの開始操作が開始操作検出手段により検出されたことに基づいて高確率再遊技準備状態演出データを選択して高確率再遊技準備状態演出を実行させ、一方、当該連続不利演出を終了させたゲームの次のゲーム以降、遊技状態が高確率再遊技準備状態でない場合には、当該次のゲームにおいて高確率再遊技準備状態演出データを選択しない。

10

20

30

40

50

【 0 0 1 2 】

したがって、当該遊技機によれば、遊技者に不利であることを示唆する連続不利演出が実行され、遊技者が遊技に対する興趣を低下させかけた際、次のゲームの開始操作を契機として、遊技状態が通常遊技状態ではなく、高確率再遊技状態に唯一移行可能であって、通常遊技状態より遊技者にとって有利な高確率再遊技準備状態であることを示唆する演出が高確率再遊技準備状態であれば実行されることから、遊技者の低下しかけた興趣を向上させることができる。

また、当該遊技機によれば、連続不利演出の実行後、遊技状態が高確率再遊技準備状態でないにもかかわらず、高確率再遊技準備状態であることを示唆する演出が実行されることはなく、実際の遊技状態と矛盾した演出が実行されることを防止することができる。

10

【 発明の効果 】

【 0 0 1 5 】

したがって、当該遊技機によれば、遊技者に不利であることを示唆する連続不利演出が実行され、遊技者が遊技に対する興趣を低下させかけた際、次のゲームの投入操作を契機として、遊技状態が通常遊技状態ではなく、高確率再遊技状態に唯一移行可能であって、通常遊技状態より遊技者にとって有利な高確率再遊技準備状態であることを示唆する演出が高確率再遊技準備状態であれば実行されることから、遊技者の低下しかけた興趣を向上させることができる。

また、当該遊技機によれば、連続不利演出の実行後、遊技状態が高確率再遊技準備状態でないにもかかわらず、高確率再遊技準備状態であることを示唆する演出が実行されることはなく、実際の遊技状態と矛盾した演出が実行されることを防止することができる。

20

【 発明を実施するための最良の形態 】

【 0 0 1 6 】

以下に、本発明の遊技機について、図面を用いて具体的に説明する。なお、以下の実施形態では、本発明の遊技機として、図柄を変動表示する3つの回転リールを備えた遊技機であって、コイン、メダルまたはトークンなどの他に、遊技者に付与されたカード等の遊技価値を用いて遊技することが可能な遊技機、いわゆるパチスロ遊技機を用いて説明する。また、以下の実施形態では、パチスロ遊技機を例に挙げて説明するが、本願発明の遊技機を限定するものではなく、パチンコ機やスロットマシンであってもよい。

【 0 0 1 7 】

まず、図1を参照して、本実施形態に係る遊技機の概観について説明する。なお、図1は、本実施形態に係る遊技機1の斜視図である。

30

【 0 0 1 8 】

遊技機1には、図1に示すように、リール3L、3C、3Rや後述の主制御回路60(図3参照)などを収容するキャビネット1aと、キャビネット1aに対して開閉可能に取り付けられる前面扉1bと、が設けられている。

【 0 0 1 9 】

前面扉1bの中央部正面には、略垂直面としてのパネル表示部2aと液晶表示部2bが形成されている。キャビネット1aの中央部正面の内部(液晶表示部2bの背面)には、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。3個のリール3L、3C、3Rには、各々の外周面に複数種類の図柄によって構成される図柄列が描かれている。各リール3L、3C、3Rの図柄は、図柄表示領域4L、4C、4Rを透過して視認できるようになっている。また、各リール3L、3C、3Rは、定速で回転(例えば80回転/分)するように後述の主制御回路60(図3参照)により制御され、図柄表示領域4L、4C、4R内のリール3L、3C、3R上に描かれた図柄がリールの回転に伴って変動する。なお、本実施形態のリール3L、3C、3Rは、本発明のリールを構成し、また、図柄表示領域4L、4C、4Rは、本発明の表示窓を構成する。

40

【 0 0 2 0 】

パネル表示部2a及び液晶表示部2bの下方には略水平面の台座部10が形成されている。台座部10の左側には、押しボタン操作により、クレジットされているメダルを賭け

50

るための1-BETボタン11、2-BETボタン12、及び最大BETボタン13が設けられる。1-BETボタン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枚が投入される。2-BETボタン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枚が投入される。最大BETボタン13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3枚（即ち、1ゲームにおいて投入することが可能な最大投入枚数（但し、RB遊技状態における最大投入枚数は2枚））が投入される。これらのBETボタン11、12、13を操作することにより、後述の入賞ラインが有効化される。

【0021】

台座部10の右側には、メダル投入口22が設けられている。メダル投入口22に投入されたメダルに応じて、後述の入賞ラインが有効化される。

10

【0022】

台座部10の前面部の左寄りには、遊技者が遊技で獲得したメダルのクレジット(Credit)/払い出し(Pay)の切り替えを行うC/Pボタン14が設けられている。このC/Pボタン14に対する遊技者の操作によって払出モード又はクレジットモードの切り替えが行われる。クレジットモードでは、入賞が成立すると、入賞に対応する払出枚数分のメダルがクレジットされる。また、払出モードでは、入賞が成立すると、入賞に対応する払出枚数分のメダルが正面下部のメダル払出口15から払い出され、このメダル払出口15から払い出されたメダルはメダル受け部16に溜められる。なお、入賞とは、小役に係る図柄の組合せを有効ライン上に停止させることをいう。また、小役とは、成立することによりメダルの払い出しが行われる役のことである。

20

【0023】

メダル受け部16の上方の左右には、スピーカ21L、21Rが設けられている。スピーカ21L、21Rは、遊技の状況に応じて演出音や報知音などの遊技音を出力する。

【0024】

C/Pボタン14の右側には、スタートレバー6が設けられている。スタートレバー6は、遊技者の開始操作により、リール3L、3C、3Rを回転させ、図柄表示領域4L、4C、4Rに表示された図柄の変動を開始させる。

【0025】

台座部10の前面部中央で、スタートレバー6の右側には、遊技者の停止操作により3個のリール3L、3C、3Rの回転をそれぞれ停止させるための3個のストップボタン7L、7C、7Rが設けられている。ここで、3つのリール3L、3C、3Rの回転が行われているときに最初に行われるリールの回転の停止を第1停止といい、第1停止の次に行われ、2つのリールの回転が行われているときに2番目に行われるリールの回転の停止を第2停止といい、第2停止の次に行われ、残り1つのリールの回転が行われているときに最後に行われるリールの回転の停止を第3停止という。また、遊技者が第1停止させるための停止操作を第1停止操作という。同様に、遊技者が第2停止させるための停止操作を第2停止操作、第3停止させるための停止操作を第3停止操作という。

30

【0026】

前面扉1bの上部には、LED101が設けられている。LED101は、遊技の状況に応じた発光パターンで発光し、演出や報知が行われる。

40

【0027】

パネル表示部2aは、WINランプ17と、BETランプ9a~9cと、払出枚数表示部18と、クレジット表示部19と、を有する。

【0028】

WINランプ17は、遊技者にボーナスの作動に係る図柄の組合せを表示可能な状態であることを、点灯することにより報知する。1-BETランプ9a、2-BETランプ9b及び最大BETランプ9cは、遊技を行うために投入されるメダルの枚数（即ち、投入枚数）に応じて点灯が行われる。1-BETランプ9aは、1-BETボタン11の操作またはメダル投入口に1枚のメダルが投入された場合に点灯が行われる。2-BETラン

50

プ 9 b は、2 - B E T ボタン 1 2 の操作またはメダル投入口に 2 枚のメダルが投入された場合に点灯が行われる。最大 B E T ランプ 9 c は、最大 B E T ボタン 1 3 の操作または 3 枚のメダルが投入された場合に点灯が行われる。

【 0 0 2 9 】

払出枚数表示部 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、入賞成立時のメダルの払出枚数及び貯留（クレジット）されているメダルの枚数を表示する。

【 0 0 3 0 】

液晶表示部 2 b は、正面側から見てリール 3 L、3 C、3 R の手前側に配設され、画像を表示すると共に、図柄表示領域 4 L、4 C、4 R 内に、リール 3 L、3 C、3 R に描かれた図柄を透過表示するものである。なお、図柄表示領域 4 L、4 C、4 R 内における透過率は変更可能である。

10

【 0 0 3 1 】

この液晶表示部 2 b は、演出表示領域 2 3 を有し、図柄表示領域 4 L、4 C、4 R を囲むように所定の形状からなる枠画像と、演出時に所定の画像又は画像における背景を構成する背景画像を含む画像を表示する。

【 0 0 3 2 】

各図柄表示領域 4 L、4 C、4 R には、縦長矩形の各図柄表示領域 4 L、4 C、4 R 内における上段、中段及び下段の各領域に一の図柄表示され、対応するリールの周面に配された図柄のうち 3 つの図柄が表示される。つまり、図柄表示領域 4 L、4 C、4 R は、いわゆる表示窓としての機能を有する。

20

【 0 0 3 3 】

図柄表示領域 4 L、4 C、4 R には、前述の各図柄表示領域 4 L、4 C、4 R 内における上段、中段及び下段のうち何れかを結ぶ 5 つの入賞ラインが設けられている。具体的には、トップライン 8 b、ボトムライン 8 d、センターライン 8 c、クロスアップライン 8 a 及びクロスダウンライン 8 e が設けられている。遊技機 1 は、リール 3 L、3 C、3 R の回転が停止した際に、有効化された入賞ライン上に表示された図柄の組合せに基づいて、役の成立・不成立を判定する。なお、以下、有効化された入賞ラインを有効ラインといい、また、有効化されていない入賞ラインを非有効ラインという。

【 0 0 3 4 】

トップライン 8 b は、各図柄表示領域 4 L、4 C、4 R の上段の領域を夫々結んでなるラインである。センターライン 8 c は、各図柄表示領域 4 L、4 C、4 R の中段の領域を夫々結んでなるラインである。ボトムライン 8 d は、各図柄表示領域 4 L、4 C、4 R の下段の領域を夫々結んでなるラインである。クロスアップライン 8 a は、左図柄表示領域 4 L の下段、中図柄表示領域 4 C の中段及び右図柄表示領域 4 R の上段の領域を夫々結んでなるラインである。クロスダウンライン 8 e は、左図柄表示領域 4 L の上段、中図柄表示領域 4 C の中段及び右図柄表示領域 4 R の下段の領域を夫々結んでなるラインである。

30

【 0 0 3 5 】

演出表示領域 2 3 は、液晶表示部 2 b のうち、図柄表示領域 4 L、4 C、4 R を除いた表示領域である。この演出表示領域 2 3 は、所定の画像を表示して演出を行う。なお、演出表示領域 2 3 のみならず、図柄表示領域 4 L、4 C、4 R を含めた液晶表示部 2 b の全体において、所定の画像を表示して、演出を行うこともできる。

40

【 0 0 3 6 】

次に、図 2 を参照して、リール 3 L、3 C、3 R 上に配列された図柄列について説明する。図 2 は、本実施形態における遊技機 1 のリール 3 L、3 C、3 R に描かれた図柄の配列を示す図である。

【 0 0 3 7 】

各リール 3 L、3 C、3 R の外周面上にはリールシートが装着され、リールシート上に複数種類の図柄が 2 1 個配列された図柄列が描かれている。具体的には赤 7 図柄、青 7 図柄、B A R 図柄、赤チェリー図柄、桃チェリー図柄、ブランク図柄、スイカ図柄、赤ベル

50

図柄、青ベル図柄、及びリプレイ図柄で構成される図柄列が描かれている。

【 0 0 3 8 】

各図柄には、各図柄の位置を特定するためのコードナンバー「 0 0 」～「 2 0 」が予め定められ、データテーブルとして後で図 3 を参照して説明する主制御回路 6 0 の R O M 3 2 に記憶されている。

【 0 0 3 9 】

各リール 3 L、3 C、3 R において、各リプレイ図柄間の最大間隔は 4 図柄分となっている。これは最大滑りコマ数である「 4 」コマに対応している。滑りコマ数については後で詳述するが、遊技機 1 は、停止操作が検出された時点から内部当籤役の成立に係る図柄を最大滑りコマ数分、すなわち 4 コマ分引き込んで有効ライン上に停止させるようにリールの回転を停止させる。

10

【 0 0 4 0 】

次に、図 3 を参照して、主制御回路 6 0、副制御回路 7 0、主制御回路 6 0 又は副制御回路 7 0 に電氣的に接続する周辺装置（アクチュエータ）を含む遊技機 1 の回路構成について説明する。なお、図 3 は、遊技機 1 の回路構成を示す図である。

【 0 0 4 1 】

主制御回路 6 0 は、内部当籤役の決定やリール制御など一連の遊技の進行を制御する。主制御回路 6 0 は、回路基板上に配置されたマイクロコンピュータ 3 0 を主たる構成要素とし、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 3 0 は、メイン C P U 3 1、記憶手段である R O M 3 2 及び R A M 3 3 により構成されている。

20

【 0 0 4 2 】

メイン C P U 3 1 には、クロックパルス発生回路 3 4、分周器 3 5、乱数発生器 3 6 及びサンプリング回路 3 7 が接続されている。

【 0 0 4 3 】

メイン C P U 3 1 は、乱数値と後述する内部抽籤テーブルとに基づいて内部当籤役を決定し、当該内部当籤役と停止操作が検出されたことに基づいて、リール 3 L、3 C、3 R の回転を停止させる。また、メイン C P U 3 1 は、リール 3 L、3 C、3 R の回転を停止させた際に、図柄表示領域 4 L、4 C、4 R に表示された図柄の組合せに基づいて、役が成立したか否かを判別して成立している場合に、当該成立した役に応じてメダルを払い出すなどの利益を遊技者に付与する。

30

【 0 0 4 4 】

本実施形態では、後述するように、メイン C P U 3 1 は、R T 1 作動状態を、R T 1 作動状態作動条件（一般遊技状態、R T 2 作動状態、R T 6 作動状態又は R T 7 作動状態において R T 1 作動役が成立した場合に R T 1 作動状態を作動させるという条件。）に従って作動させ、R T 1 作動状態終了条件（R T 1 作動状態において、一般遊技状態作動役、R T 2 作動状態作動役が成立した場合、または、B B 又は M B が内部当籤役として決定された場合に、R T 1 作動状態を終了させるという条件。）に従って終了させる（R T 1 作動状態作動条件及び R T 1 作動状態終了条件を R T 1 作動状態制御条件という。）。また、メイン C P U 3 1 は、高 R T 作動状態（R T 3 作動状態、R T 4 作動状態）を、高 R T 作動役（R T 3 作動状態作動役、R T 4 作動状態作動役）の成立に基づいて作動させ、高 R T 終了条件（所定のゲーム数が消化されること、または、B B 又は M B が内部当籤役として決定されること）が充足されたことに基づいて終了させる。さらに、メイン C P U 3 1 は、高 R T 作動役を所定の確率で内部当籤役として決定する C Z を、C Z 作動条件（R T 1 作動状態、R T 6 作動状態又は R T 7 作動状態において C Z 作動役が成立した場合、または、高 R T 作動状態において、所定のゲーム数が消化された場合に C Z を作動させるという条件。）に従って作動させ、C Z 終了条件（C Z において、一般遊技状態作動役、高 R T 作動役が成立した場合、または、B B 又は M B が内部当籤役として決定された場合に、C Z を終了させるという条件。）に従って終了させる（C Z 作動条件及び C Z 終了条件を C Z 制御条件という。）。さらにまた、メイン C P U 3 1 は、C Z においてのみ高 R

40

50

T作動役を内部当籤役として決定し、RT1作動状態においてCZ作動役が内部当籤役として決定された場合には、当該CZ作動役が成立するように各リール3L、3C、3Rの回転を停止させる。

【0045】

なお、本実施形態のメインCPU31は、本発明の当籤役決定手段、停止制御手段、判定手段、遊技価値付与手段、通常遊技状態制御手段、高確率再遊技状態制御手段及び高確率再遊技準備状態制御手段を構成する。

【0046】

クロックパルス発生回路34及び分周器35は、基準クロックパルスを発生する。乱数発生器36は、「0」～「65535」の範囲の乱数を発生する。サンプリング回路37は、乱数発生器36により発生された乱数から1つの乱数値を抽出(サンプリング)する。

10

【0047】

また、遊技機1では、抽出した乱数値を後述のRAM33の乱数値記憶領域に記憶する。そして、遊技毎にRAM33の乱数値記憶領域に記憶された乱数値に基づいて、後述の内部抽籤処理(図67、図68参照)において内部当籤役の決定を行う。

【0048】

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、即ちメインCPU31の動作プログラム上で、乱数サンプリングを実行する構成にしてもよい。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。

20

【0049】

マイクロコンピュータ30のROM32には、メインCPU31の処理に係るプログラム(例えば、後述の図64～図81参照)、各種テーブル(例えば、図2、後述の図5～図13、図15～図32参照)、副制御回路70へ送信するための各種制御指令(コマンド)などが記憶されている。

【0050】

RAM33には、メインCPU31の処理により得られる種々の情報がセットされる。例えば、抽出した乱数値、遊技状態、作動状態、払出枚数、ボーナス持越状況、設定値などを特定する情報、各種カウンタ及びフラグがセットされている。これらの情報の一部は、前述のコマンドにより副制御回路70に送信される。

30

【0051】

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9a、9b、9c、WINランプ17、払出枚数表示部18、クレジット表示部19、ホッパー40、ステッピングモータ49L、49C、49Rなどがある。これらのアクチュエータとメインCPU31との間の信号の授受は、I/Oポート38を介して行われる。

【0052】

また、マイクロコンピュータ30の出力部には、メインCPU31から出力される制御信号を受けて、前述の各アクチュエータの動作を制御するための各回路が接続されている。各回路としては、モータ駆動回路39、ランプ駆動回路45、表示部駆動回路48及びホッパー駆動回路41がある。

40

【0053】

ランプ駆動回路45は、BETランプ9a、9b、9c及びWINランプ17を駆動制御する。これにより、BETランプ9a、9b、9c及びWINランプ17の点灯や消灯が行われる。

【0054】

表示部駆動回路48は、払出枚数表示部18及びクレジット表示部19を駆動制御する。これにより、払出枚数表示部18及びクレジット表示部19に各種情報(クレジット数など)の表示が行われる。

50

【 0 0 5 5 】

ホッパー駆動回路 4 1 は、ホッパー 4 0 を駆動制御する。これにより、ホッパー 4 0 に収容されたメダルの払い出しが行われる。

【 0 0 5 6 】

モータ駆動回路 3 9 は、ステッピングモータ 4 9 L、4 9 C、4 9 R を駆動制御する。これにより、リール 3 L、3 C、3 R の回転や停止が行われる。なお、本実施形態のステッピングモータ 4 9 L、4 9 C、4 9 R は、本発明の図柄変動手段を構成する。

【 0 0 5 7 】

また、マイクロコンピュータ 3 0 の入力部には、前述の各回路及び各アクチュエータに制御信号を出力する契機となる入力信号を発生する各スイッチ及び各回路が接続されている。各スイッチ及び各回路としては、スタートスイッチ 6 S、ストップスイッチ 7 L S、7 C S、7 R S、1 - B E T スイッチ 1 1 S、2 - B E T スイッチ 1 2 S、最大 B E T スイッチ 1 3 S、C / P スイッチ 1 4 S、メダルセンサ 2 2 S、設定値変更スイッチ 2 0 0 S、リール位置検出回路 5 0、払出完了信号回路 5 1 がある。なお、ストップスイッチ 7 L S、7 C S、7 R S を総称してストップスイッチ 7 S という。

10

【 0 0 5 8 】

スタートスイッチ 6 S は、スタートレバー 6 に対する遊技者の開始操作を検出し、遊技の開始を指令する開始信号をマイクロコンピュータ 3 0 に出力する。なお、本実施形態のスタートスイッチ 6 S は、本発明の開始操作検出手段を構成する。

【 0 0 5 9 】

20

ストップスイッチ 7 L S、7 C S、7 R S は、それぞれストップボタン 7 L、7 C、7 R に対する遊技者の停止操作を検出し、検出したストップボタン 7 L、7 C、7 R に対応するリール 3 L、3 C、3 R の回転の停止を指令する停止信号をマイクロコンピュータ 3 0 に出力する。また、ストップスイッチ 7 L S、7 C S、7 R S は、それぞれストップボタン 7 L、7 C、7 R が押下された場合にオンエッジ信号をマイクロコンピュータ 3 0 に出力し、次いで、押下されたストップボタン 7 L、7 C、7 R が押下される前の状態に戻った場合にオフエッジ信号をマイクロコンピュータ 3 0 に出力する。なお、本実施形態のストップスイッチ 7 L S、7 C S、7 R S は、本発明の停止操作検出手段を構成する。

【 0 0 6 0 】

B E T スイッチ 1 1 S ~ 1 3 S は、夫々の B E T ボタンに対する遊技者の投入操作を検出し、クレジットされたメダルから、1 枚、2 枚又は 3 枚のメダルの投入を指令する信号をマイクロコンピュータ 3 0 に出力する。

30

【 0 0 6 1 】

C / P スイッチ 1 4 S は、C / P ボタン 1 4 に対する遊技者の切り替え操作を検出し、クレジットモード又は払出モードを切り替えるための信号をマイクロコンピュータ 3 0 に出力する。また、クレジットモードから払出モードに切り替えられた場合、遊技機 1 にクレジットされているメダルの払い出しを指令する信号をマイクロコンピュータ 3 0 に出力する。

【 0 0 6 2 】

設定値変更スイッチ 2 0 0 S は、電源スイッチ（図示しない）に連動した設定用鍵型スイッチ（図示しない）と、リセットスイッチ（図示しない）等により構成される。この設定値変更スイッチ 2 0 0 S により、設定値の変更が可能となっている。

40

【 0 0 6 3 】

設定値は、「1」～「6」の 6 段階に設定することができ、当該設定値に基づいて、後述する内部抽籤テーブルを選択することにより、B B 1、B B 2、M B 1 又は M B 2 等の各役が内部当籤役に決定される確率を変化させる。なお、設定値は、遊技者にとって不利な方から順に並べると「1」、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」となる。すなわち、設定値が「6」である場合が遊技者にとって最も有利となる。

【 0 0 6 4 】

メダルセンサ 2 2 S は、遊技者の投入操作によりメダル投入口 2 2 に投入されたメダル

50

を検出し、メダルが投入されたことを示す信号をマイクロコンピュータ30に出力する。

【0065】

リール検出回路50は、リール回転センサからのパルス信号を検出し、各リール3L、3C、3R上の図柄の位置を検出するための信号を発生する。

【0066】

払出完了信号回路51は、メダル検出部40Sにより検出されたメダルの枚数（即ちホッパー40から払い出されたメダルの枚数）が指定された枚数に達した際に、メダルの払い出しが完了したことを示すための信号を発生する。

【0067】

副制御回路70は、後述するスタートコマンドなどの主制御回路60から出力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の処理を行う。副制御回路70が主制御回路60へコマンド、情報等を入力することはなく、主制御回路60から副制御回路70への一方向で通信が行われる。

【0068】

副制御回路70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、液晶表示装置5、スピーカ21L、21R及びLED101がある。副制御回路70は、決定した演出内容に基づいて、液晶表示装置5に表示される画像の決定とその表示、LED101の点灯パターンの決定と出力、スピーカ21L、21Rから出力する演出音や効果音の決定と出力などの制御を行う。

【0069】

なお、本実施形態における副制御回路70の構成の詳細については、後述する。

【0070】

遊技機1では、メダルの投入を条件に、遊技者のスタートレバー6に対する操作によって、スタートスイッチ6Sから遊技を開始する信号が出力されると、モータ駆動回路39に制御信号が出力され、ステッピングモータ49L、49C、49Rの駆動制御（例えば、各相への励磁など）によりリール3L、3C、3Rの回転が開始される。この際、ステッピングモータ49L、49C、49Rに出力されるパルスの数が計数され、その計数値はパルスカウンタとしてRAM33の所定の領域にセットされる。遊技機1では、「16」のパルスが出力されると、リール3L、3C、3Rが図柄1つ分移動する。移動した図柄の数は計数され、その計数値は図柄カウンタとしてRAM33の所定の領域にセットされる。つまり、パルスカウンタにより「16」のパルスが計数される毎に、図柄カウンタが「1」ずつ更新される。

【0071】

また、リール3L、3C、3Rからは一回転毎にリールインデックスが得られ、リール位置検出回路50を介してメインCPU31に出力される。リールインデックスの出力により、RAM33にセットされているパルスカウンタや図柄カウンタが「0」にクリアされる。このようにして、各リール3L、3C、3Rについて1回転の範囲内における図柄位置を特定することとしている。なお、リールの回転により各図柄が一回転分移動する距離を1コマという。すなわち、図柄が1コマ移動することは、図柄カウンタが「1」更新されることに対応する。

【0072】

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2参照）がROM32に記憶されている。この図柄配置テーブルは、前述のリールインデックスが出力される位置を基準として、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、「00」から「20」までのコードナンバーと、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の種類を識別する図柄コードとを対応付けている。

【0073】

また、スタートスイッチ6Sから開始信号が出力されると、乱数発生器36やサンプリング回路37により乱数値が抽出される。遊技機1では、乱数値が抽出されると、RAM

10

20

30

40

50

33の乱数値記憶領域に記憶される。そして、乱数値記憶領域に記憶された乱数値に基づいて内部当籤役が決定される。

【0074】

リール3L、3C、3Rが定速回転に達した後、停止操作によりストップスイッチ7LS、7CS、7RSから停止信号が出力されると、出力された停止信号及び決定された内部当籤役に基づいて、リール3L、3C、3Rを停止制御する制御信号がモータ駆動回路39に出力される。モータ駆動回路39はステッピングモータ49L、49C、49Rを駆動制御し、リール3L、3C、3Rの回転を停止させる。

【0075】

全てのリール3L、3C、3Rの回転が停止すると、有効ライン上に表示された図柄の組合せに基づいて表示役の検索処理、すなわち役の成立・不成立の判定処理が行われる。表示役の検索は、ROM32に記憶された図柄組合せテーブル(図17参照)に基づいて行われる。この図柄組合せテーブルでは、表示役に係る図柄の組合せと、対応する配当とが設定されている。

10

【0076】

表示役の検索により、入賞に係る図柄の組合せが表示されたと判別されると、ホッパー駆動回路41に制御信号が出力され、ホッパー40の駆動によりメダルの払い出しが行われる。この際、メダル検出部40Sは、ホッパー40から払い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すると、払出完了信号回路51によりメダル払い出しの完了を示す信号が出力される。これにより、ホッパー駆動回路41に制御信号が出力され、ホッパー40の駆動が停止される。

20

【0077】

なお、C/Pスイッチ14Sにより、クレジットモードに切り替えられている場合には、入賞に係る図柄の組合せが表示されたと判別されると、入賞に係る図柄の組合せに応じた払出枚数をRAM33のクレジット数カウンタに加算する。また、表示部駆動回路48に制御信号が出力され、クレジット数カウンタの値がクレジット表示部19に表示される。ここで、入賞に係る図柄の組合せが表示された場合に行われる、メダルの払い出し又はクレジットを総称して単に「払い出し」という場合がある。

【0078】

次に、図4を参照して、副制御回路70の回路構成について説明する。なお、図4は、遊技機1の副制御回路の回路構成を示す図である。

30

【0079】

副制御回路70は、映像、音、光等を用いた遊技に関する演出を行うための制御を行う。副制御回路70は、主制御回路60から送信される各種コマンドに基づいて、演出内容を決定して各種演出処理を行う。副制御回路70は、サブCPU71、制御ROM72、SDRAM73、レンダリングプロセッサ74、描画用SDRAM75(フレームバッファ76を含む)、ドライバ77、A/D変換器78及びアンプ79を有している。また、副制御回路70によって動作を制御される主要なアクチュエータとして液晶表示装置5、スピーカ21L、21R及びLED101がある。なお、LED101は、遊技機1の前面に設けられる装飾ランプ(図1参照)に限らず、リール3L、3C、3Rの内部に設けられるバックランプ等として機能する。

40

【0080】

サブCPU71は、制御ROM72に記憶されているプログラムに基づいて、液晶表示装置5の表示制御、スピーカ21L、21Rの出力制御、LED101の点灯制御などを行う。具体的には、サブCPU71は、主制御回路60から遊技状態や各種コマンド等を受信し、各種情報をSDRAM73に記憶させる。サブCPU71は、SDRAM73に記憶させた遊技状態情報、内部当籤役情報等を参照しながら、プログラムを実行することにより、液晶表示装置5、スピーカ21L、21R及びLED101などの演出装置に行わせる演出の内容を決定する。また、サブCPU71は、決定した演出内容に基づいて、レンダリングプロセッサ74を介して液晶表示装置5を制御し、また、スピーカ21L、

50

21Rから出力させる音と、LED101の点灯を制御する。

【0081】

また、サブCPU71は、制御ROM72に記憶されている乱数取得プログラムを実行することにより、演出内容等を決定する際に用いる乱数値を取得する。但し、主制御回路60と同様に乱数発生器及びサンプリング回路を副制御回路70内に設ける場合には、当該処理は不要である。

【0082】

さらに、サブCPU71は、後述するように、制御ROM72に記憶されているプログラムを実行することにより、後述する演出内容抽籤により演出内容を選択し、選択した演出内容に基づく演出を液晶表示装置5等に行わせる。

10

【0083】

本実施形態では、後述するように、サブCPU71は、RT1作動状態においてCZ作動役が内部当籤役として決定された場合には、所定の確率で後述する「負け」に係る連続演出データを選択して「負け」に係る連続演出に係る画像を表示させ、当該「負け」に係る連続演出を終了させたゲームの次のゲームにおける遊技状態がCZである場合には、当該次のゲームの投入操作がメダルセンサ22S又はBETスイッチ11S～13Sにより検出されたこと、又は、開始操作がスタートスイッチ6Sにより検出されたことに基づいて「CZ画面」表示用演出データを選択してCZ画面を液晶表示装置5に表示させる。また、サブCPU71は、RT1作動状態においてCZ作動役が内部当籤役として決定された場合には、所定の確率で「負け」に係る連続演出を実行させるための連続不利演出データを選択して「負け」に係る連続演出を実行させ、当該「負け」に係る連続演出を終了させたゲームの次のゲーム以降、遊技状態がCZでない場合には、当該次のゲームにおいてCZ画面を表示させない。

20

【0084】

なお、本実施形態のサブCPU71は、本発明の演出実行手段及び演出制御手段を構成し、本実施形態の液晶表示装置5は、本発明の演出実行手段を構成する。

【0085】

制御ROM72は、サブCPU71が実行するプログラムを記憶するプログラム記憶領域と、各種テーブル等を記憶するデータ記憶領域を有する。プログラム記憶領域は、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60との通信を制御するための基板間通信タスク、LED101による光の出力を制御するためのLED制御タスク、スピーカ21L、21Rによる音の出力を制御するための音声制御タスク、演出の内容を決定するための演出登録タスク、決定した演出の内容に基づいて液晶表示装置5による映像の表示制御をするための描画制御タスクなどを記憶する。一方、データ記憶領域は、演出決定テーブル等を記憶するテーブル記憶領域、キャラクターオブジェクトデータといったアニメーションデータ等を記憶する描画制御データ記憶領域、BGMや効果音といった音データ等を記憶する音声制御データ記憶領域、光の点灯パターン等を記憶するLED制御データ記憶領域などを有する。

30

【0086】

本実施形態では、制御ROM72が、「幹部会 「K男のタマを獲れ」負け(3G)」、又は、幹部会 「K男のタマを獲れ」(I次郎切る)負け(3G)」などの「負け」に係る連続演出を実行させるための連続不利演出データと、遊技状態がCZであることを示唆するCZ画面を表示する演出を実行させるための「CZ画面」表示用演出データを含む複数の演出データを記憶する。

40

【0087】

なお、本実施形態の制御ROM72は、本発明の演出データ記憶手段を構成する。

【0088】

SDRAM73は、サブCPU71が各プログラムを実行する際に、作業用一時記憶手段として使用される。例えば、SDRAM73は、主制御回路60から送信されたコマンド、演出内容情報、遊技状態情報、内部当籤役情報、表示役情報、各種カウンタ及び各種

50

フラグなどの情報を記憶する。

【 0 0 8 9 】

レンダリングプロセッサ 7 4 は、サブ CPU 7 1 から受信する画像表示コマンド等に基づいて、液晶表示装置 5 に画像を表示させるための処理を行う。レンダリングプロセッサ 7 4 が行う処理に必要なデータは起動時に描画用 S D R A M 7 5 に展開される。レンダリングプロセッサ 7 4 は、描画用 S D R A M 7 5 に展開されている画像データを後方に位置する背景画像から前方に位置する画像まで順に重ね合わせて画像データを生成し、ドライバ 7 7 を介して液晶表示装置 5 に供給する。その結果、サブ CPU 7 1 により決定された演出内容に応じた画像が液晶表示装置 5 に表示される。

【 0 0 9 0 】

描画用 S D R A M 7 5 は、書込画像データ領域と表示画像データ領域の 2 つのフレームバッファ 7 6 を有し、書込画像データ領域は、レンダリングプロセッサ 7 4 が表示画像を生成した画像データを格納し、また、表示画像データ領域は、液晶表示装置 5 に表示させる画像データを格納する。レンダリングプロセッサ 7 4 は、これらのフレームバッファを交互に切り替える（すなわち、バンクが切り替えられる）ことにより、順次、画像データを液晶表示装置 5 に表示させる。

【 0 0 9 1 】

A / D 変換器 7 8 は、サブ CPU 7 1 が演出内容に基づいて選択するデジタル形式の音データを、アナログ形式の音データに変換してアンプ 7 9 に送信する。アンプ 7 9 は、A / D 変換器 7 8 から受信したアナログ形式の音データを、遊技機 1 に設けられた音量調整用ツマミ（図示しない）により調節された音量に基づいて増幅させ、スピーカ 2 1 L、2 1 R に送信する。その結果、サブ CPU 7 1 により決定された演出内容に応じた音が、スピーカ 2 1 L、2 1 R から出力される。

【 0 0 9 2 】

次に、図 5 を参照して、主制御回路 6 0 の R O M 3 2 に記憶されている内部抽籤テーブル決定テーブルについて説明する。なお、図 5 は、本実施形態における遊技機 1 の内部抽籤テーブル決定テーブルの例を示す図である。

【 0 0 9 3 】

内部抽籤テーブル決定テーブルには、遊技状態毎に、内部抽籤処理（図 6 7、図 6 8 参照）において内部当籤役を決定するために使用する内部抽籤テーブルと、抽籤回数が規定されている。具体的には、内部抽籤テーブル決定テーブルに基づいて、遊技状態が R T 1 作動状態である場合には、R T 1 作動状態用内部抽籤テーブルが使用されることが決定され、遊技状態が一般遊技状態である場合には、一般（C Z 1）遊技状態用内部抽籤テーブルが使用されることが決定され、遊技状態が R T 2 作動状態である場合には、R T 2（C Z 2）作動状態用内部抽籤テーブルが使用されることが決定され、遊技状態が R T 3 作動状態、または R T 4 作動状態である場合には、R T 3・R T 4 作動状態用内部抽籤テーブルが使用されることが決定され、遊技状態が R T 5 作動状態である場合には、持越状態用内部抽籤テーブルが使用されることが決定され、遊技状態が R T 6 作動状態である場合には、R T 6 作動状態用内部抽籤テーブルが使用されることが決定され、遊技状態が R T 7 作動状態である場合には、R T 7 作動状態用内部抽籤テーブルが使用されることが決定され、また、遊技状態が R B 遊技状態である場合には、R B 遊技状態用内部抽籤テーブルが使用されることが決定される。

【 0 0 9 4 】

また、内部抽籤テーブル決定テーブルに基づいて、遊技状態が R T 1 作動状態、R T 3 作動状態、R T 4 作動状態である場合には抽籤回数としてそれぞれ「 3 7 」が決定され、遊技状態が一般遊技状態、R T 2 作動状態である場合には抽籤回数としてそれぞれ「 4 1 」が決定され、遊技状態が R T 5 作動状態である場合には抽籤回数として「 3 5 」が決定され、遊技状態が R T 6 作動状態、R T 7 作動状態である場合には抽籤回数としてそれぞれ「 3 8 」が決定され、遊技状態が R B 遊技状態である場合には抽籤回数として「 2 」が決定される。

10

20

30

40

50

【 0 0 9 5 】

次に、図 6 ~ 図 1 3 を参照して、主制御回路 6 0 の R O M 3 2 に記憶されている内部抽籤テーブルについて説明する。なお、図 6 は、本実施形態における遊技機 1 の R T 1 作動状態用内部抽籤テーブルの例を示す図である。図 7 は、本実施形態における遊技機 1 の一般 (C Z 1) 遊技状態用内部抽籤テーブルの例を示す図である。図 8 は、本実施形態における遊技機 1 の R T 2 (C Z 2) 作動状態用内部抽籤テーブルの例を示す図である。図 9 は、本実施形態における遊技機 1 の R T 3 ・ R T 4 作動状態用内部抽籤テーブルの例を示す図である。図 1 0 は、本実施形態における遊技機 1 の持越状態用内部抽籤テーブルの例を示す図である。図 1 1 は、本実施形態における遊技機 1 の R T 6 作動状態用内部抽籤テーブルの例を示す図である。図 1 2 は、本実施形態における遊技機 1 の R T 7 作動状態用内部抽籤テーブルの例を示す図である。図 1 3 は、本実施形態における遊技機 1 の R B 遊技状態用内部抽籤テーブルの例を示す図である。

10

【 0 0 9 6 】

内部抽籤テーブルは、後述する内部抽籤処理 (図 6 7 、 図 6 8 参照) において、内部抽籤を行う際、すなわち内部当籤役を決定する際に使用するテーブルである。内部抽籤テーブルには当籤番号毎に抽籤値とデータポイントとが規定されている。抽籤値は、データポイントを決定するために用いられる数値である。データポイントは、後述の当たり要求フラグの決定に用いられるデータであり、小役・リプレイ用データポイント、ボーナス用データポイントとが規定されている。小役・リプレイ用データポイントとしては、「 0 ~ 1 6 」の数値が規定されており、ボーナス用データポイントとしては「 0 ~ 4 」が規定されている。当たり要求フラグは、一又は複数の役と対応しており、小役・リプレイ用データポイントに応じて一又は複数の役からなる役群が内部当籤役として決定され、ボーナス用データポイントに応じて B B 1 、 B B 2 、 M B 1 又は M B 2 のうち何れかのボーナス役が内部当籤役として決定される。

20

【 0 0 9 7 】

各内部抽籤テーブルは、設定値毎に各当籤番号に対応する抽籤値を規定している。図 6 ~ 図 1 3 に示す内部抽籤テーブルには、設定値「 1 」、「 6 」のそれぞれに対応する抽籤値を示し、設定値「 2 」~設定「 5 」のそれぞれに対応する抽籤値については記載を省略している。

【 0 0 9 8 】

次に、抽籤値を用いてデータポイントを決定する方法、すなわち内部抽籤の方法について説明する。内部抽籤は、まず、予め定められた数値の範囲「 0 ~ 6 5 5 3 5 」の中から乱数値を抽出し、抽出した乱数値から各当籤番号に対応する抽籤値を順次減算するとともに桁かりが行われたか否かを判定することにより行われる。桁かりは、減じられる対象の数値の方が小さい場合に行われ、換言すれば減算の結果が負となるときに行われる。例えば、図 6 の R T 1 作動状態用内部抽籤テーブルが内部抽籤テーブルに決定された場合において、設定値「 6 」、抽出した乱数値が「 4 0 」である場合、初めに、メイン C P U 3 1 は、「 4 0 」から当籤番号「 3 7 」対応する抽籤値「 3 4 」を減算する。減算結果は「 4 0 - 3 4 = 6 」であり、正である。次いで、メイン C P U 3 1 は、この減算後の値「 6 」から当籤番号「 3 6 」に対応する抽籤値「 3 4 」を減算する。減算結果は「 6 - 3 4 = - 2 8 」であり、負である。したがって、メイン C P U 3 1 は、内部当籤役として当籤番号「 3 6 」、すなわち、小役・リプレイ用データポイントとして「 0 」、ボーナス用データポイントとして「 1 」を決定する。この内部抽籤の方法によると、抽籤値として規定されている数値が大きいほど、対応する当籤番号のデータポイントが決定される可能性が高くなる。なお、各当籤番号の当籤確率は、「各当籤番号に対応する抽籤値 / 抽出される可能性のある全ての乱数値の個数 (「 6 5 5 3 6 」) 」となる。

30

40

【 0 0 9 9 】

なお、後述する抽籤値を用いて行う各種抽籤は、当該データポイントを決定する場合と同様である。以下、抽籤値による各種抽籤の方法は、内部抽籤の方法と同様であるので説明を省略する。

50

【 0 1 0 0 】

図 6 に示す R T 1 作動状態用内部抽籤テーブルは、R T 1 作動状態において使用されるテーブルであり、当籤番号「 1 」～当籤番号「 3 7 」に応じた抽籤値及びデータポイントが規定されている。R T 1 作動状態用内部抽籤テーブルは、当籤番号「 1 」～当籤番号「 1 1 」に対して、小役・リプレイ用データポイントとして「 1 」から「 1 1 」のうちの何れかの値を規定し、ボーナス用データポイントとしては「 0 」を規定していることから、当籤番号「 1 」～当籤番号「 1 1 」が決定された場合には、複数の小役又はリプレイの中から一の役又は複数の役からなる役群のみが内部当籤役として決定され、ボーナス役（ B B 1、 B B 2、 M B 1 又は M B 2 ）は内部当籤役として決定されない。ここで、複数の役群が内部当籤役に決定されることは、複数の役群を構成する各役が同時に内部当籤役として決定されたことと同義である。

10

【 0 1 0 1 】

また、R T 1 作動状態用内部抽籤テーブルは、当籤番号「 1 2 」～当籤番号「 3 3 」に対して、小役・リプレイ用データポイントとして「 1 」から「 7 」、「 9 」から「 1 0 」又は「 1 3 」のうちの何れかの数値を規定し、ボーナス用データポイントとしては「 1 」から「 4 」の何れかの数値を規定していることから、当籤番号「 1 2 」～当籤番号「 3 3 」が決定された場合には、複数の小役又はリプレイの中から一の役又は複数の役からなる役群が内部当籤役として決定されるのと同時に、何れかのボーナス役（ B B 1、 B B 2、 M B 1 又は M B 2 ）が内部当籤役として決定される。

【 0 1 0 2 】

さらに、R T 1 作動状態用内部抽籤テーブルは、当籤番号「 3 4 」～当籤番号「 3 7 」に対して、小役・リプレイ用データポイントとして「 0 」の数値を規定し、ボーナス用データポイントとしては「 1 」から「 4 」の何れかの数値を規定していることから、当籤番号「 3 4 」～当籤番号「 3 7 」が決定された場合には、何れかのボーナス役（ B B 1、 B B 2、 M B 1 又は M B 2 ）のみが内部当籤役として決定される。

20

【 0 1 0 3 】

図 7 に示す一般（ C Z 1 ）遊技状態用内部抽籤テーブルは、一般遊技状態において使用されるテーブルであり、当籤番号「 1 」～当籤番号「 4 1 」に応じた抽籤値及びデータポイントが規定されている。一般（ C Z 1 ）遊技状態用内部抽籤テーブルは、当籤番号「 1 」～当籤番号「 1 5 」に対して、小役・リプレイ用データポイントとして「 1 」から「 1 5 」のうちの何れかの値を規定し、ボーナス用データポイントとしては「 0 」を規定していることから、当籤番号「 1 」～当籤番号「 1 5 」が決定された場合には、複数の小役又はリプレイの中から一の役又は複数の役からなる役群のみが内部当籤役として決定され、ボーナス役（ B B 1、 B B 2、 M B 1 又は M B 2 ）は内部当籤役として決定されない。

30

【 0 1 0 4 】

また、一般（ C Z 1 ）遊技状態用内部抽籤テーブルは、当籤番号「 1 6 」～当籤番号「 3 7 」に対して、小役・リプレイ用データポイントとして「 1 」から「 7 」、「 9 」から「 1 0 」又は「 1 3 」のうちの何れかの数値を規定し、ボーナス用データポイントとしては「 1 」から「 4 」の何れかの数値を規定していることから、当籤番号「 1 6 」～当籤番号「 3 7 」が決定された場合には、複数の小役又はリプレイの中から一の役又は複数の役からなる役群が内部当籤役として決定されるのと同時に、何れかのボーナス役（ B B 1、 B B 2、 M B 1 又は M B 2 ）が内部当籤役として決定される。

40

【 0 1 0 5 】

さらに、一般（ C Z 1 ）遊技状態用内部抽籤テーブルは、当籤番号「 3 8 」～当籤番号「 4 1 」に対して、小役・リプレイ用データポイントとして「 0 」の数値を規定し、ボーナス用データポイントとしては「 1 」から「 4 」の何れかの数値を規定していることから、当籤番号「 3 8 」～当籤番号「 4 1 」が決定された場合には、何れかのボーナス役（ B B 1、 B B 2、 M B 1 又は M B 2 ）のみが内部当籤役として決定される。

【 0 1 0 6 】

図 8 に示す R T 2（ C Z 2 ）作動状態用内部抽籤テーブルは、R T 2 作動状態において使

50

用されるテーブルであり、当籤番号、および小役・リプレイ用データポイント、ボーナス用データポイントは、一般（CZ1）遊技状態用内部抽籤テーブルと同様に構成されており、当籤番号「13」から「15」における抽籤値のみが一般（CZ1）遊技状態用内部抽籤テーブルと異なるよう規定されている。具体的には、RT2（CZ2）作動状態用内部抽籤テーブルには、設定1における当籤番号「13」に対応する抽籤値が「1792」に規定され、当籤番号「14」に対応する抽籤値が「3360」に規定されるとともに、当籤番号「15」に対応する抽籤値が「224」に規定されている。一方、一般（CZ1）遊技状態用内部抽籤テーブルにおいては、設定1における当籤番号「13」に対応する抽籤値が「4032」に規定され、当籤番号「14」に対応する抽籤値が「1260」に規定されるとともに、当籤番号「15」に対応する抽籤値が「84」に規定されている。後述するように当籤番号「13」に対応するデータポイントはリプレイ役群Bに対応していることから、RT2作動状態においては、一般遊技状態と比較してリプレイ役群Bの当籤確率が「 $4032 / 65536$ （約6.15%）」から「 $1792 / 65536$ （約2.73%）」に下がることとなる。また、当籤番号「14」に対応するデータポイントは、リプレイ5に対応し、当籤番号「15」に対応するデータポイントはリプレイ役群Cに対応することから、RT2作動状態は、一般遊技状態と比較して、リプレイ5の当選確率が、「 $1260 / 65536$ （約1.92%）」から「 $3360 / 65536$ （約5.13%）」に、リプレイ役群Cの当選確率が、「 $84 / 65536$ （約0.13%）」から「 $224 / 65536$ （約0.34%）」にそれぞれ上がることとなる。また、後述するように、リプレイ役群Bが内部当籤した場合には、RT1作動役が成立し、リプレイ5が内部当籤した場合にはRT3作動役が成立し、リプレイ役群Cが内部当籤した場合にはRT4作動役が成立することから、RT2作動状態は、一般遊技状態と比較して、RT1作動役が成立する確率が低下するとともに、後述するリプレイが内部当籤役に決定される確率が高いRT3作動状態、RT4作動状態を作動させるためのRT3、及びRT4作動役が成立する確率が増加することから、RT2作動状態においては一般遊技状態と比較して有利に遊技を行うことができる。

【0107】

図9に示すRT3・RT4作動状態用内部抽籤テーブルは、RT3作動状態、またはRT4作動状態において使用されるテーブルであり、当籤番号、および小役・リプレイ用データポイント、ボーナス用データポイントは、RT1作動状態用内部抽籤テーブルと同様に構成されており、当籤番号「11」における抽籤値のみがRT1作動状態用内部抽籤テーブルと異なるよう規定されている。具体的には、RT3・RT4作動状態用内部抽籤テーブルには設定1における当籤番号「11」に対応する抽籤値が「48153」と規定されており、RT1作動状態用内部抽籤テーブルには、設定1における当籤番号「11」に対応する抽籤値が「8980」と規定されている。後述するように当籤番号「11」に対応するデータポイントはリプレイ1に対応していることから、RT3・RT4作動状態においては、RT1作動状態用と比較してリプレイ1の当籤確率が「 $8980 / 65536$ （約13.7%）」から「 $48153 / 65536$ （約73.5%）」に上がることとなる。したがって、RT3作動状態、RT4作動状態においては、RT1作動状態と比較して、内部抽籤に外れる確率が低下するとともにリプレイ1が内部当籤役に決定される確率が増加することから、メダルの減少率が抑制され、遊技者は、RT3作動状態、RT4作動状態において有利に遊技を行うことができる。

【0108】

図10に示す持越状態用内部抽籤テーブルは、RT5作動状態において使用されるテーブルであり、当籤番号「1」～当籤番号「35」に応じた抽籤値及びデータポイントが規定されている。持越状態用内部抽籤テーブルは、当籤番号「1」～当籤番号「13」に対して、小役・リプレイ用データポイントとして「1」から「13」のうちの何れかの値を規定し、ボーナス用データポイントとしては「0」を規定していることから、当籤番号「1」～当籤番号「13」が決定された場合には、複数の小役又はリプレイの中から一の役又は複数の役からなる役群のみが内部当籤役として決定され、ボーナス役（BB1、BB

10

20

30

40

50

2、MB1又はMB2)は内部当籤役として決定されない。

【0109】

また、持越状態用内部抽籤テーブルは、当籤番号「14」～当籤番号「35」に対して、小役・リプレイ用データポイントとして「1」から「7」、「9」から「10」又は「13」のうちの何れかの数値を規定し、ボーナス用データポイントとしては「1」から「4」の何れかの数値を規定していることから、当籤番号「14」～当籤番号「35」が決定された場合には、複数の小役又はリプレイの中から一の役又は複数の役からなる役群が内部当籤役として決定されるのと同時に、何れかのボーナス役(BB1、BB2、MB1又はMB2)が内部当籤役として決定される。

【0110】

図11に示すRT6作動状態用内部抽籤テーブルは、RT6作動状態において使用されるテーブルであり、当籤番号「1」～当籤番号「38」に応じた抽籤値及びデータポイントが規定されている。RT6作動状態用内部抽籤テーブルは、当籤番号「1」から当籤番号「12」に対して、小役・リプレイ用データポイントとして「1」から「11」、「13」のうちの何れかの値を規定し、ボーナス用データポイントとしては「0」を規定していることから、当籤番号「1」～当籤番号「12」が決定された場合には、複数の小役又はリプレイの中から一の役又は複数の役からなる役群のみが内部当籤役として決定され、ボーナス役(BB1、BB2、MB1又はMB2)は内部当籤役として決定されない。

【0111】

また、RT6作動状態用内部抽籤テーブルは、当籤番号「13」～当籤番号「34」に対して、小役・リプレイ用データポイントとして「1」から「7」、「9」から「10」又は「13」のうちの何れかの数値を規定し、ボーナス用データポイントとしては「1」から「4」の何れかの数値を規定していることから、当籤番号「13」～当籤番号「34」が決定された場合には、複数の小役又はリプレイの中から一の役又は複数の役からなる役群が内部当籤役として決定されるのと同時に、何れかのボーナス役(BB1、BB2、MB1又はMB2)が内部当籤役として決定される。

【0112】

さらに、RT6作動状態用内部抽籤テーブルは、当籤番号「35」～当籤番号「38」に対して、小役・リプレイ用データポイントとして「0」の数値を規定し、ボーナス用データポイントとしては「1」から「4」の何れかの数値を規定していることから、当籤番号「35」～当籤番号「38」が決定された場合には、何れかのボーナス役(BB1、BB2、MB1又はMB2)のみが内部当籤役として決定される。

【0113】

図12に示すRT7作動状態用内部抽籤は、RT7作動状態において使用されるテーブルであり、当籤番号、および小役・リプレイ用データポイント、ボーナス用データポイントは、RT6作動状態用内部抽籤テーブルと同様に構成されており、当籤番号「11」、「12」における抽籤値のみがRT6作動状態用内部抽籤テーブルと異なるように規定されている。具体的には、RT7作動状態用内部抽籤テーブルには、設定1における当籤番号「11」に対応する抽籤値が「21930」に規定されるとともに、当籤番号「12」に対応する抽籤値が「32768」に規定されている。一方、RT6作動状態用内部抽籤テーブルには、設定1における当籤番号「11」に対応する抽籤値が「2270」に規定されるとともに、当籤番号「12」に対応する抽籤値が「52428」と規定されている。当籤番号「11」に対応するデータポイントはリプレイ1に対応していることから、RT7作動状態においては、RT6作動状態と比較してリプレイ1の当籤確率が「 $2270 / 65536$ (約3.31%)」から「 $21930 / 65536$ (約33.5%)」に上がることとなる。また、当籤番号「12」に対応するデータポイントは、リプレイ役群Bに対応していることから、RT7作動状態は、RT6作動状態と比較してリプレイ役群Bの当籤確率が、「 $52428 / 65536$ (約80%)」から「 $32768 / 65536$ (約50%)」に下がることになる。ここで、リプレイ役群Bは後述するように、成立することでRT1作動役が成立し、遊技状態をRT6作動状態、RT7作動状態から、リブ

10

20

30

40

50

レイが内部当籤役として決定される確率が高いRT3作動状態、RT4作動状態へ移行することができないRT1作動状態へ移行させる。したがって、RT7作動状態は、RT6作動状態と比較してRT1作動状態への移行を抑えることができ、有利に遊技を行うことができる。

【0114】

図13に示すRB遊技状態用内部抽籤テーブルは、当籤番号「1」～当籤番号「2」に対応する抽籤値の合計が「65536」となるように各当籤番号に対応する抽籤値が規定されていることから、RB遊技状態においては、「65536/65536(100%)」の確率で一の小役が内部当籤役に決定されることとなる。また、RB遊技状態においては、メダルの投入枚数が「2」枚と規定されるとともに、小役が成立することにより払い出されるメダルの枚数は「8」、又は「15」枚と規定されていることから、遊技者は、短期間に自己の保有するメダルの枚数を増加させることができる。したがって、遊技者は、RT1作動状態と比較して、RB遊技状態において有利に遊技を行うことができる。

10

【0115】

なお、本実施形態において各内部抽籤テーブルは、当籤番号に対応する抽籤値を規定しているが、抽籤値は、乱数値が抽出される範囲である「0～65535」に対する割合である。したがって、抽籤値に代えて、当籤番号毎に対応する乱数幅(例えば、「0～654」)を当籤範囲として規定することもできる。具体的には、乱数値が何れの当籤番号に対応する当籤範囲に含まれるかを判定することにより、内部当籤役を決定することができる。すなわち、各内部抽籤テーブルが抽籤値を規定することは、役又は役群毎の乱数幅(当籤範囲)を規定することと同義である。

20

【0116】

次に、図14を参照して、遊技機1における遊技状態・作動状態の移行について説明する。なお、図14は、本実施形態における遊技機1の遊技状態・作動状態の移行の例を示すである。遊技機1の遊技状態には、一般遊技状態、RB遊技状態、CB遊技状態がある。また、遊技機1の作動状態には、RT1作動状態、RT2作動状態、RT3作動状態、RT4作動状態、RT5作動状態、RT6作動状態、RT7作動状態、BB1作動状態、BB2作動状態、MB1作動状態、MB2作動状態がある。これらの各種遊技状態・作動状態は、基本的に、内部当籤役として決定される可能性のある役の種類や、内部当籤役の当籤確率、成立した役の種類などにより区別される。

30

【0117】

まず、RT1作動状態から他の遊技状態・作動状態への移行について説明する。RT1作動状態において、(赤/桃チェリー)図柄-ANY図柄-(赤ベル/リプレイ)図柄、または、(赤ベル/青ベル)図柄-赤ベル図柄-リプレイ図柄(以下、一般遊技状態作動役という。)が成立することにより一般遊技状態へ移行する。また、RT1作動状態において、(赤/桃チェリー)図柄-赤ベル図柄-(赤7/青7/赤チェリー/BAR/スイカ/blank)図柄、または、リプレイ図柄-赤ベル図柄-赤ベル図柄(以下、RT2作動役という。)が成立することによりRT2作動状態へ移行する。さらに、RT1作動状態において、BB1、BB2、MB1、またはMB2に係る役が内部当籤役として決定されることによりRT5作動状態へ移行する。

40

【0118】

次に一般遊技状態、及びRT2作動状態から他の遊技状態・作動状態への移行について説明する。一般遊技状態、またはRT2作動状態において、リプレイ図柄-リプレイ図柄-赤ベル図柄の組合せ(以下、RT3作動役という。)が成立することによりRT3作動状態へ移行する。また、一般遊技状態、またはRT2作動状態において、(blank/スイカ)図柄-リプレイ図柄-リプレイ図柄の組合せ(以下、RT4作動役という。)が成立することによりRT4作動状態へ移行する。また、一般遊技状態、またはRT2作動状態において、(赤7/赤ベル)図柄-リプレイ図柄-リプレイ図柄の組合せ(以下、RT1作動役という。)が成立することによりRT1作動状態へ移行する。また、一般遊技状態、またはRT2作動状態において、BB1、BB2、MB1、またはMB2に係る役が内部

50

当籤役として決定されることにより R T 5 作動状態へ移行する。なお、R T 2 作動状態は、一般遊技状態において R T 2 作動役が成立することによっても開始され、一般遊技状態は、R T 2 作動状態において一般遊技状態作動役が成立することによっても開始される。

【 0 1 1 9 】

ここで、R T 3 作動状態、R T 4 作動状態へは、一般遊技状態、又は R T 2 作動状態からのみ移行する。つまり、R T 1 作動状態から R T 3 作動状態、R T 4 作動状態への移行は行なわれない。したがって、リプレイが内部当籤する確率が高い R T 3 作動状態、R T 4 作動状態（高 R T）へ移行するためには、一般遊技状態、または R T 2 作動状態において R T 1 作動役を成立させることなく、R T 3 作動役、R T 4 作動役を成立させる必要がある。このように一般遊技状態及び R T 2 作動状態は、R T 3 作動状態、R T 4 作動状態へ移行するための唯一の状態であることから、一般遊技状態及び R T 2 作動状態を「チャンスゾーン（C Z）」と呼び、特に、一般遊技状態を「C Z 1」、R T 2 作動状態を「C Z 2」と呼ぶ場合がある。また、一般遊技状態作動役を C Z 1 作動役、R T 2 作動役を C Z 2 作動役と呼び、C Z 1 作動役、C Z 2 作動役を C Z 作動役と呼ぶ場合がある。また、R T 3 作動状態、R T 4 作動状態は、R T 1 作動状態、一般遊技状態、R T 2 作動状態と比較してリプレイが内部当籤する確率が高いことから、R T 3 作動状態、R T 4 作動状態を高 R T 作動状態と呼ぶ場合があり、R T 3 作動役、R T 4 作動役を高 R T 作動役と呼ぶ場合がある。

10

【 0 1 2 0 】

次に、R T 3 作動状態、R T 4 作動状態から他の遊技状態・作動状態への移行について説明する。R T 3 作動状態、R T 4 作動状態において、それぞれ所定の遊技数（100ゲーム、2100ゲーム）が経過することに基づいて一般遊技状態へ移行する。但し、R T 3 作動状態、R T 4 作動状態において、一般遊技状態作動役が成立しても一般遊技状態へ移行しない。また、R T 3 作動状態、R T 4 作動状態において、所定の遊技数（100ゲーム、2100ゲーム）が経過する前に B B 1、B B 2、M B 1、または M B 2 に係る役が内部当籤役として決定された場合には、R T 5 作動状態へ移行する。

20

【 0 1 2 1 】

次に、R T 5 作動状態から他の遊技状態・作動状態への移行について説明する。R T 5 作動状態において、B B 1、B B 2 が成立することにより B B 作動状態へ移行し、M B 1、M B 2 が成立することにより M B 作動状態へ移行する。なお、R T 5 作動状態は、B B 1、B B 2、M B 1、M B 2 が成立するまでは他の遊技状態・作動状態へは移行しない。

30

【 0 1 2 2 】

次に、B B 作動状態、M B 作動状態から他の遊技状態・作動状態への移行について説明する。B B 作動状態において、345枚のメダルの払い出しが行われたことにより R T 6 作動状態へ移行する。また、M B 作動状態において、160枚のメダルの払い出しが行われたことにより R T 7 作動状態へ移行する。なお、後述するように B B 作動状態では、メダルの払出枚数が345枚を超えるまで間、R B 遊技状態が連続して作動し、R B 遊技状態は、遊技の回数が8回に達するか、又は、入賞が成立した回数が8回に達することにより終了する。また、後述するように M B 作動状態では、メダルの払出枚数が345枚を超えるまで間、C B 作動状態が連続して作動する。

40

【 0 1 2 3 】

次に、R T 6 作動状態、R T 7 作動状態から他の遊技状態・作動状態への移行について説明する。R T 6 作動状態、または R T 7 作動状態において、R T 1 作動役が成立することにより R T 1 作動状態に移行する。R T 6 作動状態、または R T 7 作動状態において、R T 2 作動役が成立することにより R T 2 作動状態に移行する。R T 6 作動状態、または R T 7 作動状態において、B B 1、B B 2、M B 1、または M B 2 が内部当籤役として決定されたことにより R T 5 作動状態に移行する。また、R T 6 作動状態、または R T 7 作動状態において、R T 1 作動役、R T 2 作動役が成立しなかった場合、及び B B 1、B B 2、M B 1、または M B 2 に係る役が内部当籤役として決定されなかった場合に、一般遊技状態に移行する。

50

【 0 1 2 4 】

なお、上述したように、R T 7 作動状態である場合には、R T 6 作動状態である場合と比較して、R T 1 作動役の成立する確率が低いことから、リプレイが内部当籤役として決定される確率が低く、且つR T 3 作動状態、またはR T 4 作動状態への移行が行なわれることのないR T 1 作動状態へ移行する確率が低い。したがって、遊技者にとってB B 作動状態より不利なM B 作動状態が作動した場合であっても、当該M B 作動状態終了後は、R T 1 作動状態よりも一般（C Z 1）遊技状態へ移行する可能性が高いことから、遊技者のB B ではなく、M B が成立したことによる残念な気持ちを軽減することができる。

【 0 1 2 5 】

次に、図 1 5、図 1 6 を参照して、主制御回路 6 0 の R O M 3 2 に記憶されている小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブル及びボーナス用内部当籤役決定テーブルについて説明する。なお、図 1 5 は、本実施形態における遊技機 1 の小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルの例を示す図である。図 1 6 は、本実施形態における遊技機 1 のボーナス用内部当籤役決定テーブルの例を示す図である。以下、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブル及びボーナス用内部当籤役決定テーブルを総称して、内部当籤役決定テーブルという。

【 0 1 2 6 】

内部当籤役決定テーブルは、後述する内部抽籤処理（図 6 7、図 6 8 参照）において、データポイントに基づいて内部当籤役を決定する際に使用するテーブルである。内部当籤役決定テーブルには、データポイントに対応する当たり要求フラグが規定されている。当たり要求フラグは、内部当籤役を識別するためのデータである。具体的には、各役が当該データの各ビットと対応しており、何れの役が内部当籤役であるかを、何れのビットが「1」であるか否かによって識別することができる。また、当たり要求フラグは、後述の夫々 1 バイトからなる内部当籤役 1 格納領域、内部当籤役 2 格納領域、内部当籤役 3 格納領域、又は内部当籤役 4 格納領域（内部当籤役 1 格納領域、内部当籤役 2 格納領域、内部当籤役 3 格納領域、及び内部当籤役 4 格納領域をまとめて内部当籤役格納領域という）の何れかに格納されるデータである。

【 0 1 2 7 】

図 1 5 に示す小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルには、小役・リプレイ用データポイント「0」～「16」に対応する当たり要求フラグが規定されている。具体的には、小役・リプレイ用データポイント 0 は、ハズレに対応しており、小役・リプレイ用データポイント 1 は、赤チェリー 4、赤チェリー 5、赤チェリー 6、赤チェリー 7、赤チェリー 8、桃チェリー 4、桃チェリー 5、桃チェリー 6、桃チェリー 7、及び桃チェリー 8 に対応している（「重複チェリー役群 A」と略称する）。次いで、小役・リプレイ用データポイント 2 は、赤チェリー 1、赤チェリー 2、赤チェリー 4、赤チェリー 5、赤チェリー 6、赤チェリー 7、及び赤チェリー 8 に対応している（「赤チェリー役群 B」と略称する）。小役・リプレイ用データポイント 3 は、桃チェリー 1、桃チェリー 2、桃チェリー 4、桃チェリー 5、桃チェリー 6、桃チェリー 7、及び桃チェリー 8 に対応している（「桃チェリー役群 B」と略称する）。小役・リプレイ用データポイント 4 は、赤チェリー役群 B、及び桃チェリー役群 B に対応している（「重複チェリー役群 B」と略称する）。小役・リプレイ用データポイント 5 は、赤チェリー 3、赤チェリー 4、赤チェリー 5、赤チェリー 6、赤チェリー 7、及び赤チェリー 8 に対応している（「赤チェリー役群 C」と略称する）。小役・リプレイ用データポイント 6 は、桃チェリー 3、桃チェリー 4、桃チェリー 5、桃チェリー 6、桃チェリー 7、及び桃チェリー 8 に対応している（「桃チェリー役群 C」と略称する）。小役・リプレイ用データポイント 7 は、赤チェリー役群 C、及び桃チェリー役群 C に対応している（「重複チェリー役群 C」と略称する）。小役・リプレイ用データポイント 8 は、赤ベル、及び青ベル（「ベル役群 A」と略称する）。小役・リプレイ用データポイント 9 は、赤ベル、青ベル、及び 7 ベルに対応している（「ベル役群 B」と略称する）。小役・リプレイ用データポイント 10 は、スイカのみに対応している。次いで、小役・リプレイ用データポイント 11 は、リプレイ 1 のみに対応しており、小役・

10

20

30

40

50

リプレイ用データポインタ12は、リプレイ1、及びリプレイ2に対応している（「重複リプレイ役群A」と略称する）。小役・リプレイ用データポインタ13は、リプレイ3、及びリプレイ4に対応している（「重複リプレイ役群B」と略称する）。小役・リプレイ用データポインタ14は、リプレイ5に対応している。小役・リプレイ用データポインタ15は、リプレイ6、及びリプレイ7に対応している（「重複リプレイ役群C」と略称する）。小役・リプレイ用データポインタ16は、赤チェリー1～赤チェリー8、桃チェリー1～桃チェリー8、スイカ、7ベル（「JAC」と略称する）。なお、小役・リプレイ用データポインタ「1」～「9」、「12」～「13」、「15」～「16」が決定された場合には、複数の役が同時に内部当籤役として決定されたこととなる。また、当たり要求フラグのデータ1は内部当籤役1格納領域に格納され、当たり要求フラグのデータ2は内部当籤役2格納領域に格納され、当たり要求フラグのデータ3は内部当籤役3格納領域に格納され、当たり要求フラグのデータ4は内部当籤役4格納領域に格納される。

10

【0128】

図16に示すボーナス用内部当籤役決定テーブルには、ボーナス用データポインタ「0」～「4」に対応する当たり要求フラグが規定されている。具体的には、ボーナス用データポインタ「0」は、ハズレに対応しており、ボーナス用データポインタ1は、BB2に対応している。次いで、ボーナス用データポインタ2は、BB1に対応しており、ボーナス用データポインタ3は、MB2に対応している。次いで、ボーナス用データポインタ4は、MB1に対応している。なお、当たり要求フラグのデータ4は、内部当籤役4格納領域に格納される。

20

【0129】

ここで、RT1作動状態用内部抽籤テーブルに基づいて、当籤番号「12」～当籤番号「33」が決定された場合には、小役・リプレイ用データポインタ及びボーナス用データポインタは共に「0」以外となることから、上述したように複数の小役又はリプレイの中から一の役又は複数の役からなる役群が内部当籤役として決定されるとともに、BB1、BB2、MB1又はMB2の何れかが内部当籤役として決定されることとなる。

【0130】

次に、図17を参照して、主制御回路60のROM32に記憶されている図柄組合せテーブルについて説明する。なお、図17は、本実施形態における遊技機1の図柄組合せテーブルの例を示す図である。

30

【0131】

図柄組合せテーブルには、有効ライン上に表示される特典付与に係る図柄の組合せ、または、遊技状態・作動状態の移行に係る図柄の組合せと、当該図柄の組合せに対応する表示役を示すデータと格納領域種別、及び払出枚数が規定されている。表示役を示すデータは、後述の夫々1バイトからなる表示役1格納領域、表示役2格納領域、表示役3格納領域、表示役4格納領域、表示役5格納領域、表示役6格納領域（表示役1格納領域、表示役2格納領域、表示役3格納領域、表示役4格納領域、表示役5格納領域、及び表示役6格納領域を総称して表示役格納領域という）の何れかに格納されるデータである。また、当該データが何れの表示役格納領域に格納されるかは、格納領域種別により規定される。

【0132】

図柄組合せテーブルには、表示役として、赤チェリー1～赤チェリー8、桃チェリー1～桃チェリー8、リプレイ1～リプレイ7、赤ベル、青ベル、7ベル、スイカ、BB1、BB2、MB1、MB2、及びRT2作動役1～RT2作動役13、一般遊技状態作動役5～一般遊技状態作動役6が設定されている。

40

【0133】

赤チェリー1は、「赤チェリー図柄 - ANY図柄 - リプレイ図柄」が有効ライン上に表示されることにより成立する。赤チェリーが成立することにより、メダルの投入枚数が3枚である場合には4枚のメダルの払い出しが行われ、メダルの投入枚数が2枚である場合には15枚のメダルの払い出しが行われる。ここで、RT1作動状態において赤チェリー1が成立した場合には一般遊技状態が開始されことから赤チェリー1は一般遊技状態作動

50

役 1 に対応する。なお、以下に説明する赤チェリー 2 ~ 赤チェリー 8、及び桃チェリー 1 ~ 桃チェリー 8 についてもメダルの払い出し枚数は赤チェリー 1 と同様である。

【 0 1 3 4 】

赤チェリー 2 は、「赤チェリー図柄 - A N Y 図柄 - 赤ベル図柄」が有効ライン上に表示されることにより成立する。ここで、R T 1 作動状態において赤チェリー 2 が成立した場合には一般遊技状態が開始されことから赤チェリー 2 は一般遊技状態作動役 2 に対応する。

【 0 1 3 5 】

赤チェリー 3 は、「赤チェリー図柄 - A N Y 図柄 - ブランク図柄」が有効ライン上に表示されることにより成立、赤チェリー 4 は、「赤チェリー図柄 - A N Y 図柄 - スイカ図柄」が有効ライン上に表示されることにより成立し、赤チェリー 5 は、「赤チェリー図柄 - A N Y 図柄 - B A R 図柄」が有効ライン上に表示されることにより成立し、赤チェリー 6 は、「赤チェリー図柄 - A N Y 図柄 - 青 7 図柄」が有効ライン上に表示されることにより成立し、赤チェリー 7 は、「赤チェリー図柄 - A N Y 図柄 - 赤 7 図柄」が有効ライン上に表示されることにより成立し、赤チェリー 8 は、「赤チェリー図柄 - A N Y 図柄 - 赤チェリー図柄」が有効ライン上に表示されることにより成立する。

【 0 1 3 6 】

桃チェリー 1 は、「桃チェリー図柄 - A N Y 図柄 - リプレイ図柄」が有効ライン上に表示されることにより成立する。ここで、R T 1 作動状態において桃チェリー 1 が成立した場合には一般遊技状態が開始されることから桃チェリー 1 は一般遊技状態作動役 3 に対応する。

【 0 1 3 7 】

桃チェリー 2 は、「赤チェリー図柄 - A N Y 図柄 - 赤ベル図柄」が有効ライン上に表示されることにより成立する。また、R T 1 作動状態において桃チェリー 2 が成立した場合には一般遊技状態が開始されることから桃チェリー 2 は一般遊技状態作動役 4 に対応する。

【 0 1 3 8 】

桃チェリー 3 は、「桃チェリー図柄 - A N Y 図柄 - ブランク図柄」が有効ライン上に表示されることにより成立、桃チェリー 4 は、「桃チェリー図柄 - A N Y 図柄 - スイカ図柄」が有効ライン上に表示されることにより成立し、桃チェリー 5 は、「桃チェリー図柄 - A N Y 図柄 - B A R 図柄」が有効ライン上に表示されることにより成立し、桃チェリー 6 は、「桃チェリー図柄 - A N Y 図柄 - 青 7 図柄」が有効ライン上に表示されることにより成立し、桃チェリー 7 は、「桃チェリー図柄 - A N Y 図柄 - 赤 7 図柄」が有効ライン上に表示されることにより成立し、桃チェリー 8 は、「桃チェリー図柄 - A N Y 図柄 - 赤チェリー図柄」が有効ライン上に表示されることにより成立する。

【 0 1 3 9 】

リプレイ 1 は、「リプレイ図柄 - リプレイ図柄 - リプレイ図柄」が有効ライン上に表示されることにより成立し、リプレイ 2 は、「ブランク図柄 - リプレイ図柄 - ブランク図柄」が有効ライン上に表示されることにより成立する。リプレイ 1、リプレイ 2、又は後述するリプレイ 3 ~ リプレイ 7 が成立することで、次の遊技において再遊技が行われる。即ち、リプレイが成立した遊技における投入枚数と同数のメダルが、次の遊技において、遊技者による投入操作に基づかずに、自動的に投入される。これにより、遊技者はメダルを消費することなく次の遊技を行うことができる。ここで、前述のメダルの払い出しや再遊技は、遊技価値を付与することの一例である。

【 0 1 4 0 】

リプレイ 3 は、「赤 7 図柄 - リプレイ図柄 - リプレイ図柄」が有効ライン上に表示されることにより成立し、リプレイ 4 は、「赤ベル図柄 - リプレイ図柄 - リプレイ図柄」が有効ライン上に表示されることにより成立する。また、一般遊技状態、R T 2 作動状態、R T 6 作動状態、R T 7 作動状態において、リプレイ 3、又はリプレイ 4 が成立した場合には R T 1 作動状態が開始されることからリプレイ 3 は、R T 1 作動役 1 に対応し、リプレ

10

20

30

40

50

イ 4 は、R T 1 作動役 2 に対応する。

【 0 1 4 1 】

また、遊技機 1 は、後述するように、内部当籤役としてリプレイ役群 B (リプレイ 3、リプレイ 4) のみ (R T 5 作動中除く) を決定した場合には、いかなるタイミングで各停止操作が行われたとしても、リールの停止制御によって、有効ライン上に R T 1 作動役 1、又は R T 1 作動役 2 に係る図柄組合せを停止表示させる。したがって、内部当籤役としてリプレイ役群 B のみを決定した場合には、R T 1 作動役 1、又は R T 1 作動役 2 に係る図柄組合せのいずれかが必ず有効ライン上に停止表示され、一般遊技状態、R T 2 作動状態、R T 6 作動状態、R T 7 作動状態である場合には、R T 1 作動状態が開始される。

【 0 1 4 2 】

リプレイ 5 は、「リプレイ図柄 - リプレイ図柄 - 赤 7 図柄」が有効ライン上に表示されることにより成立する。ここで、一般遊技状態、又は R T 2 作動状態において、リプレイ 5 が成立した場合には R T 3 作動状態が開始されることからリプレイ 5 は、R T 3 作動役に対応する。

【 0 1 4 3 】

また、遊技機 1 は、後述するように、内部当籤役としてリプレイ 5 のみを決定した場合には、いかなるタイミングで各停止操作が行われたとしても、リールの停止制御によって、有効ライン上に R T 3 作動役に係る図柄組合せを停止表示させる。したがって、内部当籤役としてリプレイ 5 のみを決定した場合には、R T 3 作動役に係る図柄組合せが必ず有効ライン上に停止表示され、一般遊技状態、又は R T 2 作動状態である場合には、「1 0 0」ゲームにわたって継続する R T 3 作動状態が開始される。

【 0 1 4 4 】

リプレイ 6 は、「スイカ図柄 - リプレイ図柄 - リプレイ図柄」が有効ライン上に表示されることにより成立し、リプレイ 7 は、「ブランク図柄 - リプレイ図柄 - リプレイ図柄」が有効ライン上に表示されることにより成立する。ここで、一般遊技状態、R T 2 作動状態において、リプレイ 6、又はリプレイ 7 が成立した場合には R T 4 作動状態が開始されることからリプレイ 6 は、R T 4 作動役 1 に対応し、リプレイ 7 は、R T 4 作動役 2 に対応する。

【 0 1 4 5 】

また、遊技機 1 は、後述するように、内部当籤役としてリプレイ役群 C (リプレイ 6、リプレイ 7) のみを決定した場合には、いかなるタイミングで各停止操作が行われたとしても、リールの停止制御によって、有効ライン上に R T 4 作動役 1 又は R T 4 作動役 2 に係る図柄組合せを停止表示させる。したがって、内部当籤役としてリプレイ役群 C のみを決定した場合には、R T 4 作動役 1 又は R T 4 作動役 2 に係る図柄組合せが必ず有効ライン上に停止表示され、一般遊技状態、又は R T 2 作動状態である場合には、「2 1 0 0」ゲームにわたって継続する R T 4 作動状態が開始される。

【 0 1 4 6 】

7 ベルは、「赤 7 図柄 - 赤ベル図柄 - 赤ベル図柄」が有効ライン上に表示されることにより成立し、青ベルは、「青ベル図柄 - 赤ベル図柄 - 赤ベル図柄」が有効ライン上に表示されることにより成立し、赤ベルは、「赤ベル図柄 - 赤ベル図柄 - 赤ベル図柄」が有効ライン上に表示されることにより成立する。7 ベル、青ベル、又は赤ベルが成立することにより、メダルの投入枚数が 3 枚である場合には 8 枚のメダルの払い出しが行われ、メダルの投入枚数が 2 枚である場合には 1 5 枚のメダルの払い出しが行われる。

【 0 1 4 7 】

スイカは、「スイカ図柄 - スイカ図柄 - スイカ図柄」が有効ライン上に表示されることにより成立する。スイカが成立することにより、メダルの投入枚数が 3 枚である場合には 6 枚のメダルの払い出しが行われ、メダルの投入枚数が 2 枚である場合には 1 5 枚のメダルの払い出しが行われる。

【 0 1 4 8 】

次に、一般遊技状態作動役 5、一般遊技状態作動役 6 について説明する。一般遊技状態

10

20

30

40

50

作動役 5 は、「青ベル図柄 - 赤ベル図柄 - リプレイ図柄」が有効ライン上に表示されることにより成立し、一般遊技状態作動役 6 は、「赤ベル図柄 - 赤ベル図柄 - リプレイ図柄」が有効ライン上に表示されることにより成立する。遊技状態が R T 1 作動状態である場合に、一般遊技状態作動役 5、又は一般遊技状態作動役 6 が成立することにより一般遊技状態が開始される。

【 0 1 4 9 】

また、遊技機 1 は、内部当籤役として赤チェリー役群 B のみを決定した場合（R T 5 作動状態中除く）において、赤チェリー役群 B を構成する役（赤チェリー 1 ~ 赤チェリー 2、赤チェリー 4 ~ 赤チェリー 8）に係る図柄組合せを有効ライン上に停止表示可能なタイミングで停止操作を検出した場合には、赤チェリー 1 ~ 赤チェリー 2、赤チェリー 4 ~ 赤チェリー 8 の何れかに係る図柄組合せを有効ライン上に停止表示させるとともに、一般遊技状態作動役 1、又は一般遊技状態作動役 2 の何れかに係る図柄組合せを有効ライン上に停止表示させるように、リールの停止制御を行う。一方、赤チェリー役群 B を構成する役に係る図柄組合せを有効ライン上に停止表示できないタイミングで停止操作を検出した場合には、一般遊技状態作動役 5、又は一般遊技状態作動役 6 の何れかに係る図柄組合せを有効ライン上に停止表示させるように、リールの停止制御を行う。

10

【 0 1 5 0 】

また、遊技機 1 は、内部当籤役として桃チェリー役群 B のみを決定した場合（R T 5 作動状態中除く）において、桃チェリー役群 B を構成する役（桃チェリー 1 ~ 桃チェリー 2、桃チェリー 4 ~ 桃チェリー 8）に係る図柄組合せを有効ライン上に停止表示可能なタイミングで停止操作を検出した場合には、桃チェリー 1 ~ 桃チェリー 2、桃チェリー 4 ~ 桃チェリー 8 の何れかに係る図柄組合せを有効ライン上に停止表示させるとともに、一般遊技状態作動役 3、又は一般遊技状態作動役 4 の何れかに係る図柄組合せを有効ライン上に停止表示させるように、リールの停止制御を行う。一方、桃チェリー役群 B を構成する役に係る図柄組合せを有効ライン上に停止表示できないタイミングで停止操作を検出した場合には、一般遊技状態作動役 5、又は一般遊技状態作動役 6 の何れかに係る図柄組合せを有効ライン上に停止表示させるように、リールの停止制御を行う。

20

【 0 1 5 1 】

また、遊技機 1 は、内部当籤役として重複チェリー役群 B のみを決定した場合（R T 5 作動状態中除く）において、赤チェリー役群 B、及び桃チェリー役群 B（赤チェリー 1 ~ 赤チェリー 2、桃チェリー 1 ~ 桃チェリー 2、赤チェリー 4 ~ 赤チェリー 8、桃チェリー 4 ~ 桃チェリー 8）に係る図柄組合せを有効ライン上に停止表示可能なタイミングで停止操作を検出した場合には、赤チェリー 1 ~ 赤チェリー 2、桃チェリー 1 ~ 桃チェリー 2、赤チェリー 4 ~ 赤チェリー 8、桃チェリー 4 ~ 桃チェリー 8 の何れかに係る図柄組合せを有効ライン上に停止表示させるとともに、R T 1 作動役 1 ~ R T 1 作動役 4 の何れかに係る図柄組合せを有効ライン上に停止表示させるように、リールの停止制御を行う。一方、赤チェリー役群 B、及び桃チェリー役群 B を構成する役に係る図柄組合せを有効ライン上に停止表示できないタイミングで停止操作を検出した場合には、一般遊技状態作動役 5、又は一般遊技状態作動役 6 の何れかに係る図柄組合せを有効ライン上に停止表示させるように、リールの停止制御を行う。

30

40

【 0 1 5 2 】

したがって、R T 1 作動状態、R T 2 作動状態、R T 6 作動状態、R T 7 作動状態において、内部当籤役として重複チェリー役群 B、赤チェリー役群 B、桃チェリー役群 B の何れかのみが決定された場合には、一般遊技状態作動役 1 ~ 一般遊技状態作動役 6 の何れかに係る図柄組合せが必ず有効ライン上に停止表示され、一般遊技状態が開始される。

【 0 1 5 3 】

次に R T 2 作動役 1 ~ R T 2 作動役 1 3 について説明する。R T 2 作動役 1 は、「赤チェリー図柄 - 赤ベル図柄 - ブランク図柄」が有効ライン上に表示されることにより成立し、R T 2 作動役 2 は、「赤チェリー図柄 - 赤ベル図柄 - スイカ図柄」が有効ライン上に表示されることにより成立し、R T 2 作動役 3 は、「赤チェリー図柄 - 赤ベル図柄 - B A R

50

図柄」が有効ライン上に表示されることにより成立し、RT2作動役4は、「赤チェリー図柄 - 赤ベル図柄 - 青7図柄」が有効ライン上に表示されることにより成立し、RT2作動役5は、「赤チェリー図柄 - 赤ベル図柄 - 赤7図柄」が有効ライン上に表示されることにより成立し、RT2作動役6は、「赤チェリー図柄 - 赤ベル図柄 - 赤チェリー図柄」が有効ライン上に表示されることにより成立し、RT2作動役7は、「桃チェリー図柄 - 赤ベル図柄 - ブランク図柄」が有効ライン上に表示されることにより成立し、RT2作動役8は、「桃チェリー図柄 - 赤ベル図柄 - スイカ図柄」が有効ライン上に表示されることにより成立し、RT2作動役9は、「桃チェリー図柄 - 赤ベル図柄 - BAR図柄」が有効ライン上に表示されることにより成立し、RT2作動役10は、「桃チェリー図柄 - 赤ベル図柄 - 青7図柄」が有効ライン上に表示されることにより成立し、RT2作動役11は、
 「桃チェリー図柄 - 赤ベル図柄 - 赤7図柄」が有効ライン上に表示されることにより成立し、RT2作動役12は、「桃チェリー図柄 - 赤ベル図柄 - 赤チェリー図柄」が有効ライン上に表示されることにより成立し、RT2作動役13は、「リプレイ図柄 - 赤ベル図柄 - 赤ベル図柄」が有効ライン上に表示されることにより成立する。遊技状態がRT1作動状態、一般遊技状態、RT6作動状態、RT7作動状態である場合にRT2作動役1～RT2作動役13のいずれかが成立することで、RT2作動状態が開始される。

10

【0154】

また、遊技機1は、内部当籤役として赤チェリー役群Cのみを決定した場合（RT5作動状態中除く）において、赤チェリー役群Cを構成する役（赤チェリー3～赤チェリー8）に係る図柄組合せを有効ライン上に停止表示可能なタイミングで停止操作を検出した場合には、赤チェリー3～赤チェリー8の何れかに係る図柄組合せを有効ライン上に停止表示させるとともに、RT2作動役1～RT2作動役6の何れかに係る図柄組合せを有効ライン上に停止表示させるように、リールの停止制御を行う。一方、赤チェリー役群Cを構成する役に係る図柄組合せを停止表示できないタイミングで停止操作を検出した場合には、RT2作動役13に係る図柄組合せを有効ライン上に停止表示させるように、リールの停止制御を行う。

20

【0155】

また、遊技機1は、内部当籤役として桃チェリー役群Cのみを決定した場合（RT5作動状態中除く）において、桃チェリー役群Cを構成する役（桃チェリー3～桃チェリー8）に係る図柄組合せを有効ライン上に停止表示可能なタイミングで停止操作を検出した場合には、桃チェリー3～桃チェリー8の何れかに係る図柄組合せを有効ライン上に停止表示させるとともに、RT2作動役7～RT2作動役12の何れかに係る図柄組合せを有効ライン上に停止表示させるように、リールの停止制御を行う。一方、桃チェリー役群Cを構成する役に係る図柄組合せを有効ライン上に停止表示できないタイミングで停止操作を検出した場合には、RT2作動役13に係る図柄組合せを有効ライン上に停止表示させるように、リールの停止制御を行う。

30

【0156】

また、遊技機1は、内部当籤役として重複チェリー役群Cのみを決定した場合（RT5作動状態中除く）において、赤チェリー役群C、及び桃チェリー役群Cを構成する役（赤チェリー3～赤チェリー8、桃チェリー3～桃チェリー8）に係る図柄組合せを有効ライン上に停止表示可能なタイミングで停止操作を検出した場合には、赤チェリー3～赤チェリー8、桃チェリー3～桃チェリー8の何れかに係る図柄組合せを有効ライン上に停止表示させるとともに、RT2作動役1～RT2作動役12の何れかに係る図柄組合せを有効ライン上に停止表示させるように、リールの停止制御を行う。一方、赤チェリー役群C、及び桃チェリー役群Cを構成する役に係る図柄組合せを有効ライン上に停止表示できないタイミングで停止操作を検出した場合には、RT2作動役13に係る図柄組合せを有効ライン上に停止表示させるように、リールの停止制御を行う。

40

【0157】

したがって、RT1作動状態、一般遊技状態、RT6作動状態、RT7作動状態において、内部当籤役として重複チェリー役群C、赤チェリー役群C、桃チェリー役群Cの何れ

50

かのみを決定した場合には、R T 2 作動役 1 ~ R T 2 作動役 1 3 の何れかに係る図柄組合せが必ず有効ライン上に停止表示され、R T 2 作動状態が開始される。

【 0 1 5 8 】

B B 1 は、「青 7 図柄 - 青 7 図柄 - 青 7 図柄」が有効ライン上に表示されることにより成立し、以後、B B 1 作動状態となる。B B 2 は、「赤 7 図柄 - 赤 7 図柄 - 赤 7 図柄」が有効ライン上に表示されることにより成立し、以後、B B 2 作動状態となる。遊技機 1 は、B B 1 作動状態、又は B B 2 作動状態において、メダルの払出枚数が 3 4 5 枚を超えるまでの間、R B 遊技状態を連続して作動させる。また、R B 遊技状態は、遊技の回数が 8 回に達するか、又は、入賞が成立した回数が 8 回に達することにより終了する。ただし、R B 遊技状態の終了条件が満たされる前であっても、メダルの払出枚数が 3 4 5 枚を超えたことにより B B 1 作動状態、又は B B 2 作動状態が終了した場合には、R B 遊技状態もこれに伴って終了する。なお、B B 1 作動状態、B B 2 作動状態を総称して B B 作動状態という場合がある。

10

【 0 1 5 9 】

M B 1 は、「青 7 図柄 - 青 7 図柄 - B A R 図柄」が有効ライン上に表示されることにより成立し、以後、M B 1 作動状態となる。M B 2 は、「赤 7 図柄 - 赤 7 図柄 - B A R 図柄」が有効ライン上に表示されることにより成立し、以後、M B 2 作動状態となる。遊技機 1 は、M B 作動状態において、メダルの払出枚数が 1 6 0 枚を超えるまでの間、C B 遊技状態を連続して作動させる。C B 遊技状態においては、全ての小役が内部当籤役とされるとともに、左リール 3 L に対する最大滑りコマ数が「 1 」コマとなる。したがって、C B 遊技状態において、遊技者は、左リール 3 L に対する停止操作を適切なタイミングで行うことによって、好みの図柄を有効ライン上に停止させることができる。

20

【 0 1 6 0 】

次に、図 1 8 を参照して、主制御回路 6 0 の R O M 3 2 に記憶されているボーナス作動時テーブルについて説明する。なお、図 1 8 は、本実施形態における遊技機 1 のボーナス作動時テーブルの例を示す図である。

【 0 1 6 1 】

ボーナス作動時テーブルは、B B 作動状態、M B 作動状態及び R B 遊技状態を終了させる条件を設定する際に使用するテーブルである。ボーナス作動時テーブルには、B B 作動状態、M B 作動状態及び R B 遊技状態に係る終了条件が規定されている。具体的には、ボーナス作動時テーブルには、B B 作動状態終了条件として、ボーナス終了枚数カウンタの値について「 3 4 5 」が規定され、M B 作動状態の終了条件として、ボーナス終了枚数カウンタの値について「 1 6 0 」が規定されている。また、ボーナス作動時テーブルには、R B 遊技状態の終了条件として、遊技可能回数と入賞可能回数の値について夫々「 8 」と「 8 」が規定されている。すなわち、遊技機 1 において、B B 作動状態は、メダルの払出枚数が 3 4 5 枚を超えることにより終了して、M B 作動状態は、メダルの払出枚数が 1 6 0 枚を超えることにより終了する。また、R B 遊技状態は、8 回遊技が行われるか、または、8 回入賞することにより終了する。このように、B B 作動状態は、M B 作動状態と比較してメダルの払出枚数が多く、短時間により多くのメダルの付与を受けることができることから、B B 作動状態は、M B 作動状態と比較して遊技者にとって有利な状態である。

30

40

【 0 1 6 2 】

次に、図 1 9 を参照して、主制御回路 6 0 の R O M 3 2 に記憶されている優先順位テーブルについて説明する。なお、図 1 9 は、本実施形態における遊技機 1 の優先順位テーブルの例を示す図である。

【 0 1 6 3 】

図 1 9 に示す優先順位テーブルには、内部当籤役に係る図柄の組合せ毎に優先順位（すなわち、優先順位 1 ~ 優先順位 3 ）が規定されている。具体的には、内部当籤役に係る図柄の組合せに対応する引込データ 1、引込データ 2、引込データ 3 及び引込データ 4 に応じて優先順位が規定されている。優先順位は、当籤した内部当籤役間で優先的に引き込みが行われる順位を示す。引込データは、内部当籤役格納領域と同様の構成を有しており、

50

各ビットが各役に対応している。優先順位テーブルにおいては、優先順位 1 位（優先度が最も高い）はリプレイに係る図柄の組合せであり、優先順位 2 位はボーナス（BB1、BB2、MB1、MB2）に係る図柄の組合せである。次いで、優先順位 3 位は小役に係る図柄の組合せである。

【0164】

次に、図 20 ~ 図 30 を参照して、メイン制御基板 61 の ROM 65 に記憶されている停止テーブルについて説明する。なお、図 20 は、本実施形態における遊技機 1 の停止テーブル（01）の例を示す図である。図 21 は、本実施形態における遊技機 1 の停止テーブル（02）の例を示す図である。図 22 は、本実施形態における遊技機 1 の停止テーブル（03）の例を示す図である。図 23 は、本実施形態における遊技機 1 の停止テーブル（04）の例を示す図である。図 24 は、本実施形態における遊技機 1 の停止テーブル（05）の例を示す図である。図 25 は、本実施形態における遊技機 1 の停止テーブル（06）の例を示す図である。図 26 は、本実施形態における遊技機 1 の停止テーブル（07）の例を示す図である。図 27 は、本実施形態における遊技機 1 の停止テーブル（08）の例を示す図である。図 28 は、本実施形態における遊技機 1 の停止テーブル（09）の例を示す図である。図 29 は、本実施形態における遊技機 1 の停止テーブル（10）の例を示す図である。図 30 は、本実施形態における遊技機 1 の停止テーブル（11）の例を示す図である。また、図示しないが、メイン制御基板 61 の ROM 65 には、他の停止テーブルも記憶されている。

【0165】

停止テーブルは、図 74 を用いて後述する滑りコマ数決定処理において停止データ用滑りコマ数を決定する際に用いられるテーブルである。停止テーブルには、ストップボタン毎に、停止開始位置「0」~「20」に対応する停止データ用滑りコマ数が規定されている。停止開始位置とは、停止操作が検出された際に、センターライン 8c に位置する図柄位置であって、リールの回転の停止が開始される図柄位置のことである。例えば、左リール 3L について図柄位置「17」の赤ベル図柄がセンターライン上 c に位置している際に、停止操作が検出されたときは、停止開始位置は「17」となる。

【0166】

図 20 に示す停止テーブル（01）は、内部当籤役として重複チェリー役群 A のみが決定された場合（RT5 作動状態中除く）における、左リール第一停止時に用いられるテーブルである。停止テーブル（01）には、停止データ用滑りコマ数を滑りコマ数とした場合に、トップライン 8b 及びクロスダウンライン 8e に、又はボトムライン 8d 及びクロスアップライン 8a に「赤チェリー / 桃チェリー図柄 - ANY 図柄 - (スイカ / BAR / 赤 7 / 青 7 / 赤チェリー) 図柄」（赤チェリー 4 ~ 赤チェリー 8、又は、桃チェリー 4 ~ 桃チェリー 8）が停止表示されるように停止データ用滑りコマ数が規定されている。具体的には、左リールの停止開始位置が「1」~「7」、「10」~「16」であるときには、左図柄表示領域 4L の上段の領域、又は下段の領域に赤チェリー図柄、又は桃チェリー図柄が停止表示されるように、中リールの停止開始位置がいずれの停止開始位置であっても中図柄表示領域 4C に赤ベル図柄が停止表示されないように、右リールの停止開始位置がいずれかの開始位置であっても右図柄表示領域 4R の上段の領域、又は下段の領域に赤ベル図柄、リプレイ図柄が停止表示されないように当該停止データ用滑りコマ数が規定されている。

【0167】

図 21 に示す停止テーブル（02）は、内部当籤役として重複チェリー役群 A のみが決定された場合（RT5 作動状態中除く）における、中リール第一停止時に用いられるテーブルである。停止テーブル（02）には、中ストップボタンに対応する停止データ用滑りコマ数を滑りコマ数とした場合に、いずれの停止開始位置で停止操作を行った場合であっても中図柄表示領域 4C に赤ベル図柄が停止表示されないように、当該停止データ用滑りコマ数が規定されている。

【0168】

図 2 2 に示す停止テーブル (0 3) は、内部当籤役として重複チェリー役群 B のみが決定された場合 (R T 5 作動状態中除く) における、左リール第一停止時に用いられるテーブルである。停止テーブル (0 2) には、左図柄表示領域 4 L の領域に赤チェリー図柄、又は桃チェリー図柄を停止表示可能なタイミングで停止操作した場合には左図柄表示領域 4 L の上段、又は下段の領域に赤チェリー図柄、又は桃チェリー図柄のいずれかを停止表示させ、左図柄表示領域 4 L 内に赤チェリー図柄、又は桃チェリー図柄を停止表示できないタイミングで停止操作をした場合には、左図柄表示領域 4 L の下段の領域に赤ベル図柄、又は青ベル図柄を停止表示させるように、それぞれの停止開始位置に対して、左ストップボタンに対応する停止データ用滑りコマ数を滑りコマ数とした場合における第二停止時に対応する次参照テーブルが規定されている。具体的には、左リールの停止開始位置が「 0 1 」 ~ 「 0 5 」、「 1 0 」 ~ 「 1 4 」であるときには、左図柄表示領域 4 L の上段の領域に赤チェリー図柄、又は桃チェリー図柄を停止表示させるとともに、次参照テーブルとして停止テーブル (0 4) が決定され、停止開始位置が「 0 6 」 ~ 「 0 7 」、「 1 5 」 ~ 「 1 6 」であるときには左図柄表示領域 4 L の下段の領域に赤チェリー図柄、又は桃チェリー図柄を停止表示させるとともに、次参照テーブルとして停止テーブル (0 5) が決定され、停止開始位置が「 0 0 」、「 0 8 」 ~ 「 0 9 」、「 1 7 」 ~ 「 2 0 」であるときには左図柄表示領域 4 L の下段の領域に青ベル、又は赤ベル図柄を停止表示させるとともに次参照テーブルとして停止テーブル (0 6) が決定される。

10

【 0 1 6 9 】

図 2 3 に示す停止テーブル (0 4) は、第一停止時に左図柄表示領域 4 L の上段の領域に赤チェリー、又は桃チェリーが停止した場合における第二停止時用テーブルである。停止テーブル (0 4) には、停止データ用滑りコマ数を滑りコマ数とした場合に、トップライン 8 b 及びクロスダウンライン 8 e に「赤チェリー / 桃チェリー図柄 - A N Y 図柄 - (リプレイ / 赤ベル) 図柄」 (C Z 1 作動役 1 ~ C Z 1 作動役 4) が停止表示されるように停止データ用滑りコマ数が規定されている。例えば、左リール、中リール、右リールの停止開始位置がそれぞれ「 4 」である場合には、トップライン 8 b に「赤チェリー図柄 - スイカ図柄 - リプレイ図柄」 (C Z 1 作動役 1) が、クロスダウンライン 8 e に「赤チェリー図柄 - 赤チェリー図柄 - 赤ベル図柄」 (C Z 1 作動役 2) が停止表示されることになる。なお、トップライン 8 b またはクロスダウンライン 8 e の一方のラインに C Z 1 作動役 1 ~ C Z 1 作動役 4 を停止表示させるとともに、他方のラインに (赤チェリー / 桃チェリー) 4 ~ (赤チェリー / 桃チェリー) 8 を停止表示させるような別のテーブルを設けることとしてもよい。

20

30

【 0 1 7 0 】

図 2 4 に示す停止テーブル (0 5) は、第一停止時に左図柄表示領域の下段に赤チェリー図柄、又は桃チェリー図柄が停止した場合における第二停止時用テーブルである。停止テーブル (0 5) には、停止データ用滑りコマ数を滑りコマ数とした場合に、ボトムライン 8 d 及びクロスアップライン 8 a に「赤チェリー / 桃チェリー図柄 - A N Y 図柄 - (リプレイ / 赤ベル) 図柄」 (C Z 1 作動役 1 ~ 4) が停止表示されるように停止データ用滑りコマ数が規定されている。例えば、左リール、中リール、右リールの停止開始位置がそれぞれ「 6 」である場合には、ボトムライン 8 d に「赤チェリー図柄 - 赤ベル図柄 - リプレイ図柄」 (C Z 1 作動役 1) が、クロスアップライン 8 a に「赤チェリー図柄 - 青 7 図柄 - 赤ベル図柄」 (C Z 1 作動役 2) が停止表示されることになる。

40

【 0 1 7 1 】

図 2 5 に示す停止テーブル (0 6) は、左図柄表示領域の下段の領域に青ベル図柄、又は赤ベル図柄が停止した場合における第二停止時用テーブルである。停止テーブル (0 6) には、停止データ用滑りコマ数を滑りコマ数とした場合に、ボトムライン 8 d に「青ベル / 赤ベル図柄 - 赤ベル図柄 - リプレイ図柄」 (C Z 1 作動役 5 ~ C Z 1 作動役 6) が停止表示されるように停止データ用滑りコマ数が規定されている。例えば、左リール、中リール、右リールの停止開始位置がそれぞれ「 8 」である場合には、ボトムライン 8 d に「赤ベル図柄 - 赤ベル図柄 - リプレイ図柄」 (C Z 1 作動役 6) が停止表示されることにな

50

る。なお、クロスアップライン 8 a に「青ベル/赤ベル図柄 - 赤ベル図柄 - リプレイ図柄」が停止表示されるような別のテーブル（省略する）を設けることとしてもよい。

【 0 1 7 2 】

図 2 6 に示す停止テーブル（ 0 7 ）は、内部当籤役として重複チェリー役群 B のみが決定された場合（ R T 5 作動状態中除く）における、中リール第一停止時に用いられるテーブルである。停止テーブル（ 0 8 ）には、中ストップボタンに対応する停止データ用滑りコマ数を滑りコマ数とした場合に、いずれの停止開始位置で停止操作を行った場合であっても中図柄表示領域 4 C に赤ベル図柄が停止表示されるように、当該停止データ用滑りコマ数が規定されている。なお、図 2 7 では、左ストップボタン及び右ストップボタンが省略されているが、左ストップボタン第二停止時用、右ストップボタン第二停止時用のそれぞれ

10

のテーブルが設けられており、例えば、左リール第二停止時において、左図柄表示領域 4 L の上段、又は下段の領域に赤チェリー、又は桃チェリーが停止し、「赤チェリー/桃チェリー図柄 - 赤ベル図柄」となった場合には右リールの右図柄表示領域 4 R の上段、又は下段にリプレイ図柄、又は赤ベル図柄を停止表示させることで有効ライン上に C Z 1 作動役 1 ~ C Z 1 作動役 4 の何れかに係る図柄組合せを停止表示させ、左図柄領域 4 L の上段、又は下段の領域に赤ベル図柄が停止した場合には、右リールの図柄表示領域 4 R の上段、又は下段にリプレイ図柄を停止表示させることで有効ライン上に C Z 1 作動役 5 ~ C Z 1 作動役 6 の何れかに係る図柄組合せを停止表示させるように停止データ用滑りコマ数がそれぞれのテーブルごとに規定されている。

【 0 1 7 3 】

以上説明したように、内部当籤役として重複チェリー役群 B のみが決定された場合には、いずれの停止開始位置で停止操作を行った場合であっても、C Z 1 作動役 1 ~ C Z 1 作動役 6 の何れかに係る図柄組合せが有効ライン上に停止表示される。また、赤チェリー役群 B のみが内部当籤役として決定された場合（ R T 5 作動状態中除く）には、C Z 1 作動役 1、2、5、6 の何れかに係る図柄組合せが有効ライン上に停止表示されるように停止データ用滑りコマ数が規定されている停止テーブル（図示せず）を複数設けており、桃チェリー役群 B のみが内部当籤役として決定された場合（ R T 5 作動状態中除く）には、C Z 1 作動役 3 ~ C Z 1 作動役 6 の何れかに係る図柄組合せが有効ライン上に停止表示されるように停止データ用滑りコマ数が規定されている停止テーブル（図示せず）を複数設けている。

20

30

【 0 1 7 4 】

図 2 7 に示す停止テーブル（ 0 8 ）は、内部当籤役として重複チェリー役群 C のみが決定された場合（ R T 5 作動状態中除く）における、左リール第一停止時に用いられるテーブルである。停止テーブル（ 0 8 ）には、左図柄表示領域 4 L の領域に赤チェリー図柄、又は桃チェリー図柄を停止表示可能なタイミングで停止操作した場合には左図柄表示領域 4 L の上段、又は下段の領域に赤チェリー図柄、又は桃チェリー図柄のいずれかを停止表示させ、左図柄表示領域 4 L に赤チェリー図柄、又は桃チェリー図柄を停止表示できないタイミングで停止操作をした場合には、左図柄表示領域 4 L の下段の領域にリプレイ図柄を停止表示させるように、それぞれの停止開始位置に対して、左ストップボタンに対応する停止データ用滑りコマ数を滑りコマ数とした場合における第二停止時に対応する次参照

40

テーブルが規定されている。具体的には、左リールの停止開始位置が「 0 1 」 ~ 「 0 5 」、 「 1 0 」 ~ 「 1 4 」 であるときには、左図柄表示領域 4 L の上段の領域に赤チェリー図柄、又は桃チェリー図柄を停止表示させるとともに、次参照テーブルとして停止テーブル（ 0 9 ）が決定され、停止開始位置が「 0 6 」 ~ 「 0 7 」、 「 1 5 」 ~ 「 1 6 」 であるときには左図柄表示領域 4 L の下段の領域に赤チェリー図柄、又は桃チェリー図柄を停止表示させるとともに、次参照テーブルとして停止テーブル（ 1 0 ）が決定され、停止開始位置が「 0 0 」、 「 0 8 」 ~ 「 0 9 」、 「 1 7 」 ~ 「 2 0 」 であるときには左図柄表示領域 4 L の下段の領域にリプレイ図柄を停止表示させるとともに次参照テーブルとして停止テーブル（ 1 1 ）が決定される。

【 0 1 7 5 】

図 28 に示す停止テーブル (09) は、内部当籤役として重複チェリー役群 C のみが決定され (RT5 作動状態中除く)、第一停止時に左図柄表示領域 4L の上段に赤チェリー図柄、又は桃チェリー図柄が停止した場合における第二停止時用テーブルである。停止テーブル (09) には、停止データ用滑りコマ数を滑りコマ数とした場合に、トップライン 8b に「赤チェリー / 桃チェリー図柄 - 赤ベル図柄 - (ブランク / スイカ / BAR / 赤 7 / 青 7 / 赤チェリー) 図柄 (RT2 作動役 1 ~ 12) が停止表示されるように、クロスダウンライン 8e に「赤チェリー / 桃チェリー図柄 - ANY 図柄 - (ブランク / スイカ / BAR / 赤 7 / 青 7 / 赤チェリー) 図柄」(赤チェリー 3 ~ 8、又は、桃チェリー 3 ~ 8) が停止表示されるように停止データ用滑りコマ数が規定されている。例えば、左リール、中リール、右リールの停止開始位置がそれぞれ「4」である場合には、トップライン 8b に「赤チェリー図柄 - 赤ベル図柄 - スイカ図柄」(RT2 作動役 2) が、クロスダウンライン 8e に「赤チェリー図柄 - リプレイ図柄 - 赤チェリー図柄」(赤チェリー 8) が停止表示されることになる。なお、トップライン 8b に赤チェリー 3 ~ 8、又は、桃チェリー 3 ~ 8 に係る図柄組合せを停止表示させ、クロスダウンライン 8e に RT2 作動役 1 ~ 12 に係る図柄組合せを停止表示させる別の停止テーブル (図示せず) を設けることとしてもよい。

10

【0176】

図 29 に示す停止テーブル (10) は、内部当籤役として重複チェリー役群 C のみが決定され (RT5 作動状態中除く)、第一停止時に左図柄表示領域 4L の下段に赤チェリー図柄、又は桃チェリー図柄が停止した場合における第二停止時用テーブルである。停止テーブル (10) には、停止データ用滑りコマ数を滑りコマ数とした場合に、ボトムライン 8d に RT2 作動役 1 ~ 12 に係る図柄組合せが停止表示されるように、クロスアップライン 8a に赤チェリー 3 ~ 8、桃チェリー 3 ~ 8 に係る図柄組合せが停止表示されるように停止データ用滑りコマ数が規定されている。例えば、左リール、中リール、右リールの停止開始位置がそれぞれ「6」である場合には、ボトムライン 8d に「赤チェリー図柄 - 赤ベル図柄 - スイカ図柄」(RT2 作動役 2) が、クロスアップライン 8a に「赤チェリー図柄 - 青 7 図柄 - 青 7 図柄」(赤チェリー 6) が停止表示されることになる。なお、ボトムライン 8d に赤チェリー 3 ~ 8、桃チェリー 3 ~ 8 に係る図柄組合せを停止表示させ、クロスアップライン 8a に RT2 作動役 1 ~ 12 に係る図柄組合せを停止表示させる別の停止テーブル (図示せず) を設けることとしてもよい。

20

30

【0177】

図 30 に示す停止テーブル (11) は、内部当籤役として重複チェリー役群 C のみが決定され (RT5 作動状態中除く)、第一停止時に左図柄表示領域 4L の下段にリプレイ図柄が停止した場合における第二停止時用テーブルである。停止テーブル (11) には、停止データ用滑りコマ数を滑りコマ数とした場合に、ボトムライン 8d に「リプレイ図柄 - 赤ベル図柄 - 赤ベル図柄」(RT2 作動役 13) が停止表示されるように停止データ用滑りコマ数が規定されている。例えば、左リール、中リール、右リールの停止開始位置がそれぞれ「8」である場合には、ボトムライン 8d に RT2 作動役 13 が停止表示されることになる。なお、トップライン 8b、クロスダウンライン 8e、又はクロスアップライン 8a のいずれかのラインに RT2 作動役 13 に係る図柄組合せが停止表示されるような別の停止テーブル (省略する) を設けることとしてもよい。

40

【0178】

以上説明したように、内部当籤役として重複チェリー役群 C のみが決定された場合 (RT5 作動状態中除く) には、いずれの停止開始位置で停止操作を行った場合であっても、RT2 作動役 1 ~ RT2 作動役 13 の何れかに係る図柄組合せ有効ライン上に停止表示される。また、赤チェリー役群 C のみが内部当籤役として決定された場合 (RT5 作動状態中除く) には、RT2 作動役 1 ~ 6、13 の何れかに係る図柄組合せ有効ライン上に停止表示されるように停止データ用滑りコマ数が規定されている停止テーブル (図示せず) を複数設けており、桃チェリー役群 C のみが内部当籤役として決定された場合 (RT5 作動状態中除く) には、RT2 作動役 7 ~ 13 の何れかに係る図柄組合せ有効ライン上に停止

50

表示されるように停止データ用滑りコマ数が規定されている停止テーブル（図示せず）を複数設けている。

【 0 1 7 9 】

次に、図 3 1、図 3 2 を参照して、主制御回路 6 0 の R O M 3 2 に記憶されている優先順序テーブルについて説明する。なお、図 3 1 は、本実施形態における遊技機 1 の優先順序テーブル 1 の例を示す図である。図 3 2 は、本実施形態における遊技機 1 の優先順序テーブル 2 の例を示す図である。

【 0 1 8 0 】

優先順序テーブルは、滑りコマ数として予め規定されている数値の範囲（すなわち、「 0 」～「 4 」）の中から適用可能な数値を検索していく順序を示すものである。優先順序テーブルは、上述の停止テーブルに基づいて取得される停止データ用滑りコマ数毎に、優先順序を規定している。また、図 3 1 に示す優先順序テーブル 1 は、C B 遊技状態でない場合に用いられる優先順序テーブルであり、図 3 2 に示す優先順序テーブル 2 は、C B 遊技状態である場合に用いられる優先順序テーブルである。本実施形態において、C B 遊技状態における最大滑りコマ数は「 1 」コマと規定され、C B 遊技状態以外の場合の最大滑りコマ数は「 4 」コマと規定されていることから、C B 遊技状態であるか否かによって優先順序テーブル 1 と優先順序テーブル 2 が使い分けられる。

【 0 1 8 1 】

次に、図 3 3 ~ 図 4 1 を参照して、主制御回路 6 0 の R A M 3 3 における内部当籤役格納領域及び持越役格納領域について説明する。なお、図 3 3 は、本実施形態における遊技機 1 の内部当籤役 1 格納領域の例を示す図である。図 3 4 は、本実施形態における遊技機 1 の内部当籤役 2 格納領域の例を示す図である。図 3 5 は、本実施形態における遊技機 1 の内部当籤役 3 格納領域の例を示す図である。図 3 6 は、本実施形態における遊技機 1 の内部当籤役 4 格納領域の例を示す図である。図 3 7 は、本実施形態における遊技機 1 の表示役 5 格納領域の例を示す図である。図 3 8 は、本実施形態における遊技機 1 の表示役 6 格納領域の例を示す図である。図 3 9 は、本実施形態における遊技機 1 の持越役格納領域の例を示す図である。

【 0 1 8 2 】

内部当籤役 1 格納領域、内部当籤役 2 格納領域、内部当籤役 3 格納領域、内部当籤役 4 格納領域は、それぞれ R A M 3 3 上に割り当てられる 8 ビットのデータ領域であり、内部当籤役情報を記憶する。各内部当籤役格納領域は、ビット「 0 」～「 7 」の領域に「 0 」又は「 1 」のデータを格納することにより、何れの役が内部当籤役であることを示す。具体的には、内部当籤役 1 格納領域を構成するビット「 0 」～「 7 」の各ビットは、「 1 」を格納することにより、それぞれ赤チェリー 1、赤チェリー 2、赤チェリー 3、赤チェリー 4、赤チェリー 5、赤チェリー 6、赤チェリー 7、赤チェリー 8 が内部当籤役であることを示す。また、内部当籤役 2 格納領域を構成するビット「 0 」～「 7 」の各ビットは、「 1 」を格納することにより、それぞれ桃チェリー 1、桃チェリー 2、桃チェリー 3、桃チェリー 4、桃チェリー 5、桃チェリー 6、桃チェリー 7、桃チェリー 8 が内部当籤役であることを示す。また、内部当籤役 3 格納領域を構成するビット「 0 」～「 6 」の各ビットは、「 1 」を格納することにより、それぞれリプレイ 1、リプレイ 2、リプレイ 3、リプレイ 4、リプレイ 5、リプレイ 6、リプレイ 7 が内部当籤役であることを示す。さらに、内部当籤役 4 格納領域を構成するビット「 0 」～「 7 」の各ビットは、「 1 」を格納することにより、それぞれ M B 1、M B 2、B B 1、B B 2、7 ベル、青ベル、赤ベル、スイカが内部当籤役であることを示す。なお、図柄組合せテーブルに基づいて表示役が決定されると、R A M 3 3 上の表示役格納領域に当該表示役を示すデータが格納される。表示役格納領域 1 ~ 表示役格納領域 4 は、それぞれ内部当籤役格納領域 1 ~ 内部当籤役格納領域 4 と同様の構成となっている。

【 0 1 8 3 】

また、表示役 5 格納領域を構成するビット「 0 」～「 7 」の各ビットは、「 1 」を格納することにより、それぞれ R T 2 作動役 1、R T 2 作動役 2、R T 2 作動役 3、R T 2 作

10

20

30

40

50

動役 4、R T 2 作動役 5、R T 2 作動役 6、一般遊技状態作動役 5、一般遊技状態作動役 6 が表示役であることを示す。また、表示役 6 格納領域を構成するビット「1」～「7」の各ビットは、「1」を格納することにより、それぞれ R T 2 作動役 7、R T 2 作動役 8、R T 2 作動役 9、R T 2 作動役 10、R T 2 作動役 11、R T 2 作動役 12、R T 2 作動役 13 が表示役であることを示す。

【0184】

次に、図 39 を参照して、主制御回路 60 の持越役格納領域について説明する。持越役格納領域は、R A M 33 上に割り当てられる 8 ビットのデータ領域であり、持越役情報を記憶する。持越役格納領域はビット「0」～「3」の各領域に「0」又は「1」のデータを格納することにより、それぞれ M B 1 持越状態、M B 2 持越状態、B B 1 持越状態、又は B B 2 持越状態であるか否かを示す。

10

【0185】

ここで、M B 1 持越状態とは、R T 1 作動状態、一般遊技状態、R T 2 作動状態、R T 3 作動状態、R T 4 作動状態、R T 6 作動状態、R T 7 作動状態において内部当籤役として M B 1 が決定された場合に、M B 1 が成立するまで、M B 1 が内部当籤役として持越されている状態をいう。M B 2 持越状態、B B 1 持越状態、及び B B 2 持越状態も同様である。また、M B 1 持越状態、M B 2 持越状態、B B 1 持越状態、及び B B 2 持越状態は、R T 5 作動状態に対応する。

【0186】

次に、図 40、図 41 を参照して、主制御回路 60 の R A M 33 における状態管理フラグ格納領域について説明する。なお、図 40 は、本実施形態における遊技機 1 の状態管理フラグ 1 格納領域の例を示す図である。図 41 は、本実施形態における遊技機 1 の状態管理フラグ 2 格納領域の例を示す図である。

20

【0187】

状態管理フラグ 1 格納領域、状態管理フラグ 2 格納領域は、R A M 33 上に割り当てられる 8 ビットのデータ領域である。状態管理フラグ 1 格納領域はビット「0」～「6」の各領域に「0」又は「1」のデータを格納することにより、それぞれ R B 作動中、B B 1 作動中、B B 2 作動中、M B 1 作動中、M B 2 作動中、C B 作動中、又は R T 1 作動中であるか否かを示す。また、状態管理フラグ 2 格納領域はビット「0」～「5」の各領域に「0」又は「1」のデータを格納することにより、それぞれ R T 2 作動中、R T 3 作動中、R T 4 作動中、R T 5 作動中、R T 6 作動中、又は R T 7 作動中であるか否かを示す。すなわち、各作動中フラグがオンであるか又はオフであるかを示す。また、状態管理フラグ 1、状態管理フラグ 2 の全てのビットが「0」である場合は、一般遊技状態であることを示す。

30

【0188】

次に、図 42 を参照して、主制御回路 60 の R A M 33 における有効ストップボタン格納領域について説明する。なお、図 42 は、本実施形態における遊技機 1 の有効ストップボタン格納領域の例を示す図である。

【0189】

有効ストップボタン格納領域は、R A M 33 上に割り当てられる 8 ビットのデータ領域である。有効ストップボタン格納領域はビット「0」～「2」の各領域に「0」又は「1」のデータを格納することにより、それぞれ左ストップボタン 7 L の押圧操作が有効であるか否か、中ストップボタン 7 C の押圧操作が有効であるか否か、右ストップボタン 7 R の押圧操作が有効であるか否かを示す。例えば、左ストップボタン 7 L の押圧操作が有効であるとは、左ストップボタン 7 C を押圧することにより左リール 3 L の回転を停止させることができる状態であること、すなわち、左リール 3 L が回転中であることを示す。

40

【0190】

次に、図 43 を参照して、主制御回路 60 の R A M 33 における作動ストップボタン格納領域について説明する。なお、図 43 は、本実施形態における遊技機 1 の作動ストップボタン格納領域の例を示す図である。

50

【 0 1 9 1 】

作動ストップボタン格納領域は、RAM 33上に割り当てられる8ビットのデータ領域である。作動ストップボタン格納領域はビット「0」～「2」の各領域に「0」又は「1」のデータを格納することにより、それぞれ左ストップボタン7Lが作動したか否か、中ストップボタン7Cが作動したか否か、右ストップボタン7Rが作動したか否かを示す。なお、左ストップボタン7Lが作動したとは、左ストップボタン7Lが押圧操作されたことを意味する。

【 0 1 9 2 】

次に、図44を参照して、主制御回路60のRAM 33における図柄格納領域について説明する。なお、図44は、本実施形態における遊技機1の図柄格納領域の格納例（各リールの図柄位置データが「7」であった場合）を示す図である。

10

【 0 1 9 3 】

図柄格納領域は、各有効ラインを構成する図柄表示領域4における各領域に対応する図柄コードを格納する領域であり、有効ライン毎に設けられている。例えば、有効ライン1に対応する図柄格納領域には、有効ライン1（センターライン8c）を構成する左図柄表示領域4Lの中段、中図柄表示領域4Cの中段、右図柄表示領域4Rの中段のそれぞれに対応する図柄コードを格納する。こうした図柄格納領域が他の有効ライン2～有効ライン5についても設けられている。

【 0 1 9 4 】

図44に示す図柄格納領域は、各リールの図柄位置データが「7」である時に図柄コードが格納された場合の図柄格納領域を示している。図柄位置データが「7」である場合とは、各リール3L、3C、3Rの図柄位置「7」の図柄（左リール3LではBAR図柄、中リール3Cでは赤ベル図柄、右リール3Rでは赤ベル図柄）がそれぞれ左図柄表示領域4Lの中段、中図柄表示領域4Cの中段、右図柄表示領域4Rの中段に表示される場合に対応する。したがって、この場合、左図柄表示領域4Lの上段に対応する図柄格納領域には図柄位置「8」の図柄（赤ベル図柄）、左図柄表示領域4Lの下段に対応する図柄格納領域には図柄位置「6」の図柄（赤チェリー図柄）を示す図柄コードが格納されることとなる。また、中図柄表示領域4Cの中段に対応する図柄格納領域には図柄位置「7」の図柄（赤ベル図柄）、中図柄表示領域4Cの上段に対応する図柄格納領域には図柄位置「8」の図柄（青7図柄）、中図柄表示領域4Lの下段に対応する図柄格納領域には図柄位置「6」の図柄（リプレイ図柄）を示す図柄コードが格納されることとなる。さらに、右図柄表示領域4Rの中段に対応する図柄格納領域には図柄位置「7」の図柄（赤ベル図柄）、右図柄表示領域4Rの上段に対応する図柄格納領域には図柄位置「8」の図柄（青7図柄）、右図柄表示領域4Rの下段に対応する図柄格納領域には図柄位置「6」の図柄（スイカ図柄）を示す図柄コードが格納されることとなる。

20

30

【 0 1 9 5 】

次に、図45を参照して、主制御回路60のRAM 33における表示役予想格納領域について説明する。なお、図45は、本実施形態における遊技機1の表示役予想格納領域を示す図である。

【 0 1 9 6 】

表示役予想格納領域は、回転中のリールの図柄位置「0」～「20」にそれぞれ対応する図柄に応じて決定された優先引込データが格納される。例えば、全てのリールが回転中である場合には、左リール用表示役予想格納領域、中リール用表示役予想格納領域及び右リール用表示役予想格納領域に優先引込データが格納され、また、左リールの回転が停止し、中リール及び右メインリールが回転中である場合には、中リール用表示役予想格納領域及び右リール用表示役予想格納領域に優先引込データが格納される。

40

【 0 1 9 7 】

優先引込データは、図72を用いて後述する優先引込データ取得処理において、優先順位テーブルに規定された優先順位に基づいて決定されるデータである。具体的には、優先順位テーブルに基づいて決定された優先引込データが、それぞれ、「00000101」

50

の場合にはリプレイに対応し、「00000011」の場合にはボーナス(BB1、BB2、MB1、MB2)に対応し、「00000010」の場合には小役に対応し、「00000001」の場合には停止可能に対応し、「00000000」の場合には停止禁止に対応する。

【0198】

また、優先引込データは、その値が大きいほど優先順位が高く、当該優先引込データを参照することにより、リールの表面に配された各図柄間での優先順位の相対的な評価が可能となる。この結果、内部抽籤の結果をリールの回転を停止する位置の決定に適正に反映させることができる。また、最大滑りコマ数「4」コマ(CB遊技状態においては「1」コマ)の範囲内にある各図柄に対応する優先引込データのうち、最大の優先引込データに対応する図柄が最も優先順位の高い図柄となる。すなわち、優先引込データとは、リールに配された図柄間の順位を示すものであり、滑りコマ数の範囲内にある各図柄に対応する優先引込データとして同じ値の優先引込データが複数ある場合には、上述の優先順序テーブルにより規定された優先順序に基づいて最も優先順位の高い図柄が決定される。

10

【0199】

次に、図46～図52を参照して、副制御回路70の制御ROM72に記憶されている演出決定テーブルについて説明する。なお、図46は、本実施形態における遊技機1のRT1作動状態用演出決定テーブルの例を示す図である。図47は、本実施形態における遊技機1のサイコロ演出A決定テーブルの例を示す図である。図48は、本実施形態における遊技機1のサイコロ演出B決定テーブルの例を示す図である。図49は、本実施形態における遊技機1の幹部会演出決定テーブルの例を示す図である。図50は、本実施形態における遊技機1の連続負け演出を実行した際の流れの一例を示す図である。図51は、本実施形態における遊技機1のフラッシュバック演出A決定テーブルの例を示す図である。図52は、本実施形態における遊技機1のフラッシュバック演出B決定テーブルの例を示す図である。また、制御ROM72には、図46～図52に示す演出決定テーブル以外の演出決定テーブルが記憶されており、それぞれ所定の条件に従って用いられる。

20

【0200】

演出決定テーブルは演出内容を決定するためのテーブルである。演出決定テーブルには、演出番号に対応して抽籤値が規定されている。演出番号は、演出内容に対応しており、サブCPU71は、事前に取得する乱数値と演出決定テーブルに規定された抽籤値とによって、演出番号を決定することにより演出内容を決定する。なお、乱数値と抽籤値とに基づいて演出番号を決定することを「演出内容抽籤」という。

30

【0201】

演出内容抽籤の方法は抽籤値による抽籤であるので説明を省略する。但し、サブCPU71は、乱数値から抽籤値を減算する際、より小さい(又は大きい)演出番号に対応する抽籤値から順に減算していく。なお、本実施形態においては、演出内容抽籤を行う際には、事前に「0～32767」の範囲の乱数値が取得されるとともに、各演出決定テーブルには、選択される可能性のある演出番号に対応する抽籤値の合計が「32768」となるように抽籤値が規定されている。

【0202】

次に、演出決定テーブルについて説明する前に、液晶表示装置5により表示される画像・画面について説明する。サブCPU71は、図56における演出表示領域23(斜線部分)に、様々な画像を表示させる画像演出を実行することにより興趣性を向上させ、また、何れの遊技状態・作動状態であるかを遊技者に示唆する。

40

【0203】

サブCPU71は、RT1作動状態では、後述するRT1作動状態用演出決定テーブルに規定された「チンピラ演出」、「倉庫街演出」、「幹部会演出」などの演出内容に応じた画像を表示させる。

【0204】

サブCPU71は、リプレイが内部当籤役として決定される確率の最も高いRT3作動

50

状態又はRT4作動状態に移行する可能性のある一般遊技状態、RT2作動状態（すなわち、CZ中）においては、一般遊技状態又はRT2作動状態の何れの作動状態である可能性が高いかを、画面の背景色によって遊技者に示唆する。また、サブCPU71は、CZ中において、RT1作動状態、RT3作動状態、RT4作動状態、RT6作動状態又はRT7作動状態から、一般（CZ1）遊技状態に移行した場合、又はRT1作動状態、RT6作動状態又はRT7作動状態から、RT2（CZ2）作動状態に移行した場合に、「1（1981年）」、「2（1984年）」、「3（1986年）」、「4（1989年）」、「1（1981年）」と更新し、更新された年を、図56の年表示領域400に表示させる。なお、一般（CZ1）遊技状態からRT2（CZ2）作動状態に移行した場合、又は、RT2（CZ2）作動状態から一般（CZ1）遊技状態に移行した、すなわちCZ間での遷移である場合には、年の更新はされない。

10

【0205】

サブCPU71は、RT3作動状態又はRT4作動状態（すなわち、高RT）においては、移行元である一般遊技状態又はRT2作動状態において表示させていた年に応じた画像を表示させる。具体的には、サブCPU71は、CZ中において年表示領域400に、1981年と表示させていた場合には「歌舞伎町（昼）」を示す画像、1984年と表示させていた場合には「牢屋」を示す画像、1986年と表示させていた場合には「崖」を示す画像、1989年と表示させていた場合には「歌舞伎町（夜）」を示す画像をそれぞれ表示させる。

20

【0206】

サブCPU71は、BB作動状態又はMB作動状態において、主人公キャラクターJ太郎に纏わるストーリーを示す画像をストーリーに合わせて順次表示させる。具体的には、サブCPU71は、「1981年」と年表示領域400に表示させていたCZ中、又は「歌舞伎町（昼）」の画像を表示させていた高RT中に、BB又はMBが内部当籤役として決定された場合には、「1981年」におけるストーリー第2話を示す画像を順次表示させ、「1984年」と年表示領域400に表示させていたCZ中、又は「牢屋」の画像を表示させていた高RT中に、BB又はMBが内部当籤役として決定された場合には、「1984年」におけるストーリー第3話を示す画像を順次表示させ、「1986年」と年表示領域400に表示させていたCZ中、又は「崖」の画像を表示させていた高RT中に、BB又はMBが内部当籤役として決定された場合には、「1986年」におけるストーリー第4話を示す画像を順次表示させ、「1989年」と年表示領域400に表示させていたCZ中、又は「歌舞伎町（夜）」の画像を表示させていた高RT中に、BB又はMBが内部当籤役として決定された場合には、「1989年」におけるストーリー第5話を示す画像を順次表示させる。

30

【0207】

また、サブCPU71は、RT1作動状態中に、MBが内部当籤役として決定された場合には、当該MBが成立することにより作動したMB作動状態において、「1979年」におけるストーリー第1話を示す画像を順次表示させる。さらに、サブCPU71は、RT4作動状態であって、当該RT4作動状態における消化ゲーム数が100ゲームを超えている場合に、BB又はMBが内部当籤役として決定されたときには、当該BB又はMBが成立することにより作動したBB作動状態又はMB作動状態において、特別ストーリー第6話を示す画像を順次表示させる。さらにまた、サブCPU71は、後述するように、フラッシュバック演出Bを演出内容として決定した場合にも、何れかのストーリーを示す画像を順次表示させる。

40

【0208】

まず、図46に示すRT1作動状態用演出決定テーブルは、RT1作動状態（サブ）において、演出内容を決定するための第1次演出抽籤の際に用いられるテーブルである。RT1作動状態用演出決定テーブルには、内部当籤役毎に演出番号（演出内容）に対応する抽籤値が規定されている。RT1作動状態用演出決定テーブルにより決定される演出内容には、「通過演出」、「SE演出」、「背景演出」、「チャンピラ演出」、「アクション演

50

出」、「リール枠演出」、「モノログ演出」、「キャラ登場演出」、「出所演出」、「サイコロ演出A（非ボーナス）」、「サイコロ演出B（ボーナス）」、「幹部会演出」、「倉庫街演出」、「フラッシュバック演出A（非ボーナス）」、「フラッシュバック演出B（ボーナス）」、「突然ストーリー演出」、「突然デート演出」、「突然大穴演出」、「音変化演出」がある。なお、「サイコロ演出A（非ボーナス）」及び「フラッシュバック演出A（非ボーナス）」は、ボーナス（BB又はMB）が内部当籤役として決定されていない場合のみ決定される演出内容であり、「サイコロ演出B（ボーナス）」及び「フラッシュバック演出B（ボーナス）」は、ボーナス（BB又はMB）が内部当籤役として決定された場合にのみ決定される演出内容である。

【0209】

また、RT1作動状態用演出決定テーブルは、幾つかの演出内容に対応させて第2次抽籤用演出決定テーブルを規定している。この第2次抽籤用演出決定テーブルが規定されている演出内容が決定された場合には、当該第2次抽籤用演出決定テーブルによる第2次抽籤によって、さらに詳細な演出内容が決定される。例えば、RT1作動状態用演出決定テーブルにより、「幹部会演出」が決定された場合には、図49に示す幹部会演出決定テーブルによる第2次抽籤が更に行われることとなる。なお、内部当籤役の赤チェリー/桃チェリーとは、重複チェリー役群Aのことである。また、チャンスチェリー1とは、赤チェリー役群B、桃チェリー役群B、重複チェリー役群Bのことであり、チャンスチェリー2とは、赤チェリー役群C、桃チェリー役群C、重複チェリー役群Cのことである。

【0210】

次に、「サイコロ演出A（非ボーナス）」、「サイコロ演出B（ボーナス）」について説明する。RT1作動状態用演出決定テーブルにより、「サイコロ演出A（非ボーナス）」、「サイコロ演出B（ボーナス）」（以下、「サイコロ演出」とする）が演出内容として決定されると、第2次抽籤用演出決定テーブルとして規定された、図47に示すサイコロ演出A決定テーブル又は図48に示すサイコロ演出B決定テーブルに基づいて第2次抽籤が行われ、詳細な演出内容が決定される。「サイコロ演出」は、図57～図62に示すように、液晶表示領域23における各図柄表示領域4L、4C、4Rの下方に設けたサイコロ表示領域300L、300C、300R内で、各リール3L、3C、3Rの回転にあわせて複数種類の画像を回転表示させ、各リール3L、3C、3Rの停止に伴って画像の回転表示を停止させる演出である。

【0211】

サイコロ演出A決定テーブル及びサイコロ演出B決定テーブルには、演出番号（演出内容）に対応する抽籤値が規定されている。各演出番号に対応して、第1停止操作、第2停止操作、第3停止操作（オンエッジ）、第3停止操作（オフエッジ）、次のゲームのメダル投入（BET）操作、次のゲームの開始操作、の各操作が行われた際の動作を規定している。

【0212】

例えば、演出番号「1041」が決定された場合には、まず、図57に示すように全てのサイコロ表示領域300L、300C、300R内で複数種類の画像が回転表示され、次いで、第1停止操作によって左サイコロ表示領域300Lに「STORY」の画像が停止表示され（図58参照）、第2停止操作によって中サイコロ表示領域300Cに「M子」の画像が停止表示され（図59参照）、第3停止操作（オンエッジ）によって右サイコロ表示領域300Rに「J太郎」の画像が停止表示される（図60参照）。次いで、「J太郎」の画像が一旦、停止表示された後に、第3停止操作（オフエッジ）によって図61に示すように、サイコロ表示領域300L、300C、300R内で複数種類の画像が再度、回転表示され、次のゲームのメダル投入操作によって（前回のゲームでリプレイが成立した場合には、開始操作によって）、全てのサイコロ表示領域300L、300C、300Rに「STORY」の画像が再停止表示される（図62参照）。このように、全てのサイコロ表示領域300L、300C、300Rに「STORY」の画像が停止表示されると、次のゲームの開始操作以降、サイコロ演出B決定テーブルに示すような、複数ゲー

10

20

30

40

50

ムにわたる連続演出が実行される。なお、「取引を潰せ」連続演出(3G)」は、3ゲームにわたって、「取引を潰せ」連続演出を実行することを意味する。

【0213】

サイコロ演出A決定テーブルによって、演出番号「1001」～「1018」が決定された場合には、第1停止操作、第2停止操作、第3停止操作(オンエッジ)によって、図47に示すような各画像がサイコロ表示領域300L、300C、300Rに停止表示される。但し、第3停止操作(オフエッジ)によってサイコロ表示領域300L、300C、300R内で複数種類の画像が再回転表示されることはなく、次のゲームのメダル投入(BET)操作(前回のゲームでリプレイが成立した場合には、開始操作)では、サイコロ演出とは関係のない通常画面が表示される。なお、演出番号「1001」～「1018」が決定された場合には、演出番号「1001」～「1018」が決定されたことを識別するために、サイコロ演出サインに「1」がセットされる。また、演出番号「1007」～「1018」のように、第2停止操作によって、第1停止操作時に左サイコロ表示領域300Lに停止表示された画像と同じ画像を中サイコロ表示領域300Cに停止表示される場合には、合わせて「リーチ」と液晶表示領域23に表示される。

10

【0214】

サイコロ演出A決定テーブルによって、演出番号「1019」～「1028」が決定された場合には、第3停止操作(オフエッジ)によってサイコロ表示領域300L、300C、300R内で複数種類の画像が再回転表示された後、次のゲームのメダル投入操作によって(前回のゲームでリプレイが成立した場合には、開始操作によって)、左サイコロ表示領域300Lと中サイコロ表示領域300Cに同じ種類の画像が再停止表示され、右サイコロ表示領域300Rに左サイコロ表示領域300L及び中サイコロ表示領域300Cに再停止表示された画像とは異なる種類の画像が再停止表示される。次のゲームの開始操作以降では、サイコロ演出とは関係のない通常画面が表示される。なお、演出番号「1019」～「1028」が決定された場合には、演出番号「1019」～「1028」が決定されたことを識別するために、サイコロ演出サインに「2」がセットされる。

20

【0215】

サイコロ演出B決定テーブルによって、演出番号「1029」～「1034」が決定された場合には、第1停止操作、第2停止操作、第3停止操作(オンエッジ)によって、それぞれ「STORY」を示す画像がサイコロ表示領域300L、300C、300Rに停止表示される(図48参照)。また、第3停止操作(オフエッジ)によってサイコロ表示領域300L、300C、300R内で複数種類の画像が再回転表示されることはなく、次のゲームの開始操作以降、3ゲーム又は4ゲームにわたる連続演出が実行される。なお、演出番号「1029」～「1034」が決定された場合には、演出番号「1029」～「1034」が決定されたことを識別するために、サイコロ演出サインに「3」がセットされる。

30

【0216】

演出番号「1035」～「1052」については、演出番号「1041」の場合について詳述したので説明を省略する。なお、演出番号「1035」～「1052」が決定された場合には、演出番号「1035」～「1052」が決定されたことを識別するために、サイコロ演出サインに「4」がセットされる。また、サイコロ演出サイン「3」、「4」に対応する演出番号「1029」～「1052」が決定された場合に実行される連続演出を「サイコロ発展連続演出」という。

40

【0217】

サイコロ演出B決定テーブルによって、演出番号「1053」～「1056」が決定された場合には、第1停止操作、第2停止操作、第3停止操作(オンエッジ)によって、それぞれ図48に示す画像がサイコロ表示領域300L、300C、300Rに停止表示される。但し、第3停止操作(オフエッジ)によってサイコロ表示領域300L、300C、300R内で複数種類の画像が再回転表示されることはなく、次のゲームのメダル投入(BET)操作以降、サイコロ演出とは関係のない、BB又はMBが内部当籤役として決

50

定されたことを示唆する「BONUS」画面が表示される。なお、演出番号「1053」～「1056」が決定された場合には、演出番号「1053」～「1056」が決定されたことを識別するために、サイコロ演出サインに「5」がセットされる。

【0218】

演出番号「1057」～「1064」が決定された場合には、第1停止操作、第2停止操作、第3停止操作（オンエッジ）によって、それぞれ図48に示す画像がサイコロ表示領域300L、300C、300Rに停止表示される。次いで、第3停止操作（オフエッジ）によって、サイコロ表示領域300L、300C、300R内で複数種類の画像が再回転表示され、次のゲームのメダル投入操作によって（前回のゲームでリプレイが成立した場合には、開始操作によって）、全てのサイコロ表示領域300L、300C、300Rに「BAR」の画像が再停止表示される。次いで、次のゲームの開始操作以降、サイコロ演出とは関係のない、BB又はMBが内部当籤役として決定されたことを示唆する「BONUS」画面が表示される。なお、演出番号「1057」～「1064」が決定された場合には、演出番号「1057」～「1064」が決定されたことを識別するために、サイコロ演出サインに「6」がセットされる。

【0219】

次に、「幹部会演出」について説明する。RT1作動状態用演出決定テーブルにより、「幹部会演出」が演出内容として決定されると、第2次抽籤用演出決定テーブルとして規定された、図49に示す幹部会演出決定テーブルに基づいて第2次抽籤が行われ、詳細な演出内容が決定される。幹部会演出決定テーブルに規定された演出内容には、3ゲームにわたって継続する連続演出である「幹部会 「K男のタマを獲れ」負け（3G）」、「幹部会 「K男のタマを獲れ」（I次郎切る）負け（3G）」、「幹部会 「K男のタマを獲れ」勝ち（3G）」、「幹部会 「K男のタマを獲れ」（I次郎切る）勝ち（3G）」がある。「幹部会 「K男のタマを獲れ」負け（3G）」、「幹部会 「K男のタマを獲れ」（I次郎切る）負け（3G）」は、ボーナス以外の役（チャンスチェリー1又はチャンスチェリー2を含む）が内部当籤役として決定された場合にのみ選択される演出内容である。一方、「幹部会 「K男のタマを獲れ」勝ち（3G）」、「幹部会 「K男のタマを獲れ」（I次郎切る）勝ち（3G）」は、ボーナス（BB又はMB）が内部当籤役として決定された場合にのみ選択される演出内容である。したがって、「勝ち」に係る連続演出が実行されることにより、遊技者はボーナスが内部当籤役として決定されたことを認識することができる。なお、チンピラ演出決定テーブル（図示しない）、アクション演出決定テーブル（図示しない）などの幹部会演出決定テーブル以外の第2次抽籤用演出決定テーブルにも、それぞれ、遊技者に不利であることを示唆する連続演出と、遊技者に有利であることを示唆する連続演出とが規定されている。

【0220】

また、図50に示すように、チャンスチェリー1が内部当籤役として決定されると、必ず一般遊技状態作動役が成立する（但し、BB又はMBが内部当籤役として決定されている場合を除く）ことから、RT1作動状態においてチャンスチェリー1が内部当籤役として決定された次のゲームから、RT1作動状態から一般（CZ1）遊技状態に移行する。そこで、本実施形態では、RT1作動状態においてチャンスチェリー1が内部当籤役として決定された場合に所定の確率で、「幹部会 「K男のタマを獲れ」負け（3G）」、又は、幹部会 「K男のタマを獲れ」（I次郎切る）負け（3G）」を実行し、これらの「負け」に係る連続演出が終了した次のゲームのメダル投入操作（前回のゲームでリプレイが成立した場合には、開始操作）が行われたことに基づいて、あたかも画面にひびが入ったかのように見せる画像及び「復活」という文字を示す画像を一旦表示させる、いわゆる「ひび割れ・復活演出」を実行した後に、一般（CZ1）遊技状態であることを示すCZ画面を表示させる。このように、「負け」に係る連続演出を実行することによって、ボーナスが内部当籤役として決定されなかったことを示唆して遊技者に一旦失望感を与えた後に、「ひび割れ・復活演出」を実行することによって、RT1作動状態から一般（CZ1）遊技状態に移行したことを示唆して遊技者に高RTへの期待感を与えることとしている

。これにより、遊技者は、自己に不利であることを示唆する「負け」に係る連続演出に対して期待感を持つことができる。

【0221】

なお、ここでは、RT1作動状態においてチャンスチェリー1が内部当籤役として決定された場合について説明したが、RT1作動状態においてチャンスチェリー2が内部当籤役として決定された場合についても同様である（チャンスチェリー2が内部当籤役として決定されると、必ずRT2作動役が成立し、RT2（CZ2）作動状態へ移行する。）。

【0222】

また、遊技機1では、役に係る図柄の組合せを構成する左リール3Lの図柄が「赤チェリー/桃チェリー図柄」であるCZ1作動役及びCZ2作動役を多く設けることにより、遊技者に何れのCZ作動役が成立したのかを分かりにくくして、何れのCZで遊技を行っているのかを容易に把握させないこととしている。

【0223】

次に、「フラッシュバック演出A（非ボーナス）」又は「フラッシュバック演出B（ボーナス）」について説明する。RT1作動状態用演出決定テーブルにより、「フラッシュバック演出A（非ボーナス）」又は「フラッシュバック演出B（ボーナス）」が演出内容として決定されると、第2次抽籤用演出決定テーブルとして規定された、図51に示すフラッシュバック演出A決定テーブル又は図52に示すフラッシュバック演出B決定テーブルに基づいて第2次抽籤が行われ、詳細な演出内容が決定される。フラッシュバック演出A決定テーブル又はフラッシュバック演出B決定テーブルに規定された演出内容には、「フラッシュバック演出（1981）」、「フラッシュバック演出（1984）」、「フラッシュバック演出（1986）」、「フラッシュバック演出（1989）」があり、それぞれ1ゲームのみ各年におけるJ太郎のエピソードを示す画像を表示させる演出内容である。また、これらの演出内容が、BB又はMBが内部当籤役として決定されている場合に選択されたとき（すなわち、フラッシュバック演出B決定テーブルに基づいて選択されたとき）には、当該BB又はMBが成立することにより作動したBB作動状態又はMB作動状態において各年に応じたストーリーを示す画像が順次表示される。例えば、BBが内部当籤役として決定されている場合に、「フラッシュバック演出（1981）」が選択されたときには、BB作動状態において「1981年」におけるストーリー第2話を示す画像が順次表示される。

【0224】

フラッシュバック演出A決定テーブル及びフラッシュバック演出B決定テーブルには、フラッシュバック演出サインにセットすべき値が規定されている。フラッシュバック演出サインは、何れの年のフラッシュバック演出Bを実行したかを識別するためのデータであり、フラッシュバック演出Aを行った場合には、「0」がセットされる。すなわち、演出番号「1301」～「1304」が決定された場合には、フラッシュバック演出サインに「0」がセットされる。また、演出番号「1401」、「1402」、「1403」、「1404」が決定された場合には、フラッシュバック演出サインにそれぞれ「1」、「2」、「3」、「4」がセットされる。

【0225】

次に、図53を参照して、副制御回路70の制御ROM72に記憶されている背景色決定テーブルについて説明する。なお、図53は、本実施形態における遊技機1の背景色決定テーブルの例を示す図である。

【0226】

図53に示す背景色決定テーブルは、RT1作動状態、RT3作動状態、RT4作動状態、RT6作動状態又はRT7作動状態から、一般（CZ1）遊技状態に移行した場合、又はRT1作動状態、RT6作動状態又はRT7作動状態から、RT2（CZ2）作動状態に移行した場合に、当該一般遊技状態又はRT2作動状態において液晶表示領域23に表示するCZ画面の背景色を決定する際に用いられるテーブルである。背景色決定テーブルには、「CZ1メダル投入時」、「CZ1レバー操作時」、「CZ2メダル投入時」、

「C Z 2 レバー操作時」の各時期に背景色を決定するべく、それぞれの時期に応じて抽籤値が規定されている。「C Z 1 メダル投入時」とは、R T 1 作動状態、R T 3 作動状態、R T 4 作動状態、R T 6 作動状態又はR T 7 作動状態から、一般(C Z 1)遊技状態に移行した最初のゲームにおけるメダル投入時のことであり、「C Z 1 レバー操作時」とは、R T 1 作動状態、R T 3 作動状態、R T 4 作動状態、R T 6 作動状態又はR T 7 作動状態から、一般(C Z 1)遊技状態に移行した最初のゲームにおける開始操作時のことである。同様に、「C Z 2 メダル投入時」、「C Z 2 レバー操作時」とは、それぞれ、R T 2 (C Z 2)作動状態に移行した最初のゲームにおけるメダル投入時、R T 2 (C Z 2)作動状態に移行した最初のゲームにおける開始操作時のことである。

【0227】

なお、一般(C Z 1)遊技状態からR T 2 (C Z 2)作動状態に移行した場合、又は、R T 2 (C Z 2)作動状態から一般(C Z 1)遊技状態に移行した場合、すなわちC Z 間での遷移である場合には、背景色が変更されることはない。また、一般(C Z 1)遊技状態からR T 2 (C Z 2)作動状態に移行した場合、R T 2 (C Z 2)作動状態から一般(C Z 1)遊技状態に移行した場合には、一般(C Z 1)遊技状態又はR T 2 (C Z 2)作動状態において表示される年も更新されることはない。

【0228】

背景色決定テーブルには、一般(C Z 1)遊技状態が作動した場合に、背景色として「青」が「15360 / 32768 (約46.9%)」の確率で、「黄」が「10240 / 32768 (約31.3%)」の確率で、「緑」が「6144 / 32768 (約18.8%)」の確率で、「赤」が「1024 / 32768 (約3.1%)」の確率でそれぞれ決定されるように、「C Z 1 メダル投入時」、「C Z 1 レバー操作時」に対応する抽籤値が規定されている。一方、R T 2 (C Z 2)作動状態が作動した場合に、背景色として「青」が「2048 / 32768 (約6.3%)」の確率で、「黄」が「6144 / 32768 (約18.8%)」の確率で、「緑」が「10240 / 32768 (約31.3%)」の確率で、「赤」が「14336 / 32768 (約43.8%)」の確率で決定されるように、「C Z 2 メダル投入時」、「C Z 2 レバー操作時」に対応する抽籤値が規定されている。

【0229】

すなわち、背景色が「青」又は「黄」である場合には、一般(C Z 1)遊技状態である可能性が高く、一方、背景色が「赤」又は「緑」である場合には、R T 2 (C Z 2)作動状態である可能性が高い。また、R T 2 (C Z 2)遊技状態である場合には、一般(C Z 1)遊技状態である場合と比較して、R T 3 作動状態又はR T 4 作動状態(高R T)へ移行する確率が高い。したがって、遊技者は、背景色によってR T 3 作動状態又はR T 4 作動状態へ移行する確率が高いか又は低いかを認識することができることから、背景色に対する関心が高まる。

【0230】

次に、図54を参照して、副制御回路70の制御ROM72に記憶されているストーリー用連続演出データ選択テーブルについて説明する。なお、図54は、本実施形態における遊技機1のストーリー用連続演出データ選択テーブルの例を示す図である。

【0231】

図54に示すストーリー用連続演出データ選択テーブルは、B B 作動状態又はM B 作動状態が作動する際に、ストーリー用連続演出データを選択するためのテーブルである。ストーリー用連続演出データ選択テーブルには、表示年カウンタの値及びフラッシュバック演出サイン毎に、選択すべき連続演出データが規定されている。表示年カウンタの値は、一般遊技状態又はR T 2 作動状態(C Z 中)において年表示領域400に表示させていた年を識別するためのデータである。例えば、表示年カウンタの値が「1」である場合には、C Z 中に「1981年」と表示したことになる。フラッシュバック演出サインは、何れの年のフラッシュバック演出Bを実行したかを識別するためのデータである。例えば、フラッシュバック演出サインが「1」である場合には、「フラッシュバック演出(1981

10

20

30

40

50

)」を実行したことになる。

【0232】

また、ストーリー用連続演出データ選択テーブルには、「ストーリー2用連続演出データ」、「ストーリー3用連続演出データ」、「ストーリー4用連続演出データ」、「ストーリー5用連続演出データ」がストーリー用連続演出データとして規定されている。「ストーリー2用連続演出データ」は、「1981年」におけるストーリー第2話に対応しており、「ストーリー3用連続演出データ」は、「1984年」におけるストーリー第3話に対応しており、「ストーリー4用連続演出データ」は、「1986年」におけるストーリー第4話に対応しており、「ストーリー5用連続演出データ」は、「1989年」におけるストーリー第5話に対応している。「ストーリー2用連続演出データ」が選択されることにより、BB作動状態又はMB作動状態が作動してから終了するまでの間、主人公キャラクター「太郎」に纏わる「1981年」におけるストーリーを示す画像が毎ゲーム表示される。同様に、「ストーリー3用連続演出データ」、「ストーリー4用連続演出データ」、「ストーリー5用連続演出データ」が選択されることにより、BB作動状態又はMB作動状態において主人公キャラクター「太郎」に纏わる「1984年」、「1986年」、「1989年」におけるストーリーを示す画像が毎ゲーム表示される。

10

【0233】

なお、表示年カウンタの値は、RT1作動状態、RT3作動状態、RT4作動状態、RT6作動状態又はRT7作動状態から、一般(CZ1)遊技状態に移行した場合、又はRT1作動状態、RT6作動状態又はRT7作動状態から、RT2(CZ2)作動状態に移行した場合に、「1(1981年)」、「2(1984年)」、「3(1986年)」、「4(1989年)」、「1(1981年)」と更新される。

20

【0234】

次に、図55を参照して、副制御回路70の制御ROM72に記憶されている高RT画面表示用演出データ選択テーブルについて説明する。なお、図55は、本実施形態における遊技機1の高RT画面表示用演出データ選択テーブルの例を示す図である。

【0235】

図55に示す高RT画面表示用演出データ選択テーブルは、RT3作動状態又はRT4作動状態(高RT)が作動する際に、高RT画面表示用演出データを選択するためのテーブルである。高RT画面表示用演出データ選択テーブルには、表示年カウンタの値毎に、選択すべき高RT画面表示用演出データが規定されている。

30

【0236】

高RT画面表示用演出データ選択テーブルには、「歌舞伎町(昼)」画面表示用演出データ、「牢屋」画面表示用演出データ、「崖」画面表示用演出データ、「歌舞伎町(夜)」画面表示用演出データが高RT画面表示用演出データとして規定されている。「歌舞伎町(昼)」画面表示用演出データが選択されると、RT3作動状態又はRT4作動状態において「歌舞伎町(昼)」を示す画像が液晶表示領域23に表示されることとなる。

【0237】

また、「歌舞伎町(昼)」画面表示用演出データは、表示年カウンタの値が「1」であるとき、すなわち、RT3作動状態又はRT4作動状態が作動する直前のCZ中において年表示領域400に「1981年」と表示していた場合に選択される演出データである。同様に、「牢屋」画面表示用演出データは、表示年カウンタの値が「2」である場合(CZ中に「1984年」と表示していた場合)に選択され、「崖」画面表示用演出データは、表示年カウンタの値が「3」である場合(CZ中に「1986年」と表示していた場合)に選択され、「歌舞伎町(夜)」画面表示用演出データは、表示年カウンタの値が「4」である場合(CZ中に「1989年」と表示していた場合)に選択される。

40

【0238】

このように、RT3作動状態又はRT4作動状態において表示される画像と、RT3作

50

動状態又はRT4作動状態が作動する直前のCZ中において表示されている画像とはそれぞれ対応していることから、遊技者は好みの画像、例えば「歌舞伎町(昼)」を表示させたい場合には、RT3作動状態又はRT4作動状態が作動する直前のCZ中において「1981年」と表示がされているときにRT1作動役を成立させることなくRT3作動役、RT4作動役を成立させる必要があり、CZ中(一般遊技状態作動中、RT2作動中)における遊技に興味を付与することができる。また、CZ中にRT1作動役を成立させることなくRT3作動役、RT4作動役を成立させ、所望の画像を表示させることができた場合には、遊技者に遊技に対する達成感を与えることができる。

【0239】

次に、図64～図81に示すフローチャートを参照して、主制御回路60のメインCPU31の制御動作について説明する。

【0240】

まず、図64を参照して、主制御回路60のメインCPU31によるリセット割込処理について説明する。なお、図64は、本実施形態の主制御回路60で行われるメインCPU31によるリセット割込処理のフローチャートを示す図である。また、メインCPU31は、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、リセット割込を発生させ、その割込の発生に基づいて、ROM32に記憶されたリセット割込処理を順次行うように構成されている。

【0241】

初めに、メインCPU31は、電源が投入されると、初期化処理を行う(ステップS1)。具体的には、メインCPU31は、電源遮蔽時にRAM33に格納されたレジスタのデータや実行アドレスの復帰を行う処理などを行う。また、メインCPU31は、設定値の変更が行われた場合には、設定変更コマンドを副制御回路70に対して送信する。設定変更コマンドは、設定値を示す情報を含む。

【0242】

次に、メインCPU31は、ゲーム終了時の指定RAM領域のクリアを行う(ステップS2)。具体的には、メインCPU31は、前回のゲームに使用されたRAM33における書き込み可能領域のデータ消去、RAM33における書き込み可能領域への今回のゲームに必要なパラメータの書き込み、今回のゲームでのシーケンスプログラムへの開始アドレスの指定等を行う。

【0243】

次に、メインCPU31は、図65を用いて後述するボーナス作動監視処理を行う(ステップS3)。このボーナス作動監視処理は、BB作動状態である場合において、遊技状態がRB遊技状態でないときに、RB遊技状態とする処理である。

【0244】

次に、メインCPU31は、図66を用いて後述するメダル受付・スタートチェック処理を行う(ステップS4)。メダル受付・スタートチェック処理では、メダルセンサ22S及びBETスイッチ11S、12S、13S等のチェックによる投入枚数カウンタの更新や、スタートスイッチ6Sの入力チェック等が行われる。

【0245】

次に、メインCPU31は、スタートスイッチ6Sがオンされたと判別すると、内部当籤役を決定するための乱数値を抽出する(ステップS5)。具体的には、メインCPU31は、乱数発生器36とサンプリング回路37によって「0」～「65535」の範囲から乱数値を抽出し、抽出した乱数値をRAM33の乱数値記憶領域に記憶する。

【0246】

次に、メインCPU31は図67、図68を用いて後述する内部抽籤処理を行う(ステップS6)。具体的には、メインCPU31は、前述の内部抽籤テーブル決定テーブル(図5参照)、内部抽籤テーブル(図6～図13参照)及び内部当籤役決定テーブル(図15、図16参照)を参照して内部当籤役を決定する。

【0247】

10

20

30

40

50

次に、メインCPU31は、図69を用いて後述するリール停止初期設定処理を行う（ステップS7）。

【0248】

次に、メインCPU31は、スタートコマンドを副制御回路70に対して送信する（ステップS8）。スタートコマンドには、例えば、遊技状態情報、内部当籤役情報などの情報が含まれている。

【0249】

次に、メインCPU31は、全リールの回転開始を要求する（ステップS9）。全リールの回転開始を要求すると、リール3L、3C、3Rの回転開始処理及び加速制御処理が行われる。

10

【0250】

次に、メインCPU31は、図70を用いて後述するリール停止制御処理を行う（ステップS10）。このリール停止制御処理では、メインCPU31は、遊技者の停止操作によりストップスイッチ7LS、7CS、7RSから出力された停止信号などに基づいて、各リール3L、3C、3Rの回転を停止させる。

【0251】

次に、メインCPU31は、図71を用いて後述する表示役検索処理を行う（ステップS11）。この表示役検索処理では、メインCPU31は、リール3L、3C、3Rの回転を停止させた結果、有効ライン上に表示された図柄の組合せに基づいて、表示役及び払出枚数を決定する。

20

【0252】

次に、メインCPU31は、表示コマンドを副制御回路70に対して送信する（ステップS12）。表示コマンドには、表示役を特定する表示役情報などの情報が含まれる。

【0253】

次に、メインCPU31は、メダル払出処理を行う（ステップS13）。このメダル払出処理では、メインCPU31は、クレジットモードであれば、払出枚数に基づいてRAM33にセットされたクレジットカウンタを更新する。クレジットカウンタが更新されると、クレジット表示部19にクレジットカウンタの値を表示させる。また、メインCPU31は、払出モードであれば、払出枚数に基づいてホッパー駆動回路41によりホッパー40を駆動制御してメダルの払い出しを行う。

30

【0254】

次に、メインCPU31は、ボーナス終了枚数カウンタが「1」以上である場合に、当該ボーナス終了枚数カウンタの値からステップS13の処理において払い出したメダルの枚数を減算する（ステップS14）。

【0255】

次に、メインCPU31は、BB作動中フラグ又はMB作動中フラグの何れかがオンであるか否かを判別する（ステップS15）。このとき、メインCPU31は、BB作動中フラグ又はMB作動中フラグの何れかがオンであると判別したときには、図76を用いて後述するボーナス終了チェック処理を行い（ステップS16）、ステップS17の処理に移行する。一方、メインCPU31は、BB作動中フラグ又はMB作動中フラグの何れもオンではないと判別したときには、ステップS17の処理に移行する。

40

【0256】

次に、メインCPU31は、ステップS15の処理においてBB作動中フラグ又はMB作動中フラグの何れもオンではないと判別したとき、又は、ステップS16の処理を終えたときには、図77を用いて後述するRT遊技数カウンタ更新処理を行う（ステップS17）。

【0257】

次に、メインCPU31は、図78～図80を用いて後述するボーナス作動チェック処理を行う（ステップS18）。この処理が終了すると、メインCPU31は、ステップS2の処理に移行する。

50

【 0 2 5 8 】

このように、メインCPU31は、ステップS2からステップS18までの処理を1ゲーム(1遊技)における処理として実行し、ステップS18の処理が終了すると次回のゲームにおける処理を実行すべく、ステップS2の処理に移行する。

【 0 2 5 9 】

次に、図65を参照して、ボーナス作動監視処理について説明する。なお、図65は、本実施形態の主制御回路60で行われるボーナス作動監視処理のフローチャートを示す図である。

【 0 2 6 0 】

初めに、メインCPU31は、BB作動中フラグはオンであるか否かを判別する(ステップS31)。このとき、メインCPU31は、BB作動中フラグはオンではないと判別したときには、ステップS34の処理に移行する。一方、メインCPU31は、BB作動中フラグはオンであると判別したときには、次いで、RB作動中フラグはオンであるか否かを判別する(ステップS32)。

10

【 0 2 6 1 】

メインCPU31は、ステップS32の処理においてRB作動中フラグはオンであると判別したときには、ボーナス作動監視処理を終了する。一方、メインCPU31は、RB作動中フラグはオンではないと判別したときには、ボーナス作動時テーブル(図18参照)に基づいて、RB作動時処理を行う(ステップS33)。具体的には、メインCPU31は、ボーナス作動時テーブルに基づいて、遊技可能回数カウンタに「8」をセットし、入賞可能回数カウンタに「8」をセットするとともに、RB作動中フラグをオンにする。メインCPU31は、この処理を終えると、ボーナス作動監視処理を終了する。

20

【 0 2 6 2 】

他方、メインCPU31は、ステップS31の処理においてBB作動中フラグはオンではないと判別したときには、次いで、MB作動中フラグはオンであるか否かを判別する(ステップS34)。このとき、メインCPU31は、MB作動中フラグはオンであると判別したときには、CB作動中フラグをオンにし(ステップS35)、ボーナス作動監視処理を終了する。一方、メインCPU31は、MB作動中フラグはオンではないと判別したときには、ボーナス作動監視処理を終了する。

【 0 2 6 3 】

すなわち、メインCPU31は、ボーナス作動監視処理により、BB作動状態である場合には、常にRB遊技状態とする。例えば、メインCPU31は、前回のゲームにおいて、遊技可能回数カウンタ又は入賞可能回数カウンタの何れか一方が「0」となり、RB遊技状態が終了した場合であっても、引き続きBB作動状態である場合には、再びRB遊技状態とする。また、MB作動状態である場合には、常にCB遊技状態とする。なお、メインCPU31は、ボーナス作動監視処理を終了させると、図64のステップS4の処理に移行する。

30

【 0 2 6 4 】

次に、図66を参照して、メダル受付・スタートチェック処理について説明する。なお、図66は、本実施形態の主制御回路60で行われるメダル受付・スタートチェック処理のフローチャートを示す図である。

40

【 0 2 6 5 】

初めに、メインCPU31は、自動投入カウンタの値は「0」であるか否かを判別する(ステップS41)。このとき、メインCPU31は、自動投入カウンタの値は「0」ではないと判別したときには、ステップS43の処理に移行する。一方、メインCPU31は、自動投入カウンタの値は「0」であると判別したときには、次いで、メダルの通過を許可して(ステップS42)、ステップS45の処理に移行する。なお、自動投入カウンタは、前回のゲームにおいてリプレイが成立したか否かを識別するためのデータである。

【 0 2 6 6 】

メインCPU31は、ステップS41の処理において、自動投入カウンタの値は「0」

50

ではないと判別したときには、自動投入カウンタを投入枚数カウンタに複写して（ステップS 4 3）、自動投入カウンタをクリアする（ステップS 4 4）。なお、投入枚数カウンタは、投入枚数を計数するためのデータである。

【 0 2 6 7 】

メインCPU 3 1は、ステップS 4 2又はステップS 4 4の処理を終えたときには、次いで、投入枚数カウンタの最大値として「3」を決定する（ステップS 4 5）。

【 0 2 6 8 】

次に、メインCPU 3 1は、RB作動中フラグがオンである否かを判別する（ステップS 4 6）。このとき、メインCPU 3 1は、RB作動中フラグがオンではないと判別したときには、ステップS 4 8の処理に移行する。一方、メインCPU 3 1は、RB作動中フラグがオンであると判別したときには、投入枚数カウンタの最大値を「2」に変更し（ステップS 4 7）、ステップS 4 8の処理に移行する。

【 0 2 6 9 】

メインCPU 3 1は、ステップS 4 6の処理においてRB作動中フラグがオンではないと判別したとき、ステップS 4 7の処理を終えたとき、後述するステップS 5 8の処理において投入枚数カウンタの値は最大値と等しくないと判別したとき、又は、後述するステップS 5 9の処理においてスタートスイッチ6 Sはオンではないと判別したときには、次いで、メダルが通過したか否かを判別する（ステップS 4 8）。このとき、メインCPU 3 1は、メダルが通過しなかったと判別したときには、ステップS 5 4の処理に移行する。一方、メインCPU 3 1は、メダルが通過したと判別したときには、次いで、投入枚数カウンタの値は最大値と等しいか否かを判別する（ステップS 4 9）。

【 0 2 7 0 】

メインCPU 3 1は、ステップS 4 9の処理において投入枚数カウンタの値は最大値と等しいと判別したときには、クレジットカウンタの値に「1」を加算し（ステップS 5 3）、ステップS 5 4の処理に移行する。ここで、クレジットカウンタは、クレジットされたメダルの枚数を計数するためのデータである。一方、メインCPU 3 1は、投入枚数カウンタの値は最大値と等しくないと判別したときには、次いで、投入枚数カウンタの値に「1」を加算する（ステップS 5 0）。次に、メインCPU 3 1は、有効ラインカウンタに「5」をセットする（ステップS 5 1）とともに、メダル投入コマンド（投入時）を副制御回路7 0に送信し（ステップS 5 2）、ステップS 5 4の処理に移行する。なお、有効ラインカウンタは有効ラインの数を特定するためのデータであり、有効ラインカウンタに基づいて表示役の検索が行われる。

【 0 2 7 1 】

次に、メインCPU 3 1は、ステップS 4 8の処理においてメダルが通過しなかったと判別したとき、ステップS 5 2の処理又はステップS 5 3の処理を行った後には、メダルの通過中であるか否かを判別する（ステップS 5 4）。具体的には、投入されたメダルを検出するフォトセンサーが、メダルを検出している途中であるか否かを判別する。このとき、メインCPU 3 1は、メダルの通過中であると判別したときには、ステップS 5 8の処理に移行する。一方、メインCPU 3 1は、メダルの通過中ではないと判別したときには、ベットスイッチがオンであるか否かを判別する（ステップS 5 5）。具体的には、ベットスイッチ1 1 S ~ 1 3 Sの何れかのベットスイッチがオンであるか否かの判別を行う。

【 0 2 7 2 】

メインCPU 3 1は、ステップS 5 5の処理においてベットスイッチがオンではないと判別したときにはステップS 5 8の処理に移行する。一方、メインCPU 3 1は、ベットスイッチがオンであると判別したときには、次いでベットスイッチに応じて、投入枚数カウンタ及び有効ラインカウンタを編集する（ステップS 5 6）。具体的には、メインCPU 3 1は、何れかのベットスイッチ1 1 S ~ 1 3 Sがオンとされているときには、有効ラインカウンタに「5」をセットし、また、オンとされたベットスイッチ1 1 S ~ 1 3 Sの種別に基づいて投入枚数カウンタの値を更新する。メインCPU 3 1は、ステップS 5 6

の処理を終了した後には投入枚数カウンタの値を示す情報を含む投入枚数コマンド（BET時）を副制御回路70に送信し（ステップS57）、ステップS58の処理に移行する。

【0273】

次に、メインCPU31は、ステップS54の処理においてメダルの通過中であると判別したとき、ステップS55の処理においてベットスイッチがオンではないと判別したとき、又はステップS57の処理を行った後には、投入枚数カウンタの値は最大値と等しいか否かを判別する（ステップS58）。このとき、メインCPU31は、投入枚数カウンタの値は最大値と等しくないとは判別したときには、ステップS48の処理に移行する。一方、メインCPU31は、投入枚数カウンタの値は最大値と等しいと判別したときには、
10

【0274】

メインCPU31は、ステップS59の処理において、スタートスイッチ6Sはオンではないと判別したときには、ステップS48の処理に移行する。一方、メインCPU31は、スタートスイッチ6Sはオンであると判別したときには、次いで、メダルの通過を禁止して（ステップS60）、メダル受付・スタートチェック処理を終了する。なお、メインCPU31は、メダル受付・スタートチェック処理を終了させると、図64のステップS5の処理に移行する。

【0275】

次に、図67及び図68を参照して、内部抽籤処理について説明する。なお、図67及び図68は、本実施形態の主制御回路60で行われる内部抽籤処理のフローチャートを示す図である。
20

【0276】

初めに、メインCPU31は、内部抽籤テーブル決定テーブル（図5参照）を参照し、遊技状態に基づいて、内部抽籤テーブルの種別及び抽籤回数を決定する（ステップS71）。具体的には、メインCPU31は、RT1作動中フラグがオンである場合には、内部抽籤テーブルとしてRT1作動状態用内部抽籤テーブルを決定するとともに抽籤回数として「37」を決定する。また、RT2作動中フラグがオンである場合には、内部抽籤テーブルとしてRT2（CZ2）作動状態用内部抽籤テーブルを決定するとともに抽籤回数として「41」を決定する。また、RT3作動中フラグ又はRT4作動中フラグがオンである場合には、内部抽籤テーブルとしてRT3・RT4作動状態用内部抽籤テーブルを決定するとともに抽籤回数として「37」を決定する。また、RT5作動中フラグがオンである場合には、内部抽籤テーブルとして持越状態用内部抽籤テーブルを決定するとともに抽籤回数として「35」を決定する。また、RT6作動中フラグがオンである場合には、内部抽籤テーブルとしてRT6作動状態用内部抽籤テーブルを決定するとともに抽籤回数として「38」を決定する。また、RT7作動中フラグがオンである場合には、内部抽籤テーブルとしてRT7作動状態用内部抽籤テーブルを決定するとともに抽籤回数として「38」を決定する。また、RB作動中フラグがオンである場合には、内部抽籤テーブルとしてRB遊技状態内部抽籤テーブルを決定するとともに抽籤回数として「2」を決定する。また、状態管理フラグ1、状態管理フラグ2の全ての作動中フラグがオフである場合、すなわち、一般遊技状態である場合には、内部抽籤テーブルとして一般（CZ1）遊技状態用内部抽籤テーブルを決定するとともに抽籤回数として「41」を決定する。
30
40

【0277】

次に、メインCPU31は、抽籤回数と同じ値を当籤番号としてセットする（ステップS72）。

【0278】

次に、メインCPU31は、乱数値を取得し、乱数データとしてセットする（ステップS73）。具体的には、メインCPU31は、ステップS5の処理においてRAM33の乱数値記憶領域に記憶させた乱数値を、RAM33の乱数データ記憶領域に乱数データとして複写する。
50

【 0 2 7 9 】

次に、メインCPU31は、内部抽籤テーブルを参照して、当籤番号に基づいて抽籤値を取得する（ステップS74）。

【 0 2 8 0 】

次に、メインCPU31は、乱数データの示す値から抽籤値を減算し、減算結果を乱数データとしてセットする（ステップS75）。具体的には、メインCPU31は、乱数データ記憶領域に記憶された乱数データの示す値からステップS74の処理において取得した抽籤値を減算し、当該減算結果によって乱数データ記憶領域を更新する。

【 0 2 8 1 】

次に、メインCPU31は、ステップS75の減算処理において桁かりが行われたか否か、すなわち、減算結果が負の値となったか否かを判別する（ステップS76）。このとき、メインCPU31は、桁かりが行われたと判別したときには、当籤番号に基づいて小役・リプレイ用データポイント及びボーナス用データポイントを決定し（ステップS81）、ステップS82の処理に移行する。一方、メインCPU31は、桁かりが行われなかったと判別したときには、次いで、当籤番号から「1」を減算する（ステップS77）とともに、抽籤回数から「1」を減算する（ステップS78）。次いで、メインCPU31は、抽籤回数は「0」であるか否かを判別する（ステップS79）。

【 0 2 8 2 】

メインCPU31は、ステップS79の処理において抽籤回数は「0」であると判別したときには、小役・リプレイ用データポイント及びボーナス用データポイントをそれぞれ「0」に決定し（ステップS80）、ステップS82の処理に移行する。一方、メインCPU31は、抽籤回数は「0」ではないと判別したときには、ステップS74の処理に移行する。この後、メインCPU31は、ステップS74からステップS79の処理（以下、「繰り返し処理」という）を、抽籤回数が「0」になるか、又は桁かりが行われるまで繰り返す。

【 0 2 8 3 】

次に、メインCPU31は、ステップS80の処理、又は、ステップS81の処理を終了した後は、次いで、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルを参照し、小役・リプレイ用データポイントに基づいて当たり要求フラグを取得する（ステップS82）。

【 0 2 8 4 】

次に、メインCPU31は、取得した当たり要求フラグを対応する内部当籤役格納領域に格納する（ステップS83）。具体的には、メインCPU31は、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルに規定された当たり要求フラグのデータ1、データ2、データ3、データ4を、それぞれ内部当籤役1格納領域、内部当籤役2格納領域、内部当籤役3格納領域、内部当籤役4格納領域に格納する。

【 0 2 8 5 】

次に、メインCPU31は、持越役格納領域は「00000000」であるか否かを判別する（ステップS84）。このとき、メインCPU31は、持越役格納領域は「00000000」ではないと判別したときには、ステップS90の処理に移行する。一方、メインCPU31は、持越役格納領域は「00000000」であると判別したときには、ボーナス用データポイントを参照し、ボーナス用データポイントに基づいて、当たり要求フラグを取得する（ステップS85）。次いで、メインCPU31は、取得した当たり要求フラグを持越役格納領域に格納する（ステップS86）。具体的には、メインCPU31は、ボーナス用内部当籤役決定テーブルに規定された当たり要求フラグのデータ4を、持越役格納領域に格納する。

【 0 2 8 6 】

次に、メインCPU31は、持越役格納領域は「00000000」であるか否かを判別する（ステップS87）。このとき、メインCPU31は、持越役格納領域は「00000000」であると判別したときには、ステップS90の処理に移行する。一方、メインCPU31は、持越役格納領域は「00000000」ではないと判別したときには、

10

20

30

40

50

全ての作動中フラグをオフにするとともに R T 遊技数カウンタのクリアを行う（ステップ S 8 8）。具体的には R T 1 作動中フラグ、R T 2 作動中フラグ、R T 3 作動中フラグ、R T 4 作動中フラグ、R T 6 作動中フラグ、又は R T 7 作動中フラグの何れかの作動中フラグがオンである場合には作動中フラグをオフにし、R T 3 作動中フラグ、又は R T 4 作動中フラグがオンであって、R T 遊技数カウンタの値が「0」ではない場合には R T 遊技数カウンタの値をクリアする。メイン CPU 3 1 は、ステップ S 8 8 の処理を行った後には、R T 5 作動中フラグをオンにセットし（ステップ S 8 9）、ステップ S 9 0 の処理に移行する。

【0287】

次に、メイン CPU 3 1 は、持越役格納領域と内部当籤役 4 格納領域の論理和を内部当籤役 4 格納領域に格納する（ステップ S 9 0）。 10

【0288】

次に、メイン CPU 3 1 は、C B 作動中フラグはオンであるか否かを判別する（ステップ S 9 1）。このとき、メイン CPU 3 1 は、C B 作動中フラグはオンではないと判別したときには、内部抽籤処理を終了させる。一方、メイン CPU 3 1 は、C B 作動中フラグはオンであると判別したときには、内部当籤役 1 格納領域のビット 0 ~ 7、内部当籤役 2 格納領域のビット 0 ~ 7、内部当籤役 4 格納領域のビット 4 ~ 7 に「1」をセットし（ステップ S 9 2）、内部抽籤処理を終了させる。

【0289】

メイン CPU 3 1 は、内部抽籤処理を終了させると、図 6 4 のステップ S 7 の処理に移行する。 20

【0290】

なお、メイン CPU 3 1 は、内部抽籤処理において上記繰り返し処理を実行することにより、内部当籤役の抽籤を行っている。具体的には、メイン CPU 3 1 は、抽出した乱数値から順次、抽籤値を減算することにより、桁かりが行われた際の当籤番号に対応する小役・リプレイ用データポインタ及びボーナス用データポインタを決定し、決定した当該各データポインタと内部当籤役決定テーブルとに基づいて内部当籤役を決定する。

【0291】

次に、図 6 9 を参照して、リール停止初期設定処理について説明する。なお、図 6 9 は、本実施形態の主制御回路 6 0 で行われるリール停止初期設定処理のフローチャートを示す図である。 30

【0292】

初めに、メイン CPU 3 1 は、内部当籤役に基づいて、停止テーブルを決定する（ステップ S 1 0 1）。

【0293】

次に、メイン CPU 3 1 は、全図柄格納領域に回転中であることを示す回転中識別子（ビット列「01111111」）を格納する（ステップ S 1 0 2）。

【0294】

次に、メイン CPU 3 1 は、ストップボタン未作動カウンタに「3」を格納する（ステップ S 1 0 3）。 40

【0295】

次に、メイン CPU 3 1 は、図 7 0 を用いて後述する表示役予想格納処理を行い（ステップ S 1 0 4）、リール停止初期設定処理を終了させる。ステップ S 1 0 4 の表示役予想格納処理では、各リール 3 L、3 C、3 R の外周面に配された各図柄に応じた優先引込データを決定する。

【0296】

メイン CPU 3 1 は、リール停止初期設定処理を終了させると図 6 4 のステップ S 8 の処理に移行する。

【0297】

次に、図 7 0 を参照して、表示役予想格納処理について説明する。なお、図 7 0 は、本 50

実施形態の主制御回路60で行われる表示役予想格納処理のフローチャートを示す図である。また、表示役予想格納処理は、リール停止初期設定処理(図69参照)のステップS104の処理及びリール停止制御処理(図73参照)のステップS192の処理から呼び出される処理である。

【0298】

初めに、メインCPU31は、ストップボタン未作動カウンタの値を検索回数カウンタにセットする(ステップS111)。

【0299】

次に、メインCPU31は、ストップボタンチェックデータとして「00001000」をセットする(ステップS112)。なお、ステップS112の処理は、後続のステップS128の処理においてストップボタン未作動カウンタの値は「3」とであると判別されたとき、または、後続のステップS130の処理を終了した後にも実行される。

10

【0300】

次に、メインCPU31は、ストップボタンチェックデータを右へローテートする(ステップS113)。例えば、メインCPU31は、ストップボタンチェックデータが「00001000」である場合には、「00000100」とする。

【0301】

次に、メインCPU31は、ストップボタンチェックデータと有効ストップボタン格納領域の論理積は「00000000」であるか否かを判別する(ステップS114)。このとき、メインCPU31は、ストップボタンチェックデータと有効ストップボタン格納領域の論理積は「00000000」とであると判別したときには、ステップS113の処理に移行する。一方、メインCPU31は、ストップボタンチェックデータと有効ストップボタン格納領域の論理積は「00000000」ではないと判別したときには、次いで、検索回数分処理を実行したか否かを判別する(ステップS115)。具体的には、メインCPU31は、ステップS112の処理からステップS113の処理に移行する際に、検索回数カウンタの値を予めレジスタに転送しておき、ステップS114の処理においてストップボタンチェックデータと有効ストップボタン格納領域の論理積が「00000000」でないと判別する度にレジスタの値から「1」ずつ減算することにより、検索回数分処理を実行したか否かを判別する。したがって、メインCPU31は、ステップS113~ステップS115の処理においては検索回数カウンタの減算は行わない。

20

30

【0302】

メインCPU31は、ステップS115の処理において検索回数分処理を実行していないと判別したときには、ステップS113の処理に移行する。一方、メインCPU31は、検索回数分処理を実行したと判別したときには、次いで、ストップボタンチェックデータに基づいて検索対象リールを決定する(ステップS116)。具体的には、メインCPU31は、ストップチェックデータが「00000001」の場合には検索対象リールとして左リール3Lを決定し、ストップチェックデータが「00000010」の場合には検索対象リールとして中リール3Cを決定し、ストップチェックデータが「00000100」の場合には検索対象リールとして右リール3Rを決定する。このようにして、メインCPU31は、停止操作が行われていないストップボタンに対応するリールのうち、より左のリールを検索対象リールとして決定する。

40

【0303】

次に、メインCPU31は、検索対象リールに基づいて表示役予想格納領域のアドレスを指定する(ステップS117)。具体的には、メインCPU31は、図45に示す表示役予想格納領域のうち、検索対象リールに対応する領域の図柄位置「00」のアドレスを指定する。

【0304】

次に、メインCPU31は、図柄位置データとして「0」、図柄チェック回数として「21」を夫々決定する(ステップS118)。

【0305】

50

次に、メインCPU31は、図2に示す図柄配置テーブルを参照し、図柄位置データに基づいて検索対象リールの図柄格納領域に図柄コードを格納する(ステップS119)。例えば、メインCPU31は、検索対象リールが左リール3Lであって、図柄位置データが「7」である場合には、有効ライン1の左リール中段に対応する領域に、図柄コード「0000011」(BAR図柄)を格納し、有効ライン2、有効ライン4の左リール上段に対応する領域に、図柄コード「00001001」(赤ベル図柄)を格納するとともに、有効ライン3、有効ライン5の左リール下段に対応する領域に、図柄コード「00000100」(赤チェリー図柄)を格納する。

【0306】

次に、メインCPU31は、図71を用いて後述する表示役検索処理を実行する(ステップS120)。表示役検索処理は、図柄格納領域と、図17に示す図柄組合せテーブルに基づいて、有効ライン上に表示され得る(又は表示された)図柄の組合せを検索する処理である。

10

【0307】

次に、メインCPU31は、図72を用いて後述する優先引込データ取得処理を実行する(ステップS121)。優先引込データ取得処理は、図33~図38に示す表示役格納領域に格納されているデータと、図19に示す優先順位テーブルに基づいて、優先引込データを決定する処理である。

【0308】

次に、メインCPU31は、表示役予想格納領域に優先引込データを格納する(ステップS122)。

20

【0309】

次に、メインCPU31は、表示役予想格納領域の指定アドレス及び図柄位置データに「1」加算し、図柄チェック回数から「1」減算する(ステップS123)。

【0310】

次に、メインCPU31は、図柄チェック回数は「0」であるか否かを判別する(ステップS124)。このとき、メインCPU31は、図柄チェック回数は「0」ではないと判別したときには、ステップS119の処理に移行する。すなわち、メインCPU31は、図45に示す表示役予想格納領域における、検索対象リールの全図柄位置に対応する領域に優先引込データを格納するまでステップS119~ステップS123の処理を繰り返し行う。一方、メインCPU31は、図柄チェック回数は「0」であると判別したときには、次いで、検索回数カウンタの値から「1」減算する(ステップS125)。

30

【0311】

次に、メインCPU31は、検索回数カウンタの値は「0」であるか否かを判別する(ステップS126)。このとき、メインCPU31は、検索回数カウンタの値は「0」であると判別したときには、表示役予想格納処理を終了させる。一方、メインCPU31は、検索回数カウンタの値は「0」ではないと判別したときには、次いで、全図柄格納領域に回転中であることを示す回転中識別子(ビット列「01111111」)を格納する(ステップS127)。

【0312】

40

次に、メインCPU31は、ストップボタン未作動カウンタの値は「3」であるか否か、すなわち、全てのリール3L、3C、3Rが回転中であるか否かを判別する(ステップS128)。このとき、メインCPU31は、ストップボタン未作動カウンタの値は「3」であると判別したときには、ステップS112の処理に移行する。一方、メインCPU31は、ストップボタン未作動カウンタの値は「3」ではないと判別したときには、次いで、図73を用いて後述するリール停止制御処理のステップS182の処理において決定する作動ストップボタンに基づいて検索対象リールを決定し、図柄位置データとしてリール停止制御処理のステップS187の処理において決定する停止予 positioning をセットする(ステップS129)。

【0313】

50

次に、メインCPU31は、図2に示す図柄配置テーブルを参照して、図柄位置データに対応する図柄コードを図柄格納領域の所定の領域に格納し(ステップS130)、ステップS112の処理に移行する。

【0314】

メインCPU31は、表示役予想格納処理を終了させると、リール停止初期設定処理(図69参照)のステップS104の処理から呼び出した場合には、リール停止初期設定処理を介して図64のステップS9の処理に移行し、また、リール停止制御処理(図73参照)のステップS192の処理から呼び出した場合には、リール停止制御処理のステップS181の処理に移行する。

【0315】

次に、図71を参照して、表示役検索処理について説明する。なお、図71は、本実施形態の主制御回路60で行われる表示役検索処理のフローチャートを示す図である。また、表示役検索処理は、メインCPU31によるリセット割込処理(図64参照)のステップS11の処理及び表示役予想格納処理(図70参照)のステップS120の処理から呼び出される処理である。

【0316】

初めに、メインCPU31は、図33~図38に示す表示役格納領域、すなわち表示役1格納領域~表示役6格納領域をクリアする(ステップS141)。

【0317】

次に、メインCPU31は、図柄格納領域の先頭アドレスを指定する(ステップS142)。具体的には、メインCPU31は、有効ライン1に対応するアドレスを先頭アドレスとして指定する。

【0318】

次に、メインCPU31は、図17に示す図柄組合せテーブルの先頭アドレスを指定する(ステップS143)。具体的には、メインCPU31は、赤チェリー1に対応するアドレスを先頭アドレスとして指定する。

【0319】

次に、メインCPU31は、図柄組合せテーブルの指定したアドレスに対応する各図柄コードと、図柄格納領域の指定したアドレスに対応する各図柄コードを比較する(ステップS144)。

【0320】

次に、メインCPU31は、ステップS144の処理において比較した結果、回転中識別子が格納された領域を除いて図柄コードが一致したか否かを判別する(ステップS145)。このとき、メインCPU31は、図柄の組合せテーブルの現在のアドレスに対応する図柄の組合せと図柄格納領域の現在のアドレスに対応する領域に格納された図柄の組合せとが一致しないと判別したときには、ステップS150の処理に移行し、一方、一致すると判別したときには、図柄組合せテーブルから格納領域種別及び表示役を示すデータを取得する(ステップS146)。

【0321】

次に、メインCPU31は、取得した格納領域種別に対応する表示役格納領域と、取得した表示役を示すデータの論理和を表示役格納領域に格納する(ステップS147)。

【0322】

次に、メインCPU31は、検索回数カウンタの値は「0」であるか否かを判別する(ステップS148)。このとき、メインCPU31は、検索回数カウンタの値は「0」ではないと判別したときには、ステップS150の処理に移行する。一方、メインCPU31は、検索回数カウンタの値は「0」であると判別したときには、図柄組合せテーブルから払出枚数を取得し、払出枚数カウンタに加算する(ステップS149)。

【0323】

メインCPU31は、ステップS145の処理において回転中識別子が格納された領域を除いても図柄コードは一致しないと判別したとき、ステップS148の処理において検

10

20

30

40

50

索回数カウンタの値は「0」ではないと判別したとき、または、ステップS149の処理を終了したときには、次いで、図柄組合せテーブルの次の役に対応するアドレスを指定する(ステップS150)。

【0324】

次に、メインCPU31は、ステップS150の処理において指定したアドレスには、エンドコードが格納されているか否かを判別する(ステップS151)。このとき、メインCPU31は、エンドコードが格納されていないと判別したときには、ステップS144の処理に移行する。一方、メインCPU31は、エンドコードが格納されていると判別したときには、次いで、全有効ラインについて検索したか、すなわち、図柄格納領域の有効ライン1～有効ライン5に対して、ステップS144～ステップS151の処理を行ったか否かを判別する(ステップS152)。

10

【0325】

メインCPUは、ステップS152の処理において全有効ラインについて検索したと判別したときには、表示役検索処理を終了させる。一方、メインCPUは、全有効ラインについて検索していないと判別したときには、次いで、図柄格納領域の次の有効ラインに対応するアドレスを指定し(ステップS153)、ステップS143の処理に移行する。

【0326】

メインCPU31は、表示役検索処理を終了させると、メインCPU31によるリセット割込処理(図64参照)のステップS11の処理から呼び出された場合には、メインCPU31によるリセット割込処理のステップS12の処理に移行し、また、表示役予想格納処理(図70参照)のステップS120の処理から呼び出された場合には、表示役予想格納処理のステップS121の処理に移行する。

20

【0327】

次に、図72を参照して、優先引込データ取得処理について説明する。なお、図72は、本実施形態の主制御回路60で行われる優先引込データ取得処理のフローチャートを示す図である。

【0328】

初めに、メインCPU31は、内部当籤役格納領域1～4と、表示役格納領域1～4との排他的論理和を求め、その結果と表示役格納領域1～4との論理積を求める(ステップ161)。なお、ステップS161の処理において求めたそれぞれの領域の論理積が「00000000」でない場合には、内部当籤役格納領域では「1」となっていないにもかかわらず表示役格納領域では「1」となっているビットが存在することとなり、すなわち、内部当籤役として決定されていない役に係る図柄が有効ライン上に表示される可能性があることを意味する。

30

【0329】

次に、メインCPU31は、ステップS161の処理において求めた論理積は「00000000」であるか否かを判別する(ステップS162)。このとき、メインCPU31は、「00000000」であると判別したときには、ステップS164の処理に移行する。一方、メインCPU31は、「00000000」ではないと判別したときには、次いで、ストップボタン未作動カウンタの値は「1」であるか否かを判別する(ステップS163)。

40

【0330】

メインCPU31は、ステップS163の処理においてストップボタン未作動カウンタの値は「1」であると判別したとき、すなわち、リール3L、3C、3Rのうち、1つのみが回転していると判別したときには、優先引込データとして「00000000」をセットし(ステップS173)、優先引込データ取得処理を終了させる。なお、優先引込データ「00000000」は、停止禁止を意味するデータである。これにより、メインCPU31は、リールが1つだけ回転している状態において、内部当籤役として決定されていない役に係る図柄の組合せが有効ライン上に停止することを回避する。一方、メインCPU31は、ストップボタン未作動カウンタの値は「1」ではないと判別したときには、

50

ステップ 164 の処理に移行する。

【0331】

メインCPU31は、ステップS162の処理において「00000000」であると判別したとき、ステップS163の処理においてストップボタン未作動カウンタの値は「1」ではないと判別したときには、チェック回数として「3」をセットし、優先順位カウンタの初期値として「1」をセットする(ステップS164)。

【0332】

次に、メインCPU31は、優先引込データの初期値として「00000000」をセットする(ステップS165)。

【0333】

次に、メインCPU31は、優先順位テーブルの優先順位カウンタの値に対応する引込データと、内部当籤役格納領域と、表示役格納領域の論理積を求める(ステップS166)。具体的には、メインCPU31は、優先順位テーブルの引込データ1と内部当籤役1格納領域と表示役1格納領域の論理積を求め、優先順位テーブルの引込データ2と内部当籤役2格納領域と表示役2格納領域の論理積を求め、また、優先順位テーブルの引込データ3と内部当籤役3格納領域と表示役3格納領域の論理積を求め、優先順位テーブルの引込データ4と内部当籤役4格納領域と表示役4格納領域の論理積を求める。

【0334】

次に、メインCPU31は、ステップS166の処理において求めた、論理積は全て「00000000」であるか否かを判別する(ステップS167)。このとき、メインCPU31は、論理積は全て「00000000」であると判別したときには、ステップS169の処理に移行する。一方、メインCPU31は、求めた論理積の少なくとも一つが「00000000」ではないと判別したときには、優先引込データのキャリーフラグ(ビット7)をオンにし(ステップS168)、ステップS169の処理に移行する。具体的には、メインCPU31は、ステップS168の処理において優先引込データを「10000000」とする。

【0335】

次に、メインCPU31は、優先引込データを左にローテートする(ステップS169)。例えば、メインCPU31は、優先引込データが「10000000」である場合には、「00000001」とし、優先引込データが「00000010」である場合には、「00000100」とする。なお、メインCPU31は、優先順位が高い役ほど優先引込データが大きくなるように、チェック回数が「0」となるまで優先引込データを左にローテートする。

【0336】

次に、メインCPU31は、チェック回数から「1」減算するとともに、優先順位カウンタに「1」加算する(ステップS170)。

【0337】

次に、メインCPU31は、チェック回数は「0」であるか否かを判別する(ステップS171)。このとき、メインCPU31は、チェック回数は「0」であると判別したときには、優先引込データに「00000001」を加算し(ステップS172)、優先引込データ取得処理を終了させる。一方、メインCPU31は、チェック回数は「0」ではないと判別したときには、ステップS166の処理に移行する。

【0338】

メインCPU31は、優先引込データ取得処理を終了させると、表示役予想格納処理(図70参照)のステップS122の処理に移行する。

【0339】

次に、図73を参照して、リール停止制御処理について説明する。なお、図73は、本実施形態の主制御回路60で行われるリール停止制御処理のフローチャートを示す図である。

【0340】

10

20

30

40

50

初めに、メインCPU31は、有効なストップボタン7L、7C、7Rが押圧されたか否かを判別する(ステップS181)。具体的には、メインCPU31は、リール停止信号回路77により有効なストップボタン7L、7C、7Rに対する停止操作が検出され、これに基づいて停止信号が送信されたか否かを判別する。このとき、メインCPU31は、有効なストップスイッチが押圧されていないと判別したときには、再度ステップS181の処理を実行する。すなわち、メインCPU31は、有効なストップスイッチが押圧されるまでステップS181の処理を繰り返す。一方、メインCPU31は、ステップS181の処理において、有効なストップスイッチが押圧されたと判別したときには、当該ストップボタンを作動ストップボタンに決定する(ステップS182)。

【0341】

10

次に、メインCPU31は、決定した作動ストップボタンに基づいて、有効ストップボタン格納領域の対応ビットを「0」にする(ステップS183)。例えば、メインCPU31は、リール位置検出回路50から左ストップボタン7Lが押圧されたことを示す停止信号が送信された場合には、有効ストップボタン格納領域のビット0を「1」から「0」に更新する。

【0342】

次に、メインCPU31は、ストップボタン未作動カウンタの値から「1」減算する(ステップS184)。

【0343】

次に、メインCPU31は、図74を用いて後述する滑りコマ数決定処理を行う(ステップS185)。

20

【0344】

次に、メインCPU31は、オンエッジコマンドを副制御回路70に対して送信する(ステップS186)。具体的には、メインCPU31は、ストップスイッチ7LS、7CS、7RSから出力されたオンエッジ信号を検出したことに基づいて、オンエッジコマンドを副制御回路70に対して送信する。

【0345】

次に、メインCPU31は、図柄カウンタと決定した滑りコマ数に基づいて停止予定位置を決定する(ステップS187)。

【0346】

30

次に、メインCPU31は、作動ストップボタンに基づいて検索対象リールを決定し、図柄位置データとして停止予定位置をセットする(ステップS188)。

【0347】

次に、メインCPU31は、図2に示す図柄配置テーブルを参照し、図柄位置データに基づいて図柄コードを取得する(ステップS189)。

【0348】

次に、メインCPU31は、取得した図柄コードを図柄格納領域に格納する(ステップS190)。

【0349】

次に、メインCPU31は、ストップボタン未作動カウンタの値は「0」であるか否かを判別する(ステップS191)。このとき、メインCPU31は、ストップボタン未作動カウンタの値は「0」であると判別したときには、リール停止制御処理を終了させる。一方、メインCPU31は、ストップボタン未作動カウンタの値は「0」ではないと判別したときには、次いで、表示役予想格納処理(図70参照)を行い(ステップS192)、ステップS181の処理に移行する。ステップS192の表示役予想格納処理では、残りの回転中のリールにおける各図柄について優先引込データを決定する。

40

【0350】

メインCPU31は、リール停止制御処理を終了させると、メインCPU31によるリセット割込処理のステップS11の処理に移行する。

【0351】

50

次に、図 7 4 を参照して、滑りコマ数決定処理について説明する。なお、図 7 4 は、本実施形態の主制御回路 6 0 で行われる滑りコマ数決定処理のフローチャートを示す図である。

【 0 3 5 2 】

初めに、メイン CPU 3 1 は、作動ストップボタンに対応する表示役予想格納領域を決定する（ステップ S 2 0 1）。

【 0 3 5 3 】

次に、メイン CPU 3 1 は、内部当籤役等に基づいて停止テーブルを選択する（ステップ S 2 0 2）。

【 0 3 5 4 】

次に、メイン CPU 3 1 は、ステップ S 2 0 1 の処理で決定した表示役予想格納領域の先頭アドレスに、停止開始位置に基づく所定の値を加算し、停止開始時予想図柄位置を決定する（ステップ S 2 0 3）。

【 0 3 5 5 】

次に、メイン CPU 3 1 は、CB 作動中フラグはオンであるか否かを判別する（ステップ S 2 0 4）。このとき、メイン CPU 3 1 は、CB 作動中フラグはオンではないと判別したときには、ステップ S 2 0 7 の処理に移行する。一方、メイン CPU 3 1 は、CB 作動中フラグはオンであると判別したときには、次いで、作動ストップボタンは左ストップボタン 7 L であるか否かを判別する（ステップ S 2 0 5）。

【 0 3 5 6 】

メイン CPU 3 1 は、ステップ S 2 0 5 において作動ストップボタンは左ストップボタン 7 L ではないと判別したときには、ステップ S 2 0 7 の処理に移行する。一方、メイン CPU 3 1 は、作動ストップボタンは左ストップボタン 7 L であると判別したときには、停止データ用滑りコマ数として「 0 」を決定し（ステップ S 2 0 6）、ステップ S 2 0 8 の処理に移行する。

【 0 3 5 7 】

他方、メイン CPU 3 1 は、ステップ S 2 0 4 の処理において CB 作動中フラグはオンではないと判別したとき、または、ステップ S 2 0 5 の処理において作動ストップボタンは左ストップボタン 7 L ではないと判別したときには、次いで、ステップ S 2 0 2 の処理で選択した停止テーブルを参照し、作動ストップボタンと停止開始位置に基づいて、停止データ用滑りコマ数を取得する（ステップ S 2 0 7）。

【 0 3 5 8 】

メイン CPU 3 1 は、ステップ S 2 0 6 の処理又はステップ S 2 0 7 の処理を終了させると、次いで、図 7 5 を用いて後述する優先引込制御処理を行い（ステップ S 2 0 8）、滑りコマ数決定処理を終了させる。なお、優先引込制御処理では、該当するリールの各図柄について決定された優先引込データと優先順序テーブルに基づいて、該当するリールの停止開始位置の図柄から予め定められた範囲（すなわち、最大滑りコマ数「 4 」（但し、CB 作動状態における左リール 3 L については、最大滑りコマ数は「 1 」））の図柄までの各図柄の中で最も優先順位の高い図柄を決定する。

【 0 3 5 9 】

メイン CPU 3 1 は、滑りコマ数決定処理を終了させると、リール停止制御処理（図 7 3 参照）のステップ S 1 8 6 の処理に移行する。

【 0 3 6 0 】

次に、図 7 5 を参照して優先引込制御処理について説明する。なお、図 7 5 は、本実施形態の主制御回路 6 0 で行われる優先引込制御処理のフローチャートを示す図である。

【 0 3 6 1 】

初めに、メイン CPU 3 1 は、作動ストップボタンに応じた表示役予想格納領域における図柄カウンタの値に対応する図柄位置を選択する（ステップ S 2 2 1）。

【 0 3 6 2 】

次に、メイン CPU 3 1 は、CB 作動中フラグはオンであるか否かを判別する（ステッ

10

20

30

40

50

プ S 2 2 2)。このとき、メイン CPU 3 1 は、C B 作動中フラグはオンではないと判別したときには、ステップ S 2 2 6 の処理に移行する。一方、メイン CPU 3 1 は、C B 作動中フラグはオンであると判別したときには、次いで、作動ストップボタンは左ストップボタン 7 L であるか否かを判別する (ステップ S 2 2 3)。

【 0 3 6 3 】

メイン CPU 3 1 は、ステップ S 2 2 3 の処理において作動ストップボタンは左ストップボタン 7 L ではないと判別したときには、ステップ S 2 2 6 の処理に移行する。一方、メイン CPU 3 1 は、作動ストップボタンは左ストップボタン 7 L であると判別したときには、チェック回数として「 2」、優先順序カウンタの初期値として「 2」をセットする (ステップ S 2 2 4) とともに、優先順序テーブル 2 を選択し (ステップ S 2 2 5)、ステップ S 2 2 8 の処理に移行する。

10

【 0 3 6 4 】

メイン CPU 3 1 は、ステップ S 2 2 2 の処理において C B 作動中フラグはオンではないと判別したとき、または、ステップ S 2 2 3 の処理において作動ストップボタンは左ストップボタン 7 L ではないと判別したときには、次いで、チェック回数として「 5」、優先順序カウンタの初期値として「 5」をセットする (ステップ S 2 2 6) とともに、優先順序テーブル 1 を選択し (ステップ S 2 2 7)、ステップ S 2 2 8 の処理に移行する。

メイン CPU 3 1 は、ステップ S 2 2 5、ステップ S 2 2 7 の処理を終了した後、又は後述するステップ S 2 3 3 の処理においてチェック回数は「 0」ではないと判別したときには、選択した優先順序テーブルを参照し、停止データ用滑りコマ数と優先順序カウンタの値に対応する滑りコマ数を取得する (ステップ S 2 2 8)。例えば、メイン CPU 3 1 は、優先順序テーブル 1 を選択した場合において停止データ用滑りコマ数が「 2」であって、優先順序カウンタの値が「 4」である場合には、滑りコマ数として「 1」を取得する。

20

【 0 3 6 5 】

次に、メイン CPU 3 1 は、表示役予想格納領域の停止開始時予想図柄位置に、取得した滑りコマ数を加算し、優先引込データを取得する (ステップ S 2 2 9)。具体的には、メイン CPU 3 1 は、表示役予想格納領域における、滑りコマ数決定処理 (図 7 4 参照) のステップ S 2 0 3 の処理で決定した停止開始時予想図柄位置に、ステップ S 2 2 8 の処理で取得した滑りコマ数を加算し、優先引込データを取得する。例えば、メイン CPU 3 1 は、停止開始時予想図柄位置が「 0 5」であって、決定した滑りコマ数が「 2」であった場合には、表示役予想格納領域の図柄位置「 0 7」に格納されている優先引込データを取得する。

30

【 0 3 6 6 】

次に、メイン CPU 3 1 は、先に取得した優先引込データと今回取得した優先引込データとを比較し、今回取得した優先引込データは先に取得した優先引込データ以上であるか否かを判別する (ステップ S 2 3 0)。このとき、メイン CPU 3 1 は、先に取得した優先引込データ以上ではないと判別したときには、ステップ S 2 3 2 の処理に移行する。一方、メイン CPU 3 1 は、先に取得した優先引込データ以上であると判別したとき (先に取得した優先引込データがないときを含む) には、今回取得した滑りコマ数を退避し (ステップ S 2 3 1)、ステップ S 2 3 2 の処理に移行する。

40

【 0 3 6 7 】

次に、メイン CPU 3 1 は、チェック回数から「 1」減算するとともに、優先順序カウンタから「 1」減算する (ステップ S 2 3 2)。

【 0 3 6 8 】

次に、メイン CPU 3 1 は、チェック回数は「 0」であるか否かを判別する (ステップ S 2 3 3)。このとき、メイン CPU 3 1 は、チェック回数は「 0」であると判別したときには、退避した滑りコマ数を復帰し (ステップ S 2 3 4)、優先引込制御処理を終了させる。一方、メイン CPU 3 1 は、チェック回数は「 0」ではないと判別したときには、ステップ S 2 2 8 の処理に移行する。なお、メイン CPU 3 1 は、ステップ S 2 2 8 ~ ス

50

ステップS 2 3 3の処理をチェック回数分繰り返すことにより、停止開始位置から最大滑りコマ数として規定されている「4」コマ（CB作動状態においては「1」コマ）以内にある図柄のうち、優先順位の高い役に係る図柄を有効ライン上に停止させるための滑りコマ数を決定する。

【0369】

メインCPU31は、優先引込制御処理を終了させると、滑りコマ数決定処理（図74参照）を介して、リール停止制御処理（図73参照）のステップS 1 8 6の処理に移行する。

【0370】

次に、図76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。なお、図76は、本実施形態の主制御回路60で行われるボーナス終了チェック処理のフローチャートを示す図である。

10

【0371】

初めに、メインCPU31は、RB作動中フラグはオンであるか否かを判別する（ステップS 2 6 1）。このとき、メインCPU31は、RB作動中フラグはオンであると判別したときには、ステップS 2 6 3の処理に移行する。一方、メインCPU31は、RB作動中フラグはオンではないと判別したときには、次いで、ボーナス終了枚数カウンタの値は「0」であるか否かを判別する（ステップS 2 6 2）。

【0372】

メインCPU31は、ステップS 2 6 2の処理においてボーナス終了枚数カウンタの値は「0」ではないと判別したときには、ステップS 2 6 3の処理に移行する。一方、メインCPU31は、ボーナス終了枚数カウンタの値は「0」であると判別したときには、ステップS 2 6 5の処理に移行する。

20

【0373】

メインCPU31は、ステップS 2 6 1の処理においてRB作動中フラグはオンであると判別したとき、または、ステップS 2 6 2の処理においてボーナス終了枚数カウンタの値は「0」ではないと判別したときには、次いで、入賞が成立したか否かを判別する（ステップS 2 6 3）。このとき、メインCPU31は、入賞が成立していないと判別したときには、ステップS 2 7 2の処理に移行する。一方、メインCPU31は、入賞が成立したと判別したときには、次いで、ボーナス終了枚数カウンタの値は「0」であるか否かを判別する（ステップS 2 6 4）。

30

【0374】

メインCPU31は、ステップS 2 6 4の処理においてボーナス終了枚数カウンタの値は「0」ではないと判別したときには、ステップS 2 7 0の処理に移行する。一方、メインCPU31は、ボーナス終了枚数カウンタの値は「0」であると判別したときには、ステップS 2 6 5の処理に移行する。

【0375】

メインCPU31は、ステップS 2 6 2の処理又はステップS 2 6 4の処理においてボーナス終了枚数カウンタの値は「0」であると判別したときには、次いで、BB・MB終了時処理を行う（ステップS 2 6 5）。具体的には、メインCPU31は、オンとなっているBB作動中フラグ又はMB作動中フラグをオフにするとともに、RB作動中フラグがオンとなっている場合には、RB作動中フラグをオフにする。

40

【0376】

次に、メインCPU31は、BB終了時であるか否かを判別する（ステップS 2 6 6）。すなわち終了したボーナスはBBであるか否かを判別する。このとき、メインCPU31は、BB終了時ではないと判別したときには、ステップS 2 6 8の処理に移行する。一方、BB終了時であると判別したときには、RT6作動中フラグをオンとし（ステップS 2 6 7）、ステップS 2 6 9の処理に移行する。

【0377】

他方、メインCPU31は、ステップS 2 6 6の処理においてBB終了時ではないと判

50

別したとき、すなわち終了したボーナスはMBあると判別したときには、RT7作動中フラグをオンとし(ステップS268)ステップS269の処理に移行する。

【0378】

メインCPU31は、ステップS267、ステップS268の処理を終了した後は、ボーナス終了コマンドを副制御回路70に対して送信し(ステップS269)、ステップS275の処理に移行する。

【0379】

他方、メインCPU31は、ステップS264の処理においてボーナス終了枚数カウンタの値は「0」ではないと判別したときには、入賞可能回数カウンタの値から「1」を減算し(ステップS270)、次いで、入賞可能回数カウンタの値は「0」であるか否かを判別する(ステップS271)。

10

【0380】

メインCPU31は、ステップS271の処理において入賞可能回数カウンタの値は「0」であると判別したときにはステップS274の処理に移行する。一方、入賞可能回数カウンタの値は「0」ではないと判別したときにはステップS272の処理に移行する。

【0381】

次に、メインCPU31は、ステップS263の処理において入賞が成立していないと判別したとき、又は、ステップS271の処理において入賞可能回数カウンタの値は「0」ではないと判別したときには、次いで、遊技可能回数カウンタの値から「1」を減算する(ステップS272)。

20

【0382】

次に、メインCPU31は、ステップS272の処理において減算した遊技可能回数カウンタの値は「0」であるか否かを判別する(ステップS273)。このとき、メインCPU31は、遊技可能回数カウンタの値は「0」であると判別したときには、ステップS274の処理に移行する。一方、メインCPU31は、遊技可能回数カウンタの値は「0」ではないと判別したときには、ステップS275の処理に移行する。

【0383】

メインCPU31は、ステップS271の処理において入賞可能回数カウンタの値は「0」であると判別したとき、又は、ステップS273の処理において遊技可能回数カウンタの値は「0」であると判別したときには、次いで、RB終了時処理を行う(ステップS274)。具体的には、メインCPU31は、オンとなっているRB作動中フラグをオフにするなどの処理を行う。メインCPU31は、RB終了時処理を行うとステップS275の処理に移行する。

30

【0384】

次に、メインCPU31は、ステップS273の処理において遊技可能回数カウンタの値は「0」でないとして判別したとき、ステップS269又はステップS274の処理を終了した後に、次いで、CB作動中フラグはオンであるか否かを判別する(ステップS275)。このとき、メインCPU31は、CB作動中フラグはオンであると判別したときには、CB作動中フラグをオフにして(ステップS276)、ボーナス終了チェック処理を終了させる。一方、メインCPU31は、CB作動中フラグはオンではないと判別したときには、ボーナス終了チェック処理を終了させる。

40

【0385】

メインCPU31は、ボーナス終了チェック処理を終了させると、メインCPU31によるリセット割込処理(図64参照)のステップS17の処理に移行する。

【0386】

次に、図77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。なお、図77は、本実施形態の主制御回路60で行われるRT遊技数カウンタ更新処理のフローチャートを示す図である。

【0387】

初めに、メインCPU31は、RT3作動中フラグ又はRT4作動中フラグはオンであ

50

るか否かを判別する(ステップS281)。このとき、メインCPU31は、RT3作動中フラグ又はRT4作動中フラグはオンではないと判別したときには、RT遊技数カウンタ更新処理を終了させる。一方、メインCPU31は、RT3作動中フラグ又はRT4作動中フラグはオンであると判別したときには、次いで、RT遊技数カウンタの値から「1」を減算し(ステップS282)、RT遊技数カウンタの値が「0」であるか否かを判別する(ステップS283)。

【0388】

メインCPU31は、ステップS283の処理においてRT遊技数カウンタの値が「0」ではないと判別したときには、RT遊技数カウンタ更新処理を終了させる。一方、メインCPU31は、RT遊技数カウンタの値が「0」である判別したときには、RT3作動中フラグ又はRT4作動中フラグをオフにセットし(ステップS284)、遊技数カウンタ更新処理を終了させる。

10

【0389】

メインCPU31は、RT遊技数カウンタ更新処理を終了させると、メインCPU31によるリセット割込処理(図64参照)のステップS18の処理に移行する。

【0390】

次に、図78～図80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。なお、図78～図80は、本実施形態の主制御回路60で行われるボーナス作動チェック処理のフローチャートを示す図である。

【0391】

20

初めに、メインCPU31は、表示役はMB1、又はMB2であるか否かを判別する(ステップS291)。このとき、メインCPU31は、表示役はMB1、又はMB2であると判別したときには、ボーナス作動時テーブルに基づいて、MB作動時処理を行う(ステップS292)。具体的には、メインCPU31は、ボーナス終了枚数カウンタに「160」をセットするとともに、成立したMBに対応するMB作動中フラグをオンにする。一方、メインCPU31は、表示役はMBではないと判別したときには、次いで、表示役はBBであるか否かを判別する(ステップS293)。

【0392】

メインCPU31は、ステップS293の処理において表示役はBBではないと判別したときには、ステップS298の処理に移行する。一方、メインCPU31は、表示役はBBであると判別したときには、BB作動時処理を行う(ステップS294)。具体的には、メインCPU31は、ボーナス終了枚数カウンタに「345」をセットするとともに、成立したBBに対応するBB作動中フラグをオンにする。

30

【0393】

メインCPU31は、ステップS292又はステップS294の処理を終了した後は、次いで、持越役格納領域をクリアする(ステップS295)とともに、オンとなっているRT5作動中フラグをオフにする(ステップS296)。

【0394】

次に、メインCPU31は、ボーナス開始コマンドを副制御回路70に送信し(ステップS297)、ボーナス作動チェック処理を終了させる。

40

【0395】

他方、メインCPU31は、ステップS293の処理において表示役はBB1又はBB2ではないと判別したときには、次いで、表示役はリプレイであるか否かを判別する(ステップS298)。このとき、メインCPU31は、表示役はリプレイではないと判別したときには、ステップS317の処理に移行する。一方、メインCPU31は、表示役はリプレイであると判別したときには、投入枚数カウンタを自動投入カウンタに複写し(ステップS299)、次いで、表示役はRT3作動役であるか否かを判別する(ステップS300)。

【0396】

メインCPU31は、ステップS300の処理において表示役はRT3作動役ではない

50

と判別したときにはステップS305の処理に移行する。一方、表示役はRT3作動役であると判別したときには、次いで、全ての作動中フラグがオフか、又はRT2作動中フラグのみがオンであるか否かを判別する(ステップS301)。すなわち、メインCPU31は、ステップS301の処理において、一般遊技状態、又はRT2作動状態であるか否かを判別する。

【0397】

メインCPU31は、ステップS301の処理において全ての作動中フラグがオフでなく、且つ、RT2作動中フラグのみがオンでもない、すなわち、一般遊技状態、又はRT2作動状態ではないと判別したときには、ボーナス作動チェック処理を終了させる。一方、メインCPU31は、全ての作動中フラグがオフ、又はRT2作動中フラグのみがオンであると判別したとき、すなわち、一般遊技状態、又はRT2作動状態であると判別したときには、全ての作動中フラグをオフにセットし(ステップS302)、次いで、RT3作動中フラグをオンとするとともに(ステップS303)、RT遊技数カウンタの値に「100」をセットし(ステップS304)、ボーナス作動チェック処理を終了させる。

10

【0398】

他方、メインCPU31は、ステップS300の処理において表示役はRT3作動役ではないと判別したときには、次いで、表示役はRT4作動役であるか否かを判別する(ステップS305)。このとき、メインCPU31は、表示役はRT4作動役ではないと判別したときにはステップS310の処理に移行する。一方、表示役はRT4作動役であると判別したときにはステップS306の処理に移行する。

20

【0399】

メインCPU31は、ステップS305の処理において、表示役はRT4作動役であると判別したときには、次いで、全ての作動中フラグがオフか、又はRT2作動中フラグのみがオンであるか否かを判別する(ステップS306)。すなわち、メインCPU31は、ステップS301の処理において、一般遊技状態、又はRT2作動状態であるか否かを判別する。このとき、メインCPU31は、全ての作動中フラグがオフでなく、且つ、RT2作動中フラグのみがオンでもない、すなわち、一般遊技状態、又はRT2作動状態ではないと判別したときには、ボーナス作動チェック処理を終了させる。一方、メインCPU31は、全ての作動中フラグがオフ、又はRT2作動中フラグのみがオンであると判別したとき、すなわち、一般遊技状態、又はRT2作動状態であると判別したときには、全ての作動中フラグをオフにセットし(ステップS307)、次いで、RT4作動中フラグをオンとするとともに(ステップS308)、RT遊技数カウンタの値に「2100」をセットし(ステップS309)、ボーナス作動チェック処理を終了させる。

30

【0400】

メインCPU31は、ステップS305の処理において表示役はRT4作動役ではないと判別したときには、次いで、表示役はRT1作動役であるか否かを判別する(ステップS310)。このとき、メインCPU31は、表示役はRT1作動役ではないと判別したときには、ステップS315の処理に移行する。一方、表示役はRT1作動役であると判別したときには、次いで、全ての作動中フラグがオフであるか否かを判別する(ステップS311)。すなわち、メインCPU31は、ステップS311の処理において、一般遊技状態であるか否かを判別する。

40

【0401】

メインCPU31は、ステップS311の処理において全ての作動中フラグがオフではないと判別したとき、すなわち、一般遊技状態ではないと判別したときには、次いで、RT2作動中フラグ、RT6作動中フラグ、又はRT7作動中フラグの何れかがオンであるか否かを判別する(ステップS312)。一方、全ての作動中フラグがオフであると判別したとき、すなわち、一般遊技状態であると判別したときには、ステップS314の処理に移行する。

【0402】

メインCPU31は、ステップS312の処理において、RT2作動中フラグ、RT6

50

作動中フラグ、又はRT7作動中フラグの何れかがオンであると判別したときには、全ての作動中フラグをオフにし(ステップS313)、ステップS314の処理に移行する。一方、RT2作動中フラグ、RT6作動中フラグ、又はRT7作動中フラグの何れのフラグもオンではないと判別したときには、ボーナス作動チェック処理を終了させる。

【0403】

メインCPU31は、ステップS311の処理において全ての作動中フラグがオフであると判別したとき、または、ステップS313の処理を終了した後は、RT1作動中フラグをオンにし(ステップS314)、ボーナス作動チェック処理を終了させる。

【0404】

メインCPU31は、ステップS310の処理において表示役はRT1作動役ではないと判別したときには、次いで、RT6作動中フラグ、又はRT7作動中フラグの何れかがオンであるか否かを判別する(ステップS315)。このとき、メインCPU31は、RT6作動中フラグ、又はRT7作動中フラグの何れの作動中フラグもオンではないと判別したときには、ボーナス作動チェック処理を終了させる。一方、RT6作動中フラグ、又はRT7作動中フラグの何れかがオンであると判別したときには、全ての作動中フラグをオフにセットし(ステップS316)、ボーナス作動チェック処理を終了させる。

10

【0405】

他方、メインCPU31は、ステップS298の処理において表示役はリプレイではないと判別したときには、次いで、表示役は一般遊技状態作動役であるか否かを判別する(ステップS317)。このとき、メインCPU31は、表示役は一般遊技状態作動役ではないと判別したときには、ステップS320の処理に移行する。一方、表示役は一般遊技状態作動役であると判別したときには、次いで、RT1作動中フラグ、RT2作動中フラグ、RT6作動中フラグ、又はRT7作動中フラグの何れかがオンであるか否かを判別する(ステップS318)。

20

【0406】

メインCPU31は、ステップS318の処理において、RT1作動中フラグ、RT2作動中フラグ、RT6作動中フラグ、又はRT7作動中フラグの何れの作動中フラグもオンではないと判別したときには、ボーナス作動チェック処理を終了させる。一方、RT1作動中フラグ、RT2作動中フラグ、RT6作動中フラグ、又はRT7作動中フラグの何れかがオンであると判別したときには、全ての作動中フラグをオフにセットし(ステップS319)、ボーナス作動チェック処理を終了させる。

30

【0407】

他方、メインCPU31、ステップS317の処理において表示役は一般遊技状態作動役ではないと判別したときには、次いで、表示役はRT2作動役であるか否かを判別する(ステップS320)。このとき、メインCPU31は、表示役はRT2作動役ではないと判別したときには、ステップS325の処理に移行する。一方、表示役はRT2作動役であると判別したときにはステップS321の処理に移行する。

【0408】

メインCPU31は、ステップS320の処理において、表示役はRT2作動役であると判別したときには、次いで、全ての作動中フラグがオフであるか否かを判別する(ステップS321)。このとき、メインCPU31は、全ての作動中フラグがオフであると判別したときには、RT2作動中フラグをオンにして(ステップS324)、ボーナス作動チェック処理を終了させる。一方、メインCPU31は、全ての作動中フラグがオフではないと判別したときには、次いで、RT1作動中フラグ、RT6作動中フラグ、又はRT7作動中フラグの何れかがオンであるか否かを判別する(ステップS322)。

40

【0409】

メインCPU31は、ステップS322の処理においてRT1作動中フラグ、RT6作動中フラグ、又はRT7作動中フラグの何れのフラグもオンではないと判別したときには、ボーナス作動チェック処理を終了させる。一方、RT1作動中フラグ、RT6作動中フラグ、又はRT7作動中フラグの何れかがオンであると判別したときには、全ての作動中

50

フラグをオフにセットするとともに（ステップS323）、RT2作動中フラグをオンにし（ステップS324）、ボーナス作動チェック処理を終了させる。

【0410】

他方、メインCPU31は、ステップS320の処理において表示役はRT2作動役ではないと判別したときには、次いで、RT6作動中フラグ、又はRT7作動中フラグの何れかがオンであるか否かを判別する（ステップS325）。このとき、メインCPU31は、RT6作動中フラグ、又はRT7作動中フラグの何れもオンではないと判別したときには、ボーナス作動チェック処理を終了させる。一方、RT6作動中フラグ、又はRT7作動中フラグの何れかがオンであると判別したときには、全ての作動中フラグをオフにセットし（ステップS326）、ボーナス作動チェック処理を終了させる。

10

【0411】

メインCPU31は、ボーナス作動チェック処理を終了させると、メインCPU31によるリセット割込処理（図64参照）のステップS2の処理に移行する。

【0412】

次に、図81を参照して、メインCPUの制御による割込処理について説明する。なお、図81は、本実施形態の主制御回路60で行われるメインCPUの制御による割込処理のフローチャートを示す図である。また、このメインCPUの制御による割込処理は、所定の周期（例えば、1.1173ミリ秒）毎に発生する割込処理である。

【0413】

初めに、メインCPU31は、当該メインCPUの制御による割込処理を呼び出す前に実行されているプログラムを中断し、その中断した位置を示すアドレス、各種レジスタの値をRAM33の所定の領域に退避させる（ステップS341）。これは、当該メインCPUの制御による割込処理が終了した場合に、退避されたプログラムの中断した位置を示すアドレス、各種レジスタの値を復帰させ、中断した時点からプログラムを継続して実行するためである。

20

【0414】

次に、メインCPU31は、入力ポートチェック処理を行う（ステップS342）。具体的には、メインCPU31は、各スイッチからの信号をチェックする。

【0415】

次に、メインCPU31は、ストップスイッチ7LS、7CS、7RSから出力されたオフエッジ信号を検出したか否かを判別する（ステップS343）。このとき、メインCPU31は、オフエッジ信号を検出していないと判別したときには、ステップS345の処理に移行する。一方、オフエッジ信号を検出したと判別したときには、副制御回路70に対してオフエッジコマンドを送信し（ステップS344）、ステップS345の処理に移行する。

30

【0416】

メインCPU31は、ステップS343の処理においてオフエッジ信号を検出していないと判別したとき、又はステップS344の処理を終了した後は、リール制御処理を行う（ステップS345）。具体的には、メインCPU31は、リールの回転開始要求があった場合には、リール3L、3C、3Rの回転を開始させ、一定速度で回転させるための制御を行う。メインCPU31は、リールの回転が定速になった場合に、副制御回路70に対して定速回転コマンドを送信する。また、メインCPU31は、リール停止制御処理（図73参照）において滑りコマ数が決定されたことにより停止予定位置が定まっている場合には、該当するリールの図柄カウンタの値が停止予定位置を示す値と同一の値となったときに当該リールを停止させるための制御を行う。例えば、メインCPU31は、停止制御位置を示す値が「4」である場合には、図柄カウンタの値が「4」になったときに、該当するリールを停止させるための制御を行う。

40

【0417】

次に、メインCPU31は、ランプ・7SEG駆動制御処理を行う（ステップS346）。具体的には、メインCPU31は、各表示部（払出枚数表示部18、クレジット表示

50

部 19) を表示数値に応じて点灯又は消灯させ、また、各種ランプ (B E T ランプ 9、W I N ランプ 17) を適時、点灯又は消灯させる。

【 0 4 1 8 】

次に、メイン C P U 3 1 は、ステップ S 3 4 1 の処理において R A M 3 3 に退避した値を参照してレジスタの復帰を行う (ステップ S 3 4 7)。この処理が終了すると、当該メイン C P U の制御による割込処理を終了させ、当該メイン C P U の制御による割込処理の発生により中断したプログラムを継続して実行する。

【 0 4 1 9 】

次に、図 8 2 ~ 図 1 0 0 に示すフローチャートを参照して、副制御回路 7 0 の動作について説明する。

10

【 0 4 2 0 】

まず、図 8 2 を参照して、サブ C P U 7 1 による主基板通信処理について説明する。なお、図 8 2 は、本実施形態のサブ C P U 7 1 による主基板通信処理のフローチャートを示す図である。

【 0 4 2 1 】

初めに、サブ C P U 7 1 は、主制御回路 6 0 から送信されるコマンドの受信を行う (ステップ S 5 0 1)。

【 0 4 2 2 】

次に、サブ C P U 7 1 は、受信したコマンドから種別情報を抽出する (ステップ S 5 0 2)。

20

【 0 4 2 3 】

次に、サブ C P U 7 1 は、前回受信したコマンドと異なる種別のコマンドを受信したか否かを判別する (ステップ S 5 0 3)。このとき、サブ C P U 7 1 は、前回受信したコマンドと同じ種別のコマンドを受信したと判別したときには、ステップ S 5 0 1 の処理に移行する。一方、サブ C P U 7 1 は、前回受信したコマンドと異なる種別のコマンドを受信したと判別したときには、受信したコマンドに基づいて、メッセージキューへメッセージの格納を行う (ステップ S 5 0 4)。ここで、メッセージキューとは、プロセス間で情報の交換を行うための機構であり、本実施形態においては、ステップ S 5 0 4 の処理によって遊技情報をメッセージとしてメッセージキューへ格納しておき、後述する演出登録処理 (図 8 3 参照) に遊技情報を受け渡している。

30

【 0 4 2 4 】

次に、図 8 3 を参照して、サブ C P U 7 1 による演出登録処理について説明する。なお、図 8 3 は、本実施形態のサブ C P U 7 1 による演出登録処理のフローチャートを示す図である。

【 0 4 2 5 】

初めに、サブ C P U 7 1 は、メッセージキューからメッセージを取り出す (ステップ S 5 1 1)。次いで、サブ C P U 7 1 は、メッセージキューにメッセージはあったか否かを判別する (ステップ S 5 1 2)。このとき、サブ C P U 7 1 は、メッセージキューにメッセージはなかったと判別したときには、ステップ S 5 1 5 の処理に移行する。一方、サブ C P U 7 1 は、メッセージキューにメッセージはあったと判別したときには、当該メッセージから遊技情報を S D R A M 7 3 に複写し (ステップ S 5 1 3)、次いで、図 8 4 を用いて後述する演出内容決定処理を行う (ステップ S 5 1 4)。

40

【 0 4 2 6 】

次に、サブ C P U 7 1 は、ステップ S 5 1 2 の処理においてメッセージキューにメッセージはなかったと判別したとき、または、ステップ S 5 1 4 の演出内容決定処理を行った後に、アニメーションデータの登録を行う (ステップ S 5 1 5)。具体的には、サブ C P U 7 1 は、演出内容決定処理においてセットされた演出データに基づいて、アニメーションデータの登録を行い、液晶表示装置 5 に画像を表示させる。さらに具体的には、サブ C P U 7 1 は、演出内容決定処理において決定された演出データに基づいて、画像表示コマンドをレンダリングプロセッサ 7 4 に送信する。レンダリングプロセッサ 7 4 は、受信し

50

た画像表示コマンドに基づいて、描画用 S D R A M 7 5 に展開されている画像データの中から適当な画像データを選択するとともに当該画像データの表示位置や大きさを決定し、画像データを描画用 S D R A M 7 5 に備えられた一方のフレームバッファ領域に格納する。レンダリングプロセッサ 7 4 は、所定の周期 (1 / 3 0 秒) 毎にフレームバッファ領域の表示画像データ領域と書込画像データ領域とを入れ替えるバンク切替処理を行う。バンク切替処理においてレンダリングプロセッサ 7 4 は、書込画像データ領域に書き込まれている画像データを液晶表示装置 5 に出力するとともに、表示画像データ領域を書込画像データ領域に入れ替え、次に表示すべき画像データの書き込みを行う。

【 0 4 2 7 】

特に、本実施形態では、サブ C P U 7 1 は、ストーリー用連続演出データをセットした場合には、連続演出中フラグ 2 がオフとなるまで、各年における主人公キャラクター J 太郎に纏わるストーリーを示す画像をストーリーに合わせて順次表示させる。また、サブ C P U 7 1 は、キャラクター紹介用連続演出データをセットした場合には、連続演出中フラグ 2 がオフとなるまで、主人公キャラクター J 太郎やその他のキャラクター (例えば、「 I 次郎」、「 K 男」、「 M 子」、「 K 子」) を紹介する画像を順次表示させる。さらに、サブ C P U 7 1 は、演出番号「 1 1 1 2 」 ~ 「 1 1 1 5 」などの連続演出に係る連続演出データをセットした場合には、連続演出中フラグ 1 がオフとなるまで、当該連続演出に係る画像を順次表示させる。

10

【 0 4 2 8 】

次に、サブ C P U 7 1 は、 L E D ・サウンドデータの登録を行う (ステップ S 5 1 6) 。具体的には、サブ C P U 7 1 は、演出内容決定処理においてセットされた演出データに基づいて、 L E D ・サウンドデータの登録を行い、音・ランプ制御回路 9 0 を介して L E D 1 0 1 を点灯させ、又、スピーカ 2 1 L、 2 1 R から音を出力させる。この処理が終了すると、サブ C P U 7 1 は、ステップ S 5 1 1 の処理に戻る。

20

【 0 4 2 9 】

次に、図 8 4 を参照して、サブ C P U 7 1 による演出内容決定処理について説明する。なお、図 8 4 は、本実施形態のサブ C P U 7 1 による演出内容決定処理のフローチャートを示す図である。

【 0 4 3 0 】

初めに、サブ C P U 7 1 は、スタートコマンドを受信したか否かを判別する (ステップ S 5 2 1) 。このとき、サブ C P U 7 1 は、スタートコマンドを受信していないと判別したときには、ステップ S 5 2 3 の処理に移行する。一方、サブ C P U 7 1 は、スタートコマンドを受信したと判別したときには、図 8 5、図 8 6 を用いて後述する演出抽籤処理を行い (ステップ S 5 2 2)、演出内容決定処理を終了させる。

30

【 0 4 3 1 】

次に、サブ C P U 7 1 は、ステップ S 5 2 1 の処理においてスタートコマンドを受信していないと判別したときには、次いで、オンエッジコマンド又はオフエッジコマンドを受信したか否かを判別する (ステップ S 5 2 3) 。このとき、サブ C P U 7 1 は、オンエッジコマンド又はオフエッジコマンドを受信していないと判別したときには、ステップ S 5 2 5 の処理に移行する。一方、サブ C P U 7 1 は、オンエッジコマンド又はオフエッジコマンドを受信したと判別したときには、図 9 0 を用いて後述する停止コマンド受信時処理を行い (ステップ S 5 2 4)、演出内容決定処理を終了させる。

40

【 0 4 3 2 】

次に、サブ C P U 7 1 は、ステップ S 5 2 3 の処理においてオンエッジコマンド又はオフエッジコマンドを受信していないと判別したときには、次いで、表示コマンドを受信したか否かを判別する (ステップ S 5 2 5) 。このとき、サブ C P U 7 1 は、表示コマンドを受信していないと判別したときには、ステップ S 5 2 7 の処理に移行する。一方、サブ C P U 7 1 は、表示コマンドを受信したと判別したときには、図 9 1 ~ 図 9 4 を用いて後述する表示コマンド受信時処理を行い (ステップ S 5 2 6)、演出内容決定処理を終了させる。

50

【0433】

次に、サブCPU71は、ステップS525の処理において表示コマンドを受信していないと判別したときには、次いで、ボーナス開始コマンドを受信したか否かを判別する(ステップS527)。このとき、サブCPU71は、ボーナス開始コマンドを受信していないと判別したときには、ステップS529の処理に移行する。一方、サブCPU71は、ボーナス開始コマンドを受信したと判別したときには、ボーナスゲームの種別に応じて演出データをセットし(ステップS528)、演出内容決定処理を終了させる。

【0434】

次に、サブCPU71は、ステップS527の処理においてボーナス開始コマンドを受信していないと判別したときには、次いで、ボーナス終了コマンドを受信したか否かを判別する(ステップS529)。このとき、サブCPU71は、ボーナス終了コマンドを受信していないと判別したときには、ステップS531の処理に移行する。一方、サブCPU71は、ボーナス終了コマンドを受信したと判別したときには、図99を用いて後述するボーナス終了コマンド受信時処理(ステップS530)を行い、演出内容決定処理を終了させる。

【0435】

次に、サブCPU71は、ステップS529の処理においてボーナス終了コマンドを受信していないと判別したときには、次いで、メダル投入コマンドを受信したか否かを判別する(ステップS531)。このとき、サブCPU71は、メダル投入コマンドを受信していないと判別したときには、受信したコマンドに応じて演出データをセットし(ステップS534)、演出内容決定処理を終了させる。一方、サブCPU71は、メダル投入コマンドを受信したと判別したときには、次いで、受信したメダル投入コマンドが今回のゲームで最初のメダル投入コマンドであるか否かを判別する(ステップS532)。

【0436】

サブCPU71は、ステップS532の処理において今回のゲームで最初のメダル投入コマンドではないと判別したときには、受信したコマンドに応じて演出データをセットし(ステップS534)、演出内容決定処理を終了させる。一方、サブCPU71は、今回のゲームで最初のメダル投入コマンドであると判別したときには、図100を用いて後述するメダル投入コマンド受信時処理(ステップS533)を行い、演出内容決定処理を終了させる。

【0437】

サブCPU71は、演出内容決定処理を終了させると、演出登録処理(図83参照)のステップS515の処理に移行する。

【0438】

次に、図85、図86を参照して、サブCPU71による演出抽籤処理について説明する。なお、図85、図86は、本実施形態のサブCPU71による演出抽籤処理のフローチャートを示す図である。

【0439】

初めに、サブCPU71は、連続演出中フラグ1又は連続演出中フラグ2がオンであるか否かを判別する(ステップS541)。このとき、サブCPU71は、連続演出中フラグ1又は連続演出中フラグ2がオンであると判別したときには、ステップS556の処理に移行する。一方、サブCPU71は、連続演出中フラグ1又は連続演出中フラグ2がオンではないと判別したときには、次いで、サイコロ演出サインは「0」であるか否かを判別する(ステップS542)。

【0440】

サブCPU71は、ステップS542の処理においてサイコロ演出サインは「0」ではないと判別したときには、図87を用いて後述するサイコロ演出設定処理を実行し(ステップS543)、ステップS556の処理に移行する。一方、サブCPU71は、サイコロ演出サインは「0」であると判別したときには、遊技状態に応じた演出決定テーブルを参照し、内部当籤役に基づいて第1次演出抽籤を行う(ステップ544)。但し、サブC

10

20

30

40

50

PU71は、ステップ544の処理において、RT5作動中フラグ(サブ)がオンである場合には、ボーナス(BB又はMB)が内部当籤役として決定されていることを遊技者に示唆するための演出内容を決定する。

【0441】

次に、サブCPU71は、ステップS544の処理において行った第1次演出抽籤の結果に対応する第2次抽籤用演出決定テーブルがあるか否かを判別する(ステップS545)。このとき、サブCPU71は、第1次演出抽籤の結果に対応する第2次抽籤用演出決定テーブルがないと判別したときには、ステップS547の処理に移行する。一方、サブCPU71は、第1次演出抽籤の結果に対応する第2次抽籤用演出決定テーブルがあると判別したときには、当該第2次抽籤用演出決定テーブルを参照し、内部当籤役に基づいて第2次演出抽籤を行う(ステップ546)。

10

【0442】

次に、サブCPU71は、演出抽籤の結果、連続演出に係る演出内容(演出番号)を決定した否かを判別する(ステップ547)。このとき、サブCPU71は、連続演出に係る演出内容(演出番号)を決定していないと判別したときには、ステップS550の処理に移行する。一方、サブCPU71は、連続演出に係る演出内容(演出番号)を決定したと判別したときには、次いで、決定した演出内容(演出番号)に応じて連続演出カウンタをセットする(ステップS548)とともに、連続演出中フラグ1をオンとし(ステップS549)、ステップS550の処理に移行する。例えば、ステップS548の処理において、サブCPU71は、決定した演出番号が「1112」である場合には、連続演出カウンタに「3」をセットする。

20

【0443】

次に、サブCPU71は、フラッシュバック演出に係る演出内容(演出番号)を決定したか否かを判別する(ステップS550)。このとき、サブCPU71は、フラッシュバック演出に係る演出内容(演出番号)を決定したと判別したときには、決定した演出内容に応じてフラッシュバック演出サインをセットし(ステップS551)、ステップS552の処理に移行する。一方、サブCPU71は、フラッシュバック演出に係る演出内容(演出番号)を決定しなかったと判別したときには、ステップS552の処理に移行する。なお、サブCPU71は、ステップS551の処理において、フラッシュバック演出A決定テーブル(図51参照)又はフラッシュバック演出B決定テーブル(図52参照)を参照して、フラッシュバック演出サインをセットする。

30

【0444】

次に、サブCPU71は、決定した演出内容に応じて演出データをセットする(ステップS552)。なお、サブCPU71は、フラッシュバック演出に係る演出内容(演出番号)を決定した場合には、後述する表示年カウンタの値に関係なく、演出内容(演出番号)に対応する年のフラッシュバック演出を実行する。また、サイコロ演出に係る演出内容(演出番号)を決定した場合には、サイコロ表示領域300L、300C、300Rにおいて複数種類の画像を回転表示させる。

【0445】

次に、サブCPU71は、演出内容としてサイコロ演出を決定したか否かを判別する(ステップS553)。このとき、サブCPU71は、演出内容としてサイコロ演出を決定していないと判別したときには、ステップS556の処理に移行する。一方、サブCPU71は、演出内容としてサイコロ演出を決定したと判別したときには、次いで、演出番号に応じて、サイコロ演出サインをセットする(ステップS554)とともに、演出番号をサイコロ演出番号保持領域にセットし(ステップS555)、ステップS556の処理に移行する。

40

【0446】

次に、サブCPU71は、RT1作動中フラグ(サブ)、RT6作動中フラグ(サブ)、RT7作動中フラグ(サブ)の何れかがオンであるか否かを判別する(ステップS556)。このとき、サブCPU71は、RT1作動中フラグ(サブ)、RT6作動中フラグ

50

(サブ)、RT7作動中フラグ(サブ)の何れもオンではないと判別したときには、ステップS561の処理に移行する。一方、サブCPU71は、RT1作動中フラグ(サブ)、RT6作動中フラグ(サブ)、RT7作動中フラグ(サブ)の何れかがオンであると判別したときには、次いで、内部当籤役にチャンスチェリー1が含まれるか否かを判別する(ステップS557)。

【0447】

サブCPU71は、ステップS557の処理において内部当籤役にチャンスチェリー1が含まれると判別したときには、CZ1認識フラグをオンとし(ステップS558)、ステップS561の処理に移行する。一方、サブCPU71は、内部当籤役にチャンスチェリー1が含まれないと判別したときには、次いで、内部当籤役にチャンスチェリー2が含まれるか否かを判別する(ステップS559)。

10

【0448】

サブCPU71は、ステップS559の処理において内部当籤役にチャンスチェリー2が含まれると判別したときには、CZ2認識フラグをオンとし(ステップS560)、ステップS561の処理に移行する。一方、サブCPU71は、内部当籤役にチャンスチェリー1が含まれないと判別したときには、ステップS561の処理に移行する。

【0449】

次に、サブCPU71は、図88を用いて後述する背景色・復活画像設定処理を実行する(ステップS561)。

【0450】

20

次に、サブCPU71は、図89を用いて後述する遊技数減算処理を実行する(ステップS562)。

【0451】

次に、サブCPU71は、内部当籤役にBB又はMBが含まれるか否かを判別する(ステップS563)。このとき、サブCPU71は、内部当籤役にBB又はMBが含まれないと判別したときには、演出抽籤処理を終了させる。一方、サブCPU71は、内部当籤役にBB又はMBが含まれると判別したときには、次いで、RT1作動中フラグ(サブ)はオンであるか否かを判別する(ステップS564)。

【0452】

サブCPU71は、ステップS564の処理においてRT1作動中フラグ(サブ)はオンであると判別したときには、RT1作動状態中ボーナス当籤フラグをオンとし(ステップS565)、ステップS566の処理に移行する。一方、サブCPU71は、RT1作動中フラグ(サブ)はオンではないと判別したときには、ステップS566の処理に移行する。

30

【0453】

次に、サブCPU71は、全ての作動中フラグ(サブ)をオフとする(ステップS566)とともに、RT5作動中フラグ(サブ)をオンとする(ステップS567)。次いで、サブCPU71は、CZ1認識フラグ、CZ2認識フラグ、CZ間遷移フラグ、連続演出中フラグ1、高RT最終ゲームフラグを全てオフにするとともに、RT遊技数カウンタ(サブ)をクリアし(ステップS568)、演出抽籤処理を終了させる。

40

【0454】

サブCPU71は、演出抽籤処理を終了させると、演出内容決定処理(図84参照)を介して、演出登録処理(図83参照)のステップS515の処理に移行する。

【0455】

次に、図87を参照して、サブCPU71によるサイコロ演出設定処理について説明する。なお、図87は、本実施形態のサブCPU71によるサイコロ演出設定処理のフローチャートを示す図である。

【0456】

初めに、サブCPU71は、サイコロ演出サインは「3」又は「4」であるか否かを判別する(ステップS571)。このとき、サブCPU71は、サイコロ演出サインは「3

50

」又は「4」ではないと判別したときには、ステップS575の処理に移行する。一方、サブCPU71は、サイコロ演出サインは「3」又は「4」であると判別したときには、サイコロ演出番号保持領域にセットした演出番号に基づいて、サイコロ発展連続演出データをセットする(ステップS572)とともに、サイコロ演出番号保持領域にセットした演出番号に基づいて、連続演出カウンタをセットする(ステップS573)。ここで、サイコロ発展連続演出データは、上述した「サイコロ発展連続演出」を実行するための演出データである。次いで、サブCPU71は、連続演出中フラグ1をオンとし(ステップS574)、ステップS577の処理に移行する。

【0457】

他方、サブCPU71は、ステップS571の処理においてサイコロ演出サインは「3」又は「4」ではないと判別したときには、次いで、サイコロ演出サインは「6」であるか否かを判別する(ステップS575)。このとき、サブCPU71は、サイコロ演出サインは「6」ではないと判別したときには、ステップS577の処理に移行する。一方、サブCPU71は、サイコロ演出サインは「6」であると判別したときには、次いで、「BONUS画面」表示用演出データをセットし(ステップS576)、ステップS577の処理に移行する。

【0458】

次に、サブCPU71は、サイコロ演出サインに「0」をセットする(ステップS577)とともに、サイコロ演出番号保持領域をクリアし(ステップS578)、サイコロ演出設定処理を終了させる。

【0459】

サブCPU71は、サイコロ演出設定処理を終了させると、演出抽籤処理(図86参照)のステップS556の処理に移行する。

【0460】

次に、図88を参照して、サブCPU71による背景色・復活画像設定処理について説明する。なお、図88は、本実施形態のサブCPU71による背景色・復活画像設定処理のフローチャートを示す図である。

【0461】

初めに、サブCPU71は、ひび割れフラグはオンであるか否かを判別する(ステップS581)。このとき、サブCPU71は、ひび割れフラグはオンではないと判別したときには、ステップS584の処理に移行する。一方、サブCPU71は、ひび割れフラグはオンであると判別したときには、次いで、「ひび割れ・復活画面」表示用演出データをセットする(ステップS582)とともに、ひび割れフラグをオフとし(ステップS583)、ステップS584の処理に移行する。

【0462】

次に、サブCPU71は、CZ1メダル投入時フラグ又はCZ1レバー操作時フラグはオンであるか否かを判別する(ステップS584)。このとき、サブCPU71は、CZ1メダル投入時フラグ又はCZ1レバー操作時フラグはオンではないと判別したときには、ステップS587の処理に移行する。一方、サブCPU71は、CZ1メダル投入時フラグ又はCZ1レバー操作時フラグはオンであると判別したときには、背景色決定テーブルを参照して、CZ1メダル投入時フラグ又はCZ1レバー操作時フラグに対応する抽籤値に基づいて背景色を決定する(ステップS585)とともに、CZ1メダル投入時フラグ、CZ1レバー操作時フラグをオフとし(ステップS586)、次いで、決定した背景色に従って「CZ画面」表示用演出データをセットして(ステップS590)、背景色・復活画像設定処理を終了させる。

【0463】

サブCPU71は、ステップS584の処理においてCZ1メダル投入時フラグ又はCZ1レバー操作時フラグはオンではないと判別したときに、次いで、CZ2メダル投入時フラグ又はCZ2レバー操作時フラグがオンであるか否かを判別する(ステップS587)。このとき、サブCPU71は、CZ2メダル投入時フラグ又はCZ2レバー操作時フ

10

20

30

40

50

ラグはオンではないと判別したときには、背景色・復活画像設定処理を終了させる。一方、サブCPU71は、CZ2メダル投入時フラグ又はCZ2レバー操作時フラグはオンであると判別したときには、背景色決定テーブルを参照して、CZ2メダル投入時フラグ又はCZ2レバー操作時フラグに対応する抽籤値に基づいて背景色を決定する（ステップS588）とともに、CZ2メダル投入時フラグ、CZ2レバー操作時フラグをオフとし（ステップS589）、次いで、決定した背景色に従って「CZ画面」表示用演出データをセットして（ステップS590）、背景色・復活画像設定処理を終了させる。

【0464】

なお、サブCPU71は、背景色・復活画像設定処理において、ひび割れフラグはオンである場合には、ステップS582の処理でセットした「ひび割れ・復活画面」表示用演出データに基づいて、画面が割れたようにみせるひび割れ画像を液晶表示装置5に表示させ、次いで、ステップS590の処理においてセットしたCZ画面表示用演出データに基づいて、ステップS585又はステップS588の処理で決定した背景色を、背景色とする一般（CZ1）遊技状態又はRT2（CZ2）作動状態であることを示すCZ画面を液晶表示装置5に表示させる。

10

【0465】

サブCPU71は、背景色・復活画像設定処理を終了させると、演出抽籤処理（図86参照）のステップS562の処理に移行する。

【0466】

次に、図89を参照して、サブCPU71による遊技数減算処理について説明する。なお、図89は、本実施形態のサブCPU71による遊技数減算処理のフローチャートを示す図である。

20

【0467】

初めに、サブCPU71は、RT遊技数カウンタ（サブ）の値は「1」以上であるか否かを判別する（ステップS601）。このとき、サブCPU71は、RT遊技数カウンタ（サブ）の値は「1」以上ではないと判別したときには、ステップS610の処理に移行する。一方、サブCPU71は、RT遊技数カウンタ（サブ）の値は「1」以上であると判別したときには、RT遊技数カウンタ（サブ）の値から「1」減算し（ステップS602）、次いで、RT遊技数カウンタ（サブ）の値は「0」であるか否かを判別する（ステップS603）。

30

【0468】

サブCPU71は、ステップS603の処理においてRT遊技数カウンタ（サブ）の値が「0」ではないと判別したときには、ステップS607の処理に移行する。一方、サブCPU71は、RT遊技数カウンタ（サブ）の値が「0」であると判別したときには、RT3作動中フラグ（サブ）、RT4作動中フラグ（サブ）をオフにする（ステップS604）とともに、一般遊技状態作動中フラグ（サブ）をオンとする（ステップS605）。次いで、サブCPU71は、高RT最終ゲームフラグをオンとし（ステップS606）、ステップS610の処理に移行する。

【0469】

他方、サブCPU71は、ステップS603の処理においてRT遊技数カウンタ（サブ）の値が「0」ではないと判別したときには、次いで、RT遊技数カウンタの値は「1999」以下であるか否かを判別する（ステップS607）。このとき、サブCPU71は、RT遊技数カウンタの値は「1999」以下ではないと判別したときには、ステップS610の処理に移行する。一方、サブCPU71は、RT遊技数カウンタの値は「1999」以下であると判別したときには、次いで、内部当籤役にBB又はMBが含まれるか否かを判別する（ステップS608）。

40

【0470】

サブCPU71は、ステップS608の処理において内部当籤役にBB又はMBが含まれていないと判別したときには、ステップS610の処理に移行する。一方、サブCPU71は、内部当籤役にBB又はMBが含まれていると判別したときには、ストーリー6表

50

示フラグをオンとし(ステップS609)、ステップS610の処理に移行する。

【0471】

次に、サブCPU71は、連続演出カウンタの値は「1」以上であるか否かを判別する(ステップS610)。このとき、サブCPU71は、連続演出カウンタの値は「1」以上ではないと判別したときには、遊技数減算処理を終了させる。一方、サブCPU71は、連続演出カウンタの値は「1」以上であると判別したときには、次いで、連続演出カウンタの値から「1」を減算し(ステップS611)、連続演出カウンタの値は「0」であるか否かを判別する(ステップS612)。

【0472】

サブCPU71は、ステップS612の処理において連続演出カウンタの値は「0」ではないと判別したときには、遊技数減算処理を終了させる。一方、サブCPU71は、連続演出カウンタの値は「0」であると判別したときには、次いで、CZ1認識フラグ又はCZ2認識フラグがオンであるか否かを判別する(ステップS613)。

10

【0473】

サブCPU71は、ステップS613の処理においてCZ1認識フラグ又はCZ2認識フラグがオンであると判別したときには、遊技数減算処理を終了させる。一方、サブCPU71は、CZ1認識フラグ又はCZ2認識フラグがオンではないと判別したときには、連続演出中フラグ1をオフとし(ステップS614)、遊技数減算処理を終了させる。

【0474】

サブCPU71は、遊技数減算処理を終了させると、演出内容決定処理(図86参照)のステップS563の処理に移行する。

20

【0475】

次に、図90を参照して、サブCPU71による停止コマンド受信時処理について説明する。なお、図90は、本実施形態のサブCPU71による停止コマンド受信時処理のフローチャートを示す図である。

【0476】

初めに、サブCPU71は、サイコロ演出サインは「1」～「6」の何れかであるかを判別する(ステップS631)。このとき、サブCPU71は、サイコロ演出サインは「1」～「6」の何れでもないと判別したときには、ステップS637の処理に移行する。一方、サブCPU71は、サイコロ演出サインは「1」～「6」の何れかであると判別したときには、次いで、受信したコマンドはオンエッジコマンドであるか否かを判別する(ステップS632)。

30

【0477】

サブCPU71は、ステップS632の処理において受信したコマンドはオンエッジコマンドであると判別したときには、サイコロ演出番号保持領域にセットした演出番号に基づいて、停止出目表示用演出データをセットし(ステップS633)、停止コマンド受信時処理を終了させる。ここで、停止出目表示用演出データとは、サイコロ演出番号保持領域にセットされている演出番号に対応する画像をサイコロ表示領域300に表示するためのデータである。これにより、複数種類の画像が回転表示されているサイコロ表示領域300での回転表示が停止し、「STORY」や「M子」を示す画像が停止表示される。一方、サブCPU71は、受信したコマンドはオンエッジコマンドでない、すなわち、オフエッジコマンドであると判別したときには、次いで、サイコロ演出サインは「2」、「4」、「6」の何れかであるかを判別する(ステップS634)。

40

【0478】

サブCPU71は、ステップS634の処理においてサイコロ演出サインは「2」、「4」、「6」の何れでもないと判別したときには、ステップS637の処理に移行する。一方、サブCPU71は、サイコロ演出サインは「2」、「4」、「6」の何れかであると判別したときには、次いで、第3停止操作時であるか否かを判別する(ステップS635)。

【0479】

50

サブCPU71は、ステップS635の処理において第3停止操作時ではないと判別したときには、ステップS637の処理に移行する。一方、サブCPU71は、第3停止操作時であると判別したときには、サイコロ演出番号保持領域にセットした演出番号に基づいて、通常再回転表示用演出データ又は炎再回転表示用演出データをセットし(ステップS636)、停止コマンド受信時処理を終了させる。ここで、通常再回転表示用演出データは、サイコロ表示領域300L、300C、300Rにおいて複数種類の画像を再度、回転表示させるための演出データである。炎再回転表示用演出データは、サイコロ表示領域300L、300C、300Rにおいて複数種類の画像を再度、回転表示させるとともに炎を示す画像を表示させるための演出データである。

【0480】

10

他方、サブCPU71は、ステップS631の処理においてサイコロ演出サインは「1」～「6」の何れでもないと判別したとき、ステップS634の処理においてサイコロ演出サインは「2」、「4」、「6」の何れでもないと判別したとき、または、ステップS635の処理において第3停止操作時ではないと判別したときには、次いで、受信したコマンドはオンエッジコマンドであるか否かを判別する(ステップS637)。このとき、サブCPU71は、オンエッジコマンドではないと判別したときには、停止コマンド受信時処理を終了させる。一方、サブCPU71は、オンエッジコマンドであると判別したときには、オンエッジコマンドに応じた演出データをセットし(ステップS638)、停止コマンド受信時処理を終了させる。

【0481】

20

サブCPU71は、停止コマンド受信時処理を終了させると、演出内容決定処理(図84参照)を介して演出登録処理(図83参照)のステップS515の処理に移行する。

【0482】

次に、図91～図94を参照して、サブCPU71による表示コマンド受信時処理について説明する。なお、図91～図94は、本実施形態のサブCPU71による表示コマンド受信時処理のフローチャートを示す図である。

【0483】

初めに、サブCPU71は、表示役はBBであるか否かを判別する(ステップS651)。このとき、サブCPU71は、表示役はBBではないと判別したときには、ステップS655の処理に移行する。一方、サブCPU71は、表示役はBBであると判別したときには、図95を用いて後述するBB成立時処理を実行する(ステップS652)。次いで、サブCPU71は、全ての作動中フラグ(サブ)をオフにする(ステップS653)とともに、BB作動中フラグ(サブ)をオンとし(ステップS654)、ステップS695の処理に移行する。

30

【0484】

次に、サブCPU71は、ステップS651の処理において表示役はBBではないと判別したときには、次いで、表示役はMBであるか否かを判別する(ステップS655)。このとき、サブCPU71は、表示役はMBではないと判別したときには、ステップS659の処理に移行する。一方、サブCPU71は、表示役はMBであると判別したときには、図96を用いて後述するMB成立時処理を実行する(ステップS656)。次いで、サブCPU71は、全ての作動中フラグ(サブ)をオフにする(ステップS657)とともに、MB作動中フラグ(サブ)をオンとし(ステップS658)、ステップS695の処理に移行する。

40

【0485】

次に、サブCPU71は、ステップS655の処理において表示役はMBではないと判別したときには、次いで、高RT最終ゲームフラグはオンであるか否かを判別する(ステップS659)。このとき、サブCPU71は、高RT最終ゲームフラグはオンであると判別したときには、図97を用いて後述するCZ作動時処理を実行し(ステップS660)、ステップS695の処理に移行する。一方、サブCPU71は、高RT最終ゲームフラグはオンではないと判別したときには、次いで、表示役はRT1作動役であるか否かを

50

判別する（ステップS 6 6 1）。

【0 4 8 6】

サブCPU 7 1は、ステップS 6 6 1の処理において表示役はRT 1作動役ではないと判別したときには、ステップS 6 6 7の処理に移行する。一方、サブCPU 7 1は、表示役はRT 1作動役であると判別したときには、次いで、一般遊技状態作動中フラグ（サブ）、RT 2作動中フラグ（サブ）、RT 6作動中フラグ（サブ）、RT 7作動中フラグ（サブ）の何れかがオンであるかを判別する（ステップS 6 6 2）。

【0 4 8 7】

サブCPU 7 1は、ステップS 6 6 2の処理において一般遊技状態作動中フラグ（サブ）、RT 2作動中フラグ（サブ）、RT 6作動中フラグ（サブ）、RT 7作動中フラグ（サブ）の何れもオンではないと判別したときには、ステップS 6 9 5の処理に移行する。一方、サブCPU 7 1は、一般遊技状態作動中フラグ（サブ）、RT 2作動中フラグ（サブ）、RT 6作動中フラグ（サブ）、RT 7作動中フラグ（サブ）の何れかがオンであると判別したときには、全ての作動中フラグ（サブ）をオフにする（ステップS 6 6 3）とともに、RT 1作動中フラグ（サブ）をオンとする（ステップS 6 6 4）。次いで、サブCPU 7 1は、転落フラグをオンにする（ステップS 6 6 5）とともに、C Z 1認識フラグ、C Z 2認識フラグをオフにし（ステップS 6 6 6）、ステップS 6 9 5の処理に移行する。ここで、転落フラグは、RT 1作動状態（サブ）において、MBが内部当籤役として決定されたか否かを識別するために用いられるフラグである。

【0 4 8 8】

次に、サブCPU 7 1は、ステップS 6 6 1の処理において表示役はRT 1作動役ではないと判別したときには、次いで、表示役は一般遊技状態作動役であるか否かを判別する（ステップS 6 6 7）。このとき、サブCPU 7 1は、表示役は一般遊技状態作動役ではないと判別したときには、ステップS 6 7 4の処理に移行する。一方、サブCPU 7 1は、表示役は一般遊技状態作動役であると判別したときには、次いで、RT 1作動中フラグ（サブ）、RT 2作動中フラグ（サブ）、RT 6作動中フラグ（サブ）又はRT 7作動中フラグ（サブ）の何れかがオンであるかを判別する（ステップS 6 6 8）。

【0 4 8 9】

サブCPU 7 1は、ステップS 6 6 8の処理においてRT 1作動中フラグ（サブ）、RT 2作動中フラグ（サブ）、RT 6作動中フラグ（サブ）又はRT 7作動中フラグ（サブ）の何れもオンではないと判別したときには、ステップS 6 9 5の処理に移行する。一方、サブCPU 7 1は、RT 1作動中フラグ（サブ）、RT 2作動中フラグ（サブ）、RT 6作動中フラグ（サブ）又はRT 7作動中フラグ（サブ）の何れかがオンであると判別したときには、次いで、RT 2作動中フラグ（サブ）はオンであるか否かを判別する（ステップS 6 6 9）。

【0 4 9 0】

サブCPU 7 1は、ステップS 6 6 9の処理においてRT 2作動中フラグ（サブ）はオンであると判別したときには、次いで、C Z間遷移フラグをオンとし（ステップS 6 7 0）、ステップS 6 7 1の処理に移行する。一方、サブCPU 7 1は、RT 2作動中フラグ（サブ）はオンではないと判別したときには、ステップS 6 7 1の処理に移行する。ここで、C Z間遷移フラグは、一般遊技状態（サブ）とRT 2作動状態（サブ）間での移行であるか否かを識別するために用いられるフラグである。

【0 4 9 1】

次に、サブCPU 7 1は、全ての作動中フラグ（サブ）をオフにする（ステップS 6 7 1）とともに、一般遊技状態作動中フラグ（サブ）をオンとする（ステップS 6 7 2）。次いで、サブCPU 7 1は、図9 7を用いて後述するC Z作動時処理を実行し（ステップS 6 7 3）、ステップS 6 9 5の処理に移行する。

【0 4 9 2】

他方、サブCPU 7 1は、ステップS 6 6 7の処理において表示役は一般遊技状態作動役ではないと判別したときには、次いで、表示役はRT 2作動役であるか否かを判別する

10

20

30

40

50

(ステップS 6 7 4)。このとき、サブCPU 7 1は、表示役はRT 2作動役ではないと判別したときには、ステップS 6 8 1の処理に移行する。一方、サブCPU 7 1は、表示役はRT 2作動役であると判別したときには、次いで、RT 1作動中フラグ(サブ)、一般遊技状態作動中フラグ(サブ)、RT 6作動中フラグ(サブ)又はRT 7作動中フラグ(サブ)の何れかがオンであるかを判別する(ステップS 6 7 5)。

【0 4 9 3】

サブCPU 7 1は、ステップS 6 7 5の処理においてRT 1作動中フラグ(サブ)、一般遊技状態作動中フラグ(サブ)、RT 6作動中フラグ(サブ)又はRT 7作動中フラグ(サブ)の何れもオンではないと判別したときには、ステップS 6 9 5の処理に移行する。一方、サブCPU 7 1は、RT 1作動中フラグ(サブ)、一般遊技状態作動中フラグ(サブ)、RT 6作動中フラグ(サブ)又はRT 7作動中フラグ(サブ)の何れかがオンであると判別したときには、次いで、一般遊技状態作動中フラグ(サブ)はオンであるか否かを判別する(ステップS 6 7 6)。

10

【0 4 9 4】

サブCPU 7 1は、ステップS 6 7 6の処理において一般遊技状態作動中フラグ(サブ)はオンであると判別したときには、次いで、C Z間遷移フラグをオンとし(ステップS 6 7 7)、ステップS 6 7 8の処理に移行する。一方、サブCPU 7 1は、一般遊技状態作動中フラグ(サブ)はオンではないと判別したときには、ステップS 6 7 8の処理に移行する。

【0 4 9 5】

次に、サブCPU 7 1は、全ての作動中フラグ(サブ)をオフにする(ステップS 6 7 8)とともに、RT 2作動中フラグ(サブ)をオンとする(ステップS 6 7 9)。次いで、サブCPU 7 1は、図9 7を用いて後述するC Z作動時処理を実行し(ステップS 6 8 0)、ステップS 6 9 5の処理に移行する。

20

【0 4 9 6】

他方、サブCPU 7 1は、ステップS 6 7 4の処理において表示役はRT 2作動役ではないと判別したときには、次いで、一般遊技状態作動中フラグ(サブ)又はRT 2作動中フラグ(サブ)の何れかがオンであるかを判別する(ステップS 6 8 1)。このとき、サブCPU 7 1は、一般遊技状態作動中フラグ(サブ)又はRT 2作動中フラグ(サブ)の何れもオンではないと判別したときには、ステップS 6 9 2の処理に移行する。一方、サブCPU 7 1は、一般遊技状態作動中フラグ(サブ)又はRT 2作動中フラグ(サブ)の何れかがオンであると判別したときには、次いで、表示役はRT 3作動役であるか否かを判別する(ステップS 6 8 2)。

30

【0 4 9 7】

サブCPU 7 1は、ステップS 6 8 2の処理において表示役はRT 3作動役ではないと判別したときには、ステップS 6 8 6の処理に移行する。一方、サブCPU 7 1は、表示役はRT 3作動役であると判別したときには、一般遊技状態作動中フラグ(サブ)、RT 2作動中フラグ(サブ)をオフにする(ステップS 6 8 3)。次いで、サブCPU 7 1は、RT 3作動中フラグ(サブ)をオンにする(ステップS 6 8 4)とともに、RT遊技数カウンタ(サブ)に「1 0 0」をセットし(ステップS 6 8 5)、ステップS 6 9 0の処理に移行する。

40

【0 4 9 8】

サブCPU 7 1は、ステップS 6 8 2の処理において表示役はRT 3作動役ではないと判別したときには、次いで、表示役はRT 4作動役であるか否かを判別する(ステップS 6 8 6)。このとき、サブCPU 7 1は、RT 4作動役ではないと判別したときには、ステップS 6 9 2の処理に移行する。一方、サブCPU 7 1は、表示役はRT 4作動役であると判別したときには、一般遊技状態作動中フラグ(サブ)、RT 2作動中フラグ(サブ)をオフにする(ステップS 6 8 7)。次いで、サブCPU 7 1は、RT 4作動中フラグ(サブ)をオンにする(ステップS 6 8 8)とともに、RT遊技数カウンタ(サブ)に「2 1 0 0」をセットし(ステップS 6 8 9)、ステップS 6 9 0の処理に移行する。

50

【0499】

サブCPU71は、ステップS685又はステップS689の処理を終了した後は、高RT画面表示用演出データ選択テーブルを参照し、表示年カウンタの値に基づいて、高RT画面表示用演出データをセットする(ステップS690)。次いで、サブCPU71は、CZ1認識フラグ、CZ2認識フラグ、連続演出中フラグ1をオフにして(ステップS691)、ステップS695の処理に移行する。サブCPU71は、ステップS690の処理によって、例えば、表示年カウンタの値が「1」であった場合(すなわち、CZ中に1981年と表示させていた場合)には、次ゲーム以降のRT3作動状態又はRT4作動状態において、「歌舞伎町(昼)」を示す画面を表示させる。

【0500】

他方、サブCPU71は、ステップS681の処理において一般遊技状態作動中フラグ(サブ)又はRT2作動中フラグ(サブ)の何れもオンではないと判別したとき、または、ステップS686の処理においてRT4作動役ではないと判別したときには、次いで、RT6作動中フラグ(サブ)又はRT7作動中フラグ(サブ)の何れかがオンであるかを判別する(ステップS692)。このとき、サブCPU71は、RT6作動中フラグ(サブ)又はRT7作動中フラグ(サブ)の何れもオンではないと判別したときには、ステップS695の処理に移行する。一方、サブCPU71は、RT6作動中フラグ(サブ)又はRT7作動中フラグ(サブ)の何れかがオンであると判別したときには、RT6作動中フラグ(サブ)、RT7作動中フラグ(サブ)をオフにし(ステップS693)、一般遊技状態作動中フラグ(サブ)をオンとして(ステップS694)、ステップS695の処

【0501】

次に、サブCPU71は、図98を参照して後述する復活演出準備処理を実行する(ステップS695)。

【0502】

次に、サブCPU71は、高RT最終ゲームフラグはオンであるか否かを判別する(ステップS696)。このとき、サブCPU71は、高RT最終ゲームフラグはオンであると判別したときには、高RT最終ゲームフラグをオフとし(ステップS697)、表示コマンド受信時処理を終了させる。一方、サブCPU71は、高RT最終ゲームフラグはオンではないと判別したときには、表示コマンド受信時処理を終了させる。

【0503】

サブCPU71は、表示コマンド受信時処理を終了させると、演出内容決定処理(図84参照)を介して演出登録処理(図83参照)のステップS515の処理に移行する。

【0504】

次に、図95を参照して、サブCPU71によるBB成立時処理について説明する。なお、図95は、本実施形態のサブCPU71によるBB成立時処理のフローチャートを示す図である。

【0505】

初めに、サブCPU71は、転落フラグはオンであるかを判別する(ステップS711)。このとき、サブCPU71は、転落フラグはオンであると判別したときには、転落フラグをオフとし(ステップS712)、ステップS713の処理に移行する。一方、サブCPU71は、転落フラグはオンではないと判別したときには、ステップS713の処理に移行する。

【0506】

次に、サブCPU71は、BB成立時演出データをセットする(ステップS713)。サブCPU31はステップS713の処理によってBBが成立したことを報知するための画像を表示する。

【0507】

次に、サブCPU71は、ストーリー6表示フラグはオンであるか否かを判別する(ステップS714)。このとき、サブCPU71は、ストーリー6表示フラグはオンではな

10

20

30

40

50

いと判別したときには、ステップS 7 1 7の処理に移行する。一方、サブCPU 7 1は、ストーリー6表示フラグはオンであると判別したときには、ストーリー6用連続演出データをセットし(ステップS 7 1 5)、ストーリー6表示フラグをオフして(ステップS 7 1 6)、ステップS 7 2 3の処理に移行する。サブCPU 7 1は、ステップS 7 1 5の処理によって、BB作動状態(サブ)において、特別ストーリー第6話を示す画像を順次表示させる。

【0508】

他方、サブCPU 7 1は、ステップS 7 1 4の処理においてストーリー6表示フラグはオンではないと判別したときには、次いで、フラッシュバック演出サインは「0」であるか否かを判別する(ステップS 7 1 7)。このとき、サブCPU 7 1は、フラッシュバック演出サインは「0」であると判別したときには、ステップS 7 2 0の処理に移行する。一方、サブCPU 7 1は、フラッシュバック演出サインは「0」ではないと判別したときには、ストーリー用連続演出データ選択テーブルを参照し、フラッシュバック演出サインに応じて、ストーリー用連続演出データをセットする(ステップS 7 1 8)。次いで、フラッシュバック演出サインに「0」をセットし(ステップS 7 1 9)、ステップS 7 2 3の処理に移行する。

10

【0509】

他方、サブCPU 7 1は、ステップS 7 1 7の処理においてフラッシュバック演出サインは「0」であると判別したときには、次いで、RT1作動状態中ボーナス当籤フラグはオンであるか否かを判別する(ステップS 7 2 0)。このとき、サブCPU 7 1は、RT1作動状態中ボーナス当籤フラグはオンであると判別したときには、キャラクター紹介用連続演出データをセットし(ステップS 7 2 2)、ステップS 7 2 3の処理に移行する。一方、サブCPU 7 1は、RT1作動状態中ボーナス当籤フラグはオンではないと判別したときには、ストーリー用連続演出データ選択テーブルを参照し、表示年カウンタの値に基づいて、ストーリー用連続演出データをセットし(ステップS 7 2 1)、ステップS 7 2 3の処理に移行する。

20

【0510】

次に、サブCPU 7 1は、ステップS 7 1 6、ステップS 7 1 9、ステップS 7 2 1、ステップS 7 2 2の処理を終了した後は、次いで、連続演出中フラグ2をオンとして(ステップS 7 2 3)、BB成立時処理を終了させる。

30

【0511】

サブCPU 7 1は、BB成立時処理を終了させると、表示コマンド受信時処理(図9 1参照)のステップS 6 5 3の処理に移行する。

【0512】

次に、図9 6を参照して、サブCPU 7 1によるMB成立時処理について説明する。なお、図9 6は、本実施形態のサブCPU 7 1によるMB成立時処理のフローチャートを示す図である。

【0513】

初めに、サブCPU 7 1は、MB成立時演出データをセットする(ステップS 7 4 1)。

40

【0514】

次に、サブCPU 7 1は、転落フラグはオンであるかを判別する(ステップS 7 4 2)。このとき、サブCPU 7 1は、転落フラグはオンではないと判別したときには、ステップS 7 4 6の処理に移行する。一方、サブCPU 7 1は、転落フラグはオンであると判別したときには、転落フラグをオフとする(ステップS 7 4 3)。次いで、サブCPU 7 1は、ストーリー1用連続演出データをセットし(ステップS 7 4 4)、年表示初期化フラグをオンとして(ステップS 7 4 5)、ステップS 7 5 3の処理に移行する。なお、サブCPU 7 1は、ステップS 7 4 4の処理によって、MB作動状態において、「1979年」におけるストーリー第1話を示す画像を順次表示させる。

【0515】

50

他方、サブCPU71は、ステップS742の処理において転落フラグはオンではないと判別したときには、次いで、ストーリー6表示フラグはオンであるか否かを判別する(ステップS746)。このとき、サブCPU71は、ストーリー6表示フラグはオンではないと判別したときには、ステップS749の処理に移行する。一方、サブCPU71は、ストーリー6表示フラグはオンであると判別したときには、ストーリー6用連続演出データをセットし(ステップS747)、ストーリー6表示フラグをオフにして(ステップS748)、ステップS753の処理に移行する。

【0516】

他方、サブCPU71は、ステップS746の処理においてストーリー6表示フラグはオンではないと判別したときには、次いで、フラッシュバック演出サインは「0」であるか否かを判別する(ステップS749)。このとき、サブCPU71は、フラッシュバック演出サインは「0」であると判別したときには、ストーリー用連続演出データ選択テーブルを参照し、表示年カウンタの値に基づいて、ストーリー用連続演出データをセットし(ステップS752)、ステップS753の処理に移行する。一方、サブCPU71は、フラッシュバック演出サインは「0」ではないと判別したときには、ストーリー用連続演出データ選択テーブルを参照し、フラッシュバック演出サインに応じて、ストーリー用連続演出データをセットする(ステップS750)。次いで、サブCPU71は、フラッシュバック演出サインに「0」をセットし(ステップS751)、ステップS753の処理に移行する。

【0517】

次に、サブCPU71は、ステップS745、ステップS748、ステップS751、ステップS752の処理を終了した後は、次いで、連続演出中フラグ2をオンとして(ステップS753)、MB成立時処理を終了させる。

【0518】

サブCPU71は、MB成立時処理を終了させると、表示コマンド受信時処理(図91参照)のステップS657の処理に移行する。

【0519】

次に、図97を参照して、サブCPU71によるCZ作動時処理について説明する。なお、図97は、本実施形態のサブCPU71によるCZ作動時処理のフローチャートを示す図である。

【0520】

初めに、サブCPU71は、転落フラグはオンであるかを判別する(ステップS771)。このとき、サブCPU71は、転落フラグはオンであると判別したときには、転落フラグをオフとし(ステップS772)、ステップS773の処理に移行する。一方、サブCPU71は、転落フラグはオンではないと判別したときには、ステップS773の処理に移行する。

【0521】

次に、サブCPU71は、年表示初期化フラグはオンであるかを判別する(ステップS773)。このとき、サブCPU71は、年表示初期化フラグはオンであると判別したときには、表示年カウンタに「1」をセットする(ステップS774)とともに、年表示初期化フラグをオフとし(ステップS775)、ステップS779の処理に移行する。一方、サブCPU71は、年表示初期化フラグはオンではないと判別したときには、次いで、CZ間遷移フラグはオンであるかを判別する(ステップS776)。

【0522】

サブCPU71は、ステップS776の処理においてCZ間遷移フラグはオンであると判別したときには、CZ間遷移フラグをオフとし(ステップS777)、ステップS779の処理に移行する。一方、サブCPU71は、CZ間遷移フラグはオンではないと判別したときには、表示年カウンタを更新し(ステップS778)ステップS779の処理に移行する。

【0523】

次に、サブCPU71は、ステップS775、ステップS777、ステップS778の処理を終了した後は、次いで、表示年カウンタの値に基づいて、年表示用演出データをセットし(ステップS779)、CZ作動時処理を終了させる。サブCPU71は、一般遊技状態又はRT2作動状態において、ステップS779の処理によりセットした年表示用演出データによって、年表示領域400に年を表示する。

【0524】

サブCPU71は、CZ作動時処理を終了させると、表示コマンド受信時処理(図94参照)のステップS695の処理に移行する。

【0525】

次に、図98を参照して、サブCPU71による復活演出準備処理について説明する。なお、図98は、本実施形態のサブCPU71による復活演出準備処理のフローチャートを示す図である。

10

【0526】

初めに、サブCPU71は、CZ1認識フラグ又はCZ2認識フラグの何れかがオンであるかを判別する(ステップS791)。このとき、サブCPU71は、CZ1認識フラグ又はCZ2認識フラグの何れかがオンであると判別したときには、ステップS793の処理に移行する。一方、サブCPU71は、CZ1認識フラグ又はCZ2認識フラグの何れもオンではないと判別したときには、次いで、高RT最終ゲームフラグはオンであるかを判別する(ステップS792)。

【0527】

20

サブCPU71は、ステップS792の処理において高RT最終ゲームフラグはオンではないと判別したときには、復活演出準備処理を終了させる。一方、サブCPU71は、高RT最終ゲームフラグはオンであると判別したときには、ステップS797の処理に移行する。

【0528】

他方、サブCPU71は、ステップS791の処理においてCZ1認識フラグ又はCZ2認識フラグの何れかがオンであると判別したときには、次いで、連続演出中フラグ1はオンであるかを判別する(ステップS793)。このとき、サブCPU71は、連続演出中フラグ1はオンではないと判別したときには、ステップS797の処理に移行する。一方、サブCPU71は、連続演出中フラグ1はオンであると判別したときには、ステップ

30

【0529】

サブCPU71は、ステップS793の処理において連続演出中フラグ1はオンであると判別したときには、次いで、連続演出カウンタの値は「0」であるかを判別する(ステップS794)。このとき、サブCPU71は、連続演出カウンタの値は「0」ではないと判別したときには、復活演出準備処理を終了させる。一方、サブCPU71は、連続演出カウンタの値は「0」であると判別したときには、次いで、連続演出中フラグ1をオフとするとともに(ステップS795)、ひび割れフラグをオンとし(ステップS796)、ステップS797の処理に移行する。

【0530】

40

サブCPU71は、ステップS792の処理において高RT最終ゲームフラグはオンであると判別したとき、ステップS793の処理において連続演出中フラグ1はオンではないと判別したとき、または、ステップS796の処理を終了したときには、次いで、表示役はリプレイであるかを判別する(ステップS797)。このとき、サブCPU71は、表示役はリプレイであると判別したときには、次いで、CZ1レバー操作時フラグ又はCZ2レバー操作時フラグをオンとし(ステップS798)、ステップS800の処理に移行する。一方、サブCPU71は、表示役はリプレイではないと判別したときには、次いで、CZ1メダル投入時フラグ又はCZ2メダル投入時フラグをオンとし(ステップS799)、ステップS800の処理に移行する。具体的には、ステップS798、ステップS799の処理において、サブCPU71は、CZ1認識フラグがオンである場合に

50

は、C Z 1 レバー操作時フラグ又はC Z 1 メダル投入時フラグをオンとし、一方、C Z 2 認識フラグがオンである場合には、C Z 2 レバー操作時フラグ又はC Z 2 メダル投入時フラグをオンとする。

【0531】

サブCPU71は、ステップS798又はステップS799の処理を終了させると、次いで、C Z 1 認識フラグ、C Z 2 認識フラグをオフとし(ステップS800)、復活演出準備処理を終了させる。

【0532】

サブCPU71は、復活演出準備処理を終了させると、表示コマンド受信時処理(図94参照)のステップS696の処理に移行する。

10

【0533】

次に、図99を参照して、サブCPU71によるボーナス終了コマンド受信時処理について説明する。なお、図99は、本実施形態のサブCPU71によるボーナス終了コマンド受信時処理のフローチャートを示す図である。

【0534】

初めに、サブCPU71は、終了したボーナスはBBであるか否かを判別する(ステップS811)。このとき、サブCPU71は、終了したボーナスはBBではないと判別したときには、ステップS815の処理に移行する。一方、サブCPU71は、終了したボーナスはBBであると判別したときには、BB作動中フラグ(サブ)をオフにする(ステップS812)。次いで、サブCPU71は、RT6作動中フラグ(サブ)をオンとし(ステップS813)、BB終了時演出データをセットし(ステップS814)、ステップS818の処理に移行する。

20

【0535】

サブCPU71は、ステップS811の処理において終了したボーナスはBBではないと判別したときには、MB作動中フラグ(サブ)をオフにする(ステップS815)。次いで、サブCPU71は、RT7作動中フラグ(サブ)をオンとし(ステップS816)、MB終了時演出データをセットし(ステップS817)、ステップS818の処理に移行する。

【0536】

サブCPU71は、ステップS814、ステップS817の処理を終了した後は、次いで、C Z 1 認識フラグをオンとする(ステップS818)。

30

【0537】

次に、サブCPU71は、連続演出中フラグ2をオフにし(ステップS819)、ボーナスゲーム終了時演出データをセットし(ステップS820)、ボーナス終了コマンド受信時処理を終了させる。

【0538】

サブCPU71は、ボーナス終了コマンド受信時処理を終了させると、演出内容決定処理(図84参照)を介して演出登録処理(図83参照)のステップS515の処理に移行する。

【0539】

次に、図100を参照して、サブCPU71によるメダル投入コマンド受信時処理について説明する。なお、図100は、本実施形態のサブCPU71によるメダル投入コマンド受信時処理のフローチャートを示す図である。

40

【0540】

初めに、サブCPU71は、サイコロ演出サインは「1」であるか否かを判別する(ステップS831)。このとき、サブCPU71は、サイコロ演出サインは「1」であると判別したときには、「通常画面」表示用演出データをセットし(ステップS832)、ステップS837の処理に移行する。一方、サブCPU71は、サイコロ演出サインは「1」ではないと判別したときには、次いで、サイコロ演出サインは「2」であるか否かを判別する(ステップS833)。

50

【 0 5 4 1 】

サブCPU71は、ステップS833の処理においてサイコロ演出サインは「2」であると判別したときには、サイコロ演出番号保持領域にセットした演出番号に基づいて、停止出目表示用演出データをセットし(ステップS834)、ステップS837の処理に移行する。一方、サブCPU71は、サイコロ演出サインは「2」ではないと判別したときには、次いで、サイコロ演出サインは「5」であるか否かを判別する(ステップS835)。

【 0 5 4 2 】

サブCPU71は、ステップS835の処理においてサイコロ演出サインは「5」であると判別したときには、「BONUS画面」表示用演出データをセットし(ステップS836)、ステップS837の処理に移行する。一方、サブCPU71は、サイコロ演出サインは「5」ではないと判別したときには、次いで、ステップS839の処理に移行する。

【 0 5 4 3 】

サブCPU71は、ステップS832、ステップS834、ステップS836の処理を終了した後は、次いで、サイコロ演出サインに「0」をセットし(ステップS837)、サイコロ演出番号保持領域をクリアして(ステップS838)、ステップS842の処理に移行する。

【 0 5 4 4 】

他方、サブCPU71は、ステップS835の処理においてサイコロ演出サインは「5」ではないと判別したときには、次いで、サイコロ演出サインは「3」であるか否かを判別する(ステップS839)。このとき、サブCPU71は、サイコロ演出サインは「3」であると判別したときには、ステップS842の処理に移行する。一方、サブCPU71は、サイコロ演出サインは「3」ではないと判別したときには、次いで、サイコロ演出サインは「4」又は「6」であるか否かを判別する(ステップS840)。

【 0 5 4 5 】

サブCPU71は、ステップS840の処理においてサイコロ演出サインは「4」又は「6」ではないと判別したときには、ステップS842の処理に移行する。一方、サブCPU71は、サイコロ演出サインは「4」又は「6」であると判別したときには、サイコロ演出番号保持領域にセットした演出番号に基づいて、停止出目表示用演出データをセットし(ステップS841)、ステップS842の処理に移行する。

【 0 5 4 6 】

サブCPU71は、ステップS839の処理においてサイコロ演出サインは「3」であると判別したとき、ステップS840の処理においてサイコロ演出サインは「4」又は「6」ではないと判別したとき、または、ステップS838、ステップS841の終了をしたときには、次いで、図88に示す背景色・復活画像設定処理を実行し(ステップS842)、メダル投入コマンド受信時処理を終了させる。

【 0 5 4 7 】

サブCPU71は、メダル投入コマンド受信時処理を終了させると、演出内容決定処理(図84参照)を介して演出登録処理(図83参照)のステップS515の処理に移行する。

【 0 5 4 8 】

以上説明した遊技機1は、メインCPU31が、RT1作動状態を、RT1作動状態制御条件に従って作動又は終了させ、高RT作動状態を、高RT作動役の成立に基づいて作動させ、高RT作動役を所定の確率で内部当籤役として決定するCZを、CZ制御条件に従って作動又は終了させ、制御ROM72が、「幹部会 「K男のタマを獲れ」負け(3G)」、又は、幹部会 「K男のタマを獲れ」(I次郎切る)負け(3G)」などの「負け」に係る連続演出を実行させるための連続不利演出データと、遊技状態がCZであることを示唆するCZ画面を表示する演出を実行させるための「CZ画面」表示用演出データを含む複数の演出データを記憶し、サブCPU71は、演出データを選択し、選択した

10

20

30

40

50

演出データに基づいて、液晶表示装置 5 に画像・画面を表示させる。このとき、メイン CPU 31 は、CZ においてのみ高 RT 作動役を内部当籤役として決定し、RT 1 作動状態において CZ 作動役が内部当籤役として決定された場合には、当該 CZ 作動役が成立するように各リール 3L、3C、3R の回転を停止させ、サブ CPU 71 は、RT 1 作動状態において CZ 作動役が内部当籤役として決定された場合には、所定の確率で「負け」に係る連続演出データを選択して「負け」に係る連続演出に係る画像を表示させ、当該「負け」に係る連続演出を終了させたゲームの次のゲームにおける遊技状態が CZ である場合には、当該次のゲームの投入操作がメダルセンサ 22S 又は BET スイッチ 11S ~ 13S により検出されたこと、又は、開始操作がスタートスイッチ 6S により検出されたことに基づいて「CZ 画面」表示用演出データを選択して CZ 画面を表示させる。

10

【0549】

したがって、遊技機 1 によれば、遊技者に不利であることを示唆する「負け」に係る連続演出が実行され、遊技者が遊技に対する興味を低下させかけた際、次のゲームの投入操作又は開始操作を契機として、遊技状態が RT 1 作動状態ではなく、高確 RT 作動状態に唯一移行可能であって、RT 1 作動状態より遊技者にとって有利な CZ であることを示唆する CZ 画面が CZ であれば実行されることから、遊技者の低下しかけた興味を向上させることができる。

【0550】

また、遊技機 1 は、サブ CPU 71 が、RT 1 作動状態において CZ 作動役が内部当籤役として決定された場合には、所定の確率で「負け」に係る連続演出を実行させるための連続不利演出データを選択して「負け」に係る連続演出を実行させ、当該「負け」に係る連続演出を終了させたゲームの次のゲーム以降、遊技状態が CZ でない場合には、当該次のゲームにおいて CZ 画面を表示させない。

20

【0551】

したがって、遊技機 1 によれば、「負け」に係る連続演出の実行後、遊技状態が CZ でないにもかかわらず、CZ 画面が表示されることはなく、実際の遊技状態と矛盾した演出が実行されることを防止することができる。

【0552】

なお、本実施形態では CZ 1、CZ 2 からのみ高 RT に移行することとし、CZ 1、CZ 2 における高 RT 作動役が内部当籤する確率が異なるように規定しているが、これに限定されることはなく、他の CZ を設け、それぞれ高 RT 作動役が内部当籤する確率を異なるように規定してもよい。

30

【0553】

なお、本実施形態では、パチスロ遊技機として例示したが、これに限定されず、他の遊技機にも本発明を適用することができる。

【0554】

また、上記の遊技機 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。この場合も、上述した遊技機 1 と同様の効果が得られる。

【図面の簡単な説明】

40

【0555】

【図 1】本発明に係る一実施形態における遊技機を示す斜視図である。

【図 2】一実施形態における遊技機のリール上の図柄の配置テーブルの例を示す図である。

【図 3】一実施形態における遊技機の内部回路の構成を示す図である。

【図 4】一実施形態における遊技機の副制御回路の構成を示す図である。

【図 5】一実施形態における遊技機の内部抽籤テーブル決定テーブルの例を示す図である。

【図 6】一実施形態における遊技機の RT 1 作動状態用内部抽籤テーブルの例を示す図である。

50

【図 7】一実施形態における遊技機の一般 (C Z 1) 遊技状態用内部抽籤テーブルの例を示す図である。

【図 8】一実施形態における遊技機の R T 2 (C Z 2) 作動状態用内部抽籤テーブルの例を示す図である。

【図 9】一実施形態における遊技機の R T 3・R T 4 作動状態用内部抽籤テーブルの例を示す図である。

【図 10】一実施形態における遊技機の持越状態用内部抽籤テーブルの例を示す図である。

【図 11】一実施形態における遊技機の R T 6 作動状態用内部抽籤テーブルの例を示す図である。

10

【図 12】一実施形態における遊技機の R T 7 作動状態用内部抽籤テーブルの例を示す図である。

【図 13】一実施形態における遊技機の R B 遊技状態用内部抽籤テーブルの例を示す図である。

【図 14】一実施形態における遊技機の遊技状態・作動状態の移行の例を示す図である。

【図 15】一実施形態における遊技機の小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルの例を示す図である。

【図 16】一実施形態における遊技機のボーナス用内部当籤役決定テーブルの例を示す図である。

【図 17】一実施形態における遊技機の図柄組合せテーブルの例を示す図である。

20

【図 18】一実施形態における遊技機のボーナス作動時テーブルの例を示す図である。

【図 19】一実施形態における遊技機の優先順序テーブルの例を示す図である。

【図 20】一実施形態における遊技機の停止テーブル (0 1) の例を示す図である。

【図 21】一実施形態における遊技機の停止テーブル (0 2) の例を示す図である。

【図 22】一実施形態における遊技機の停止テーブル (0 3) の例を示す図である。

【図 23】一実施形態における遊技機の停止テーブル (0 4) の例を示す図である。

【図 24】一実施形態における遊技機の停止テーブル (0 5) の例を示す図である。

【図 25】一実施形態における遊技機の停止テーブル (0 6) の例を示す図である。

【図 26】一実施形態における遊技機の停止テーブル (0 7) の例を示す図である。

【図 27】一実施形態における遊技機の停止テーブル (0 8) の例を示す図である。

30

【図 28】一実施形態における遊技機の停止テーブル (0 9) の例を示す図である。

【図 29】一実施形態における遊技機の停止テーブル (1 0) の例を示す図である。

【図 30】一実施形態における遊技機の停止テーブル (1 1) の例を示す図である。

【図 31】一実施形態における遊技機の優先順序テーブル 1 の例を示す図である。

【図 32】一実施形態における遊技機の優先順序テーブル 2 の例を示す図である。

【図 33】一実施形態の遊技機の内部当籤役 1 格納領域の例を示す図である。

【図 34】一実施形態の遊技機の内部当籤役 2 格納領域の例を示す図である。

【図 35】一実施形態の遊技機の内部当籤役 3 格納領域の例を示す図である。

【図 36】一実施形態の遊技機の内部当籤役 4 格納領域の例を示す図である。

【図 37】一実施形態の遊技機の表示役 5 格納領域の例を示す図である。

40

【図 38】一実施形態の遊技機の表示役 6 格納領域の例を示す図である。

【図 39】一実施形態の遊技機の持越役格納領域の例を示す図である。

【図 40】一実施形態における遊技機の状態管理フラグ 1 格納領域の例を示す図である。

【図 41】一実施形態における遊技機の状態管理フラグ 2 格納領域の例を示す図である。

【図 42】一実施形態における遊技機の有効ストップボタン格納領域の例を示す図である。

【図 43】一実施形態における遊技機の作動ストップボタン格納領域の例を示す図である。

【図 44】一実施形態における遊技機の図柄格納領域の例を示す図である。

【図 45】一実施形態における遊技機の表示役予想格納領域の例を示す図である。

50

【図46】一実施形態における遊技機のRT1作動状態用演出決定テーブルの例を示す図である。

【図47】一実施形態における遊技機のサイコロ演出A決定テーブルの例を示す図である。

【図48】一実施形態における遊技機のサイコロ演出B決定テーブルの例を示す図である。

【図49】一実施形態における遊技機の幹部会演出決定テーブルの例を示す図である。

【図50】一実施形態における遊技機が連続負け演出を実行した際の流れの一例を示す図である。

【図51】一実施形態における遊技機のフラッシュバック演出A決定テーブルの例を示す図である。

10

【図52】一実施形態における遊技機のフラッシュバック演出B決定テーブルの例を示す図である。

【図53】一実施形態における遊技機の背景色決定テーブルの例を示す図である。

【図54】一実施形態における遊技機のストーリー用連続演出データ選択テーブルの例を示す図である。

【図55】一実施形態における遊技機の高RT画面表示用演出データ選択テーブルの例を示す図である。

【図56】一実施形態における遊技機の液晶表示領域を示す図である。

【図57】一実施形態における遊技機の、演出番号「1041」の演出実行時の画面例を示す図である。

20

【図58】一実施形態における遊技機の、演出番号「1041」の演出実行時の画面例を示す図である。

【図59】一実施形態における遊技機の、演出番号「1041」の演出実行時の画面例を示す図である。

【図60】一実施形態における遊技機の、演出番号「1041」の演出実行時の画面例を示す図である。

【図61】一実施形態における遊技機の、演出番号「1041」の演出実行時の画面例を示す図である。

【図62】一実施形態における遊技機の、演出番号「1041」の演出実行時の画面例を示す図である。

30

【図63】一実施形態における遊技機の、演出番号「1041」の演出実行時の画面例を示す図である。

【図64】一実施形態における主制御回路で行われるメインCPUによるリセット割込処理のフローチャートを示す図である。

【図65】一実施形態における主制御回路で行われるボーナス作動監視処理のフローチャートを示す図である。

【図66】一実施形態における主制御回路で行われるメダル受付・スタートチェック処理のフローチャートを示す図である。

【図67】一実施形態における主制御回路で行われる内部抽籤処理のフローチャートを示す図である。

40

【図68】一実施形態における主制御回路で行われる内部抽籤処理のフローチャートを示す図である。

【図69】一実施形態における主制御回路で行われるリール停止初期設定処理のフローチャートを示す図である。

【図70】一実施形態における主制御回路で行われる表示役予想格納処理のフローチャートを示す図である。

【図71】一実施形態における主制御回路で行われる表示役検索処理のフローチャートを示す図である。

【図72】一実施形態における主制御回路で行われる優先引込データ取得処理のフローチ

50

ャートを示す図である。

【図 7 3】一実施形態における主制御回路で行われるリール停止制御処理のフローチャートを示す図である。

【図 7 4】一実施形態における主制御回路で行われる滑りコマ数決定処理のフローチャートを示す図である。

【図 7 5】一実施形態における主制御回路で行われる優先引込制御処理のフローチャートを示す図である。

【図 7 6】一実施形態における主制御回路で行われるボーナス終了チェック処理のフローチャートを示す図である。

【図 7 7】一実施形態における主制御回路で行われる R T 遊技数カウンタ更新処理のフローチャートを示す図である。 10

【図 7 8】一実施形態における主制御回路で行われるボーナス作動チェック処理のフローチャートを示す図である。

【図 7 9】一実施形態における主制御回路で行われるボーナス作動チェック処理のフローチャートを示す図である。

【図 8 0】一実施形態における主制御回路で行われるボーナス作動チェック処理のフローチャートを示す図である。

【図 8 1】一実施形態における主制御回路で行われるメイン CPU の制御による割込処理のフローチャートを示す図である。

【図 8 2】一実施形態における副制御回路で行われる主基板通信処理のフローチャートを示す図である。 20

【図 8 3】一実施形態における副制御回路で行われる演出登録処理のフローチャートを示す図である。

【図 8 4】一実施形態における副制御回路で行われる演出内容決定処理のフローチャートを示す図である。

【図 8 5】一実施形態における副制御回路で行われる演出抽籤処理のフローチャートを示す図である。

【図 8 6】一実施形態における副制御回路で行われる演出抽籤処理のフローチャートを示す図である。

【図 8 7】一実施形態における副制御回路で行われるサイコロ演出設定処理のフローチャートを示す図である。 30

【図 8 8】一実施形態における副制御回路で行われる背景色・復活画像設定処理のフローチャートを示す図である。

【図 8 9】一実施形態における副制御回路で行われる遊技数減算処理のフローチャートを示す図である。

【図 9 0】一実施形態における副制御回路で行われる停止コマンド受信時処理のフローチャートを示す図である。

【図 9 1】一実施形態における副制御回路で行われる表示コマンド受信時処理のフローチャートを示す図である。

【図 9 2】一実施形態における副制御回路で行われる表示コマンド受信時処理のフローチャートを示す図である。 40

【図 9 3】一実施形態における副制御回路で行われる表示コマンド受信時処理のフローチャートを示す図である。

【図 9 4】一実施形態における副制御回路で行われる表示コマンド受信時処理のフローチャートを示す図である。

【図 9 5】一実施形態における副制御回路で行われる B B 成立時処理のフローチャートを示す図である。

【図 9 6】一実施形態における副制御回路で行われる M B 成立時処理のフローチャートを示す図である。

【図 9 7】一実施形態における副制御回路で行われる C Z 作動時処理のフローチャートを 50

示す図である。

【図98】一実施形態における副制御回路で行われる復活演出準備処理のフローチャートを示す図である。

【図99】一実施形態における副制御回路で行われるボーナス終了コマンド受信時処理のフローチャートを示す図である。

【図100】一実施形態における副制御回路で行われるメダル投入コマンド受信時処理のフローチャートを示す図である。

【符号の説明】

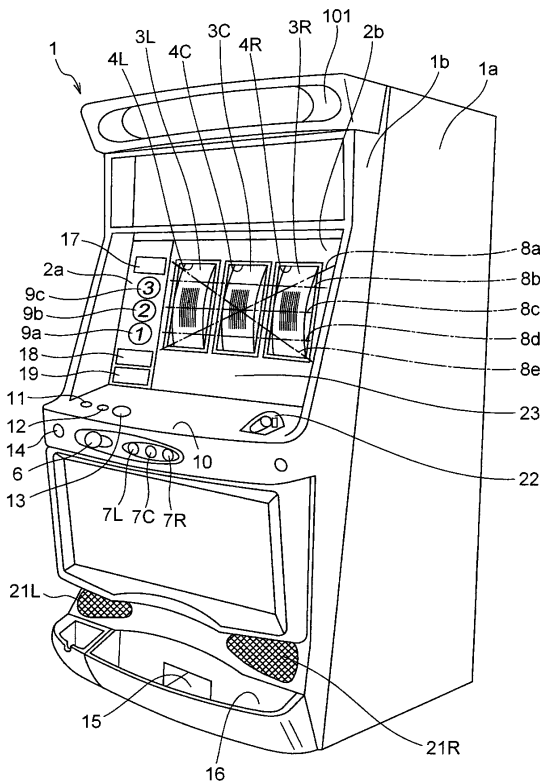
【0556】

- 1 ... 遊技機
- 2 b ... 液晶表示部
- 3 L、3 C、3 R ... リール
- 4 L、4 C、4 R ... 図柄表示領域
- 5 ... 液晶表示装置
- 2 1 L、2 1 R ... スピーカ
- 1 0 1 ... LED
- 3 0 ... マイクロコンピュータ
- 3 1 ... メインCPU
- 3 2 ... ROM
- 3 3 ... RAM
- 6 0 ... 主制御回路
- 7 0 ... 副制御回路

10

20

【図1】

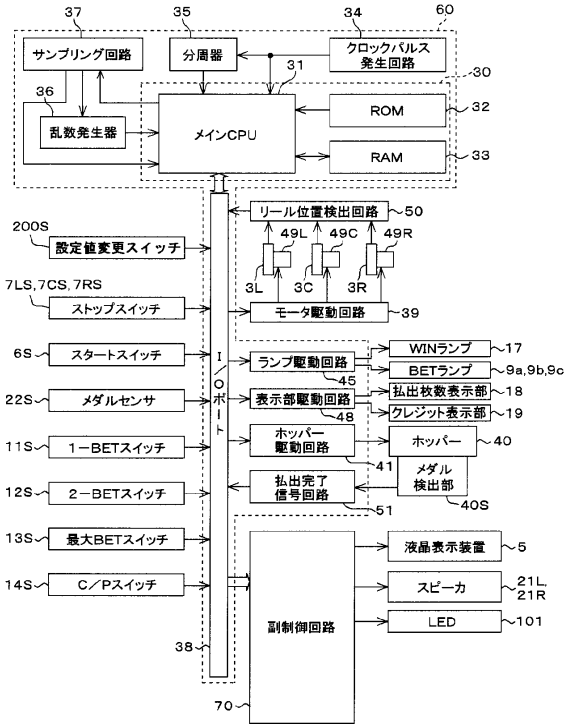


【図2】

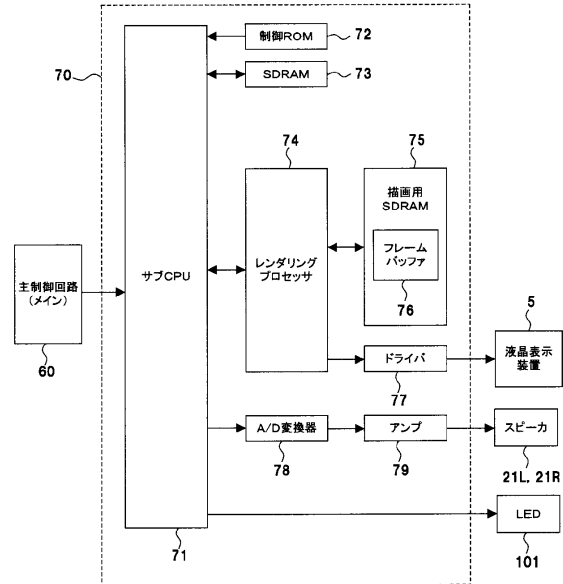
図柄配置テーブル

左リール		中リール		右リール	
図柄位置	図柄	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄
20	青ベル	0000100	0000100	20	赤ベル
19	スイカ	0000111	0000101	19	スイカ
18	リブレイ	0000101	0000101	18	リブレイ
17	赤ベル	0000101	0000111	17	BAR
16	BAR	0000011	0000100	16	赤ベル
15	赤チェリー	0000010	0000101	15	スイカ
14	プラנק	0000110	0000101	14	リブレイ
13	リブレイ	0000101	0000100	13	プラנק
12	赤ベル	0000101	BAR	12	赤チェリー
11	青7	0000010	0000101	11	赤ベル
10	スイカ	0000111	0000101	10	スイカ
09	リブレイ	0000101	0000111	09	リブレイ
08	赤ベル	0000101	青7	08	青7
07	BAR	0000011	0000101	07	赤ベル
06	赤チェリー	0000100	0000101	06	スイカ
05	プラנק	0000110	0000111	05	リブレイ
04	リブレイ	0000101	0000100	04	赤チェリー
03	赤ベル	0000101	0000101	03	赤ベル
02	スイカ	0000111	0000101	02	スイカ
01	リブレイ	0000101	0000100	01	リブレイ
00	赤7	0000001	0000001	00	赤7

【図3】



【図4】



【図5】

内部抽籤テーブル決定テーブル

遊技状態	内部抽籤テーブル	抽籤回数
RT1作動状態	RT1作動状態用内部抽籤テーブル	37
一般遊技状態	一般(CZ1)遊技状態用内部抽籤テーブル	41
RT2作動状態	RT2(CZ2)作動状態用内部抽籤テーブル	41
RT3作動状態	RT3・RT4作動状態用内部抽籤テーブル	37
RT4作動状態	RT3・RT4作動状態用内部抽籤テーブル	37
RT5作動状態	持越状態用内部抽籤テーブル	35
RT6作動状態	RT6作動状態用内部抽籤テーブル	38
RT7作動状態	RT7作動状態用内部抽籤テーブル	38
RB遊技状態	RB遊技状態用内部抽籤テーブル	2

【図6】

RT1作動状態用内部抽籤テーブル(投入枚数:3枚)

当籤番号	抽籤値		データポイント		備考(内部当籤役)	
	設定1	設定6	小役/リプレイ用	ボーナス用	小役/リプレイ用	ボーナス用
1	516	440	1	0	重複チェリー役群A	ボーナス用
2	83	64	2	0	赤チェリー役群B	
3	83	64	3	0	桃チェリー役群B	
4	126	128	4	0	重複チェリー役群B	
5	21	16	5	0	赤チェリー役群C	
6	21	16	6	0	桃チェリー役群C	
7	42	32	7	0	重複チェリー役群C	
8	8350	8800	8	0	ベル役群A	
9	306	293	9	0	ベル役群B	
10	392	392	10	0	スイカ	
11	8980	8980	11	0	リプレイ1	
12	28	48	1	3	重複チェリー役群A	MB2
13	28	48	1	4	重複チェリー役群A	MB1
14	8	14	2	4	赤チェリー役群B	MB1
15	8	14	2	2	赤チェリー役群B	BB1
16	8	14	3	4	桃チェリー役群B	MB1
17	8	14	3	2	桃チェリー役群B	BB1
18	16	28	4	3	重複チェリー役群B	MB2
19	16	28	4	4	重複チェリー役群B	MB1
20	16	28	4	1	重複チェリー役群B	BB2
21	16	28	4	2	重複チェリー役群B	BB1
22	20	28	5	2	重複チェリー役群B	BB1
23	20	28	5	2	桃チェリー役群C	BB1
24	40	52	7	1	重複チェリー役群C	BB2
25	40	52	7	2	重複チェリー役群C	BB1
26	22	34	9	1	ベル役群B	BB2
27	22	34	9	2	ベル役群B	BB1
28	28	28	10	3	スイカ	MB2
29	28	28	10	4	スイカ	MB1
30	28	28	10	1	スイカ	BB2
31	28	28	10	2	スイカ	BB1
32	4	4	13	1	リプレイ役群B	BB2
33	4	4	13	2	リプレイ役群B	BB1
34	12	20	0	3		MB2
35	12	20	0	4		MB1
36	14	34	0	1		BB2
37	14	34	0	2		BB1

【 図 7 】

一般(CZ1)遊玩状態用内部抽籤テーブル(投入枚数:3枚)

当籤番号	抽籤値		データポイント		備考(内部当籤役)	
	設定1	設定6	小役-リプレイ用	ボーナス用	小役-リプレイ用	ボーナス用
1	516	440	1	0	重賞チェリー役群A	
2	53	64	2	0	赤チェリー役群B	
3	53	64	3	0	桃チェリー役群B	
4	126	128	4	0	重賞チェリー役群B	
5	21	16	5	0	赤チェリー役群C	
6	21	16	6	0	桃チェリー役群C	
7	42	32	7	0	重賞チェリー役群C	
8	8350	8800	8	0	ベル役群A	
9	305	293	9	0	ベル役群B	
10	392	392	10	0	ベル役群B	
11	2328	2562	11	0	スイカ	
12	1280	1260	12	0	リプレイ1	
13	4032	4096	13	0	リプレイ役群A	
14	1260	892	14	0	リプレイ役群B	
15	84	32	15	0	リプレイ役群C	
16	28	48	1	3	重賞チェリー役群A	MB2
17	28	48	1	4	重賞チェリー役群A	MB1
18	8	14	2	4	赤チェリー役群B	MB1
19	8	14	2	2	赤チェリー役群B	BB1
20	8	14	3	4	桃チェリー役群B	MB1
21	8	14	3	2	桃チェリー役群B	BB1
22	16	26	4	3	重賞チェリー役群B	MB2
23	16	26	4	4	重賞チェリー役群B	MB1
24	16	26	4	1	重賞チェリー役群B	BB2
25	16	26	4	2	重賞チェリー役群B	BB1
26	20	26	5	2	赤チェリー役群C	BB1
27	20	26	6	2	桃チェリー役群C	BB1
28	40	52	7	1	重賞チェリー役群C	BB2
29	40	52	7	2	重賞チェリー役群C	BB1
30	22	34	8	1	ベル役群B	BB2
31	22	34	8	2	ベル役群B	BB1
32	28	28	10	3	スイカ	MB2
33	28	28	10	4	スイカ	MB1
34	28	28	10	1	スイカ	BB2
35	28	28	10	2	スイカ	BB1
36	4	4	13	1	リプレイ役群B	BB2
37	4	4	13	2	リプレイ役群B	BB1
38	12	20	0	3		MB2
39	12	20	0	4		MB1
40	14	34	0	1		BB2
41	14	34	0	2		BB1

【 図 8 】

RT2(CZ2)作動状態用内部抽籤テーブル(投入枚数:3枚)

当籤番号	抽籤値		データポイント		備考(内部当籤役)	
	設定1	設定6	小役-リプレイ用	ボーナス用	小役-リプレイ用	ボーナス用
1	516	440	1	0	重賞チェリー役群A	
2	53	64	2	0	赤チェリー役群B	
3	53	64	3	0	桃チェリー役群B	
4	126	128	4	0	重賞チェリー役群B	
5	21	16	5	0	赤チェリー役群C	
6	21	16	6	0	桃チェリー役群C	
7	42	32	7	0	重賞チェリー役群C	
8	8350	8800	8	0	ベル役群A	
9	305	293	9	0	ベル役群B	
10	392	392	10	0	ベル役群B	
11	2328	2562	11	0	リプレイ1	
12	1280	1260	12	0	リプレイ役群A	
13	1792	2560	13	0	リプレイ役群B	
14	3360	2480	14	0	リプレイ役群C	
15	224	80	15	0		
16	28	48	1	3	重賞チェリー役群A	MB2
17	28	48	1	4	重賞チェリー役群A	MB1
18	8	14	2	4	赤チェリー役群B	MB1
19	8	14	2	2	赤チェリー役群B	BB1
20	8	14	3	4	桃チェリー役群B	MB1
21	8	14	3	2	桃チェリー役群B	BB1
22	16	26	4	3	重賞チェリー役群B	MB2
23	16	26	4	4	重賞チェリー役群B	MB1
24	16	26	4	1	重賞チェリー役群B	BB2
25	16	26	4	2	重賞チェリー役群B	BB1
26	20	26	5	2	赤チェリー役群C	BB1
27	20	26	6	2	桃チェリー役群C	BB1
28	40	52	7	1	重賞チェリー役群C	BB2
29	40	52	7	2	重賞チェリー役群C	BB1
30	22	34	8	1	ベル役群B	BB2
31	22	34	8	2	ベル役群B	BB1
32	28	28	10	3	スイカ	MB2
33	28	28	10	4	スイカ	MB1
34	28	28	10	1	スイカ	BB2
35	28	28	10	2	スイカ	BB1
36	4	4	13	1	リプレイ役群B	BB2
37	4	4	13	2	リプレイ役群B	BB1
38	12	20	0	3		MB2
39	12	20	0	4		MB1
40	14	34	0	1		BB2
41	14	34	0	2		BB1

【 図 9 】

RT3-RT4作動状態用内部抽籤テーブル(投入枚数:3枚)

当籤番号	抽籤値		データポイント		備考(内部当籤役)	
	設定1	設定6	小役-リプレイ用	ボーナス用	小役-リプレイ用	ボーナス用
1	516	440	1	0	重賞チェリー役群A	
2	53	64	2	0	赤チェリー役群B	
3	53	64	3	0	桃チェリー役群B	
4	126	128	4	0	重賞チェリー役群B	
5	21	16	5	0	赤チェリー役群C	
6	21	16	6	0	桃チェリー役群C	
7	42	32	7	0	重賞チェリー役群C	
8	8350	8800	8	0	ベル役群A	
9	305	293	9	0	ベル役群B	
10	392	392	10	0	ベル役群B	
11	48153	47675	11	0	リプレイ1	
12	28	48	1	3	重賞チェリー役群A	MB2
13	28	48	1	4	重賞チェリー役群A	MB1
14	8	14	2	4	赤チェリー役群B	MB1
15	8	14	2	2	赤チェリー役群B	BB1
16	8	14	3	4	桃チェリー役群B	MB1
17	8	14	3	2	桃チェリー役群B	BB1
18	16	26	4	3	重賞チェリー役群B	MB2
19	16	26	4	4	重賞チェリー役群B	MB1
20	16	26	4	1	重賞チェリー役群B	BB2
21	16	26	4	2	重賞チェリー役群B	BB1
22	20	26	5	2	赤チェリー役群C	BB1
23	20	26	6	2	桃チェリー役群C	BB1
24	40	52	7	1	重賞チェリー役群C	BB2
25	40	52	7	2	重賞チェリー役群C	BB1
26	22	34	8	1	ベル役群B	BB2
27	22	34	8	2	ベル役群B	BB1
28	28	28	10	3	スイカ	MB2
29	28	28	10	4	スイカ	MB1
30	28	28	10	1	スイカ	BB2
31	28	28	10	2	スイカ	BB1
32	4	4	13	1	リプレイ役群B	BB2
33	4	4	13	2	リプレイ役群B	BB1
34	12	20	0	3		MB2
35	12	20	0	4		MB1
36	14	34	0	1		BB2
37	14	34	0	2		BB1

【 図 10 】

持続状態用内部抽籤テーブル(投入枚数:3枚)

当籤番号	抽籤値		データポイント		備考(内部当籤役)	
	設定1	設定6	小役-リプレイ用	ボーナス用	小役-リプレイ用	ボーナス用
1	516	440	1	0	重賞チェリー役群A	
2	53	64	2	0	赤チェリー役群B	
3	53	64	3	0	桃チェリー役群B	
4	126	128	4	0	重賞チェリー役群B	
5	21	16	5	0	赤チェリー役群C	
6	21	16	6	0	桃チェリー役群C	
7	42	32	7	0	重賞チェリー役群C	
8	8350	8800	8	0	ベル役群A	
9	305	293	9	0	ベル役群B	
10	392	392	10	0	ベル役群B	
11	10240	10240	11	0	リプレイ1	
12	4098	4098	12	0	リプレイ役群A	
13	2048	2048	13	0	リプレイ役群B	
14	28	48	1	3	重賞チェリー役群A	MB2
15	28	48	1	4	重賞チェリー役群A	MB1
16	8	14	2	4	赤チェリー役群B	MB1
17	8	14	2	2	赤チェリー役群B	BB1
18	8	14	3	4	桃チェリー役群B	MB1
19	8	14	3	2	桃チェリー役群B	BB1
20	16	26	4	3	重賞チェリー役群B	MB2
21	16	26	4	4	重賞チェリー役群B	MB1
22	16	26	4	1	重賞チェリー役群B	BB2
23	16	26	4	2	重賞チェリー役群B	BB1
24	20	26	5	2	赤チェリー役群C	BB1
25	20	26	6	2	桃チェリー役群C	BB1
26	40	52	7	1	重賞チェリー役群C	BB2
27	40	52	7	2	重賞チェリー役群C	BB1
28	22	34	8	1	ベル役群B	BB2
29	22	34	8	2	ベル役群B	BB1
30	28	28	10	3	スイカ	MB2
31	28	28	10	4	スイカ	MB1
32	28	28	10	1	スイカ	BB2
33	28	28	10	2	スイカ	BB1
34	4	4	13	1	リプレイ役群B	BB2
35	4	4	13	2	リプレイ役群B	BB1

【図11】

RT6動作状態用内部抽籤テーブル

当籤番号	抽籤値		データポイント		備考(内部当籤役)	
	設定1	設定6	小役・リプレイ用	ボーナス用	小役・リプレイ用	ボーナス用
1	518	440	1	0	重宝チェリー役群A	
2	63	64	2	0	赤チェリー役群B	
3	63	64	3	0	桃チェリー役群B	
4	128	128	4	0	重宝チェリー役群B	
5	21	16	5	0	赤チェリー役群C	
6	21	16	6	0	桃チェリー役群C	
7	42	32	7	0	重宝チェリー役群C	
8	8350	8800	8	0	ベル役群A	
9	305	293	9	0	ベル役群B	
10	392	392	10	0	スイカ	
11	2270	1782	11	0	リプレイ1	
12	52428	52428	13	0	リプレイ役群B	
13	28	48	1	3	重宝チェリー役群A	MB2
14	28	48	1	4	重宝チェリー役群B	MB1
15	8	14	2	4	赤チェリー役群B	MB1
16	8	14	2	2	桃チェリー役群B	BB1
17	8	14	3	4	桃チェリー役群B	MB1
18	8	14	3	2	桃チェリー役群B	BB1
19	16	28	4	3	重宝チェリー役群B	MB2
20	16	28	4	4	重宝チェリー役群B	MB1
21	16	28	4	1	重宝チェリー役群B	BB2
22	16	28	4	2	重宝チェリー役群B	BB1
23	20	26	5	2	赤チェリー役群C	BB1
24	20	26	6	2	桃チェリー役群C	BB1
25	40	52	7	1	重宝チェリー役群C	BB2
26	40	52	7	2	重宝チェリー役群C	BB1
27	22	34	9	1	ベル役群B	BB2
28	22	34	9	2	ベル役群B	BB1
29	28	28	10	3	スイカ	MB2
30	28	28	10	4	スイカ	MB1
31	28	28	10	1	スイカ	BB1
32	28	28	10	2	スイカ	BB2
33	4	4	13	1	リプレイ役群B	BB1
34	4	4	13	2	リプレイ役群B	BB2
35	12	20	0	3		MB2
36	12	20	0	4		MB1
37	14	34	0	1		BB2
38	14	34	0	2		BB1

【図12】

RT7動作状態用内部抽籤テーブル

当籤番号	抽籤値		データポイント		備考(内部当籤役)	
	設定1	設定6	小役・リプレイ用	ボーナス用	小役・リプレイ用	ボーナス用
1	516	440	1	0	重宝チェリー役群A	
2	63	64	2	0	赤チェリー役群B	
3	63	64	3	0	桃チェリー役群B	
4	128	128	4	0	重宝チェリー役群B	
5	21	16	5	0	赤チェリー役群C	
6	21	16	6	0	桃チェリー役群C	
7	42	32	7	0	重宝チェリー役群C	
8	8350	8800	8	0	ベル役群A	
9	305	293	9	0	ベル役群B	
10	392	392	10	0	スイカ	
11	21930	21452	11	0	リプレイ1	
12	32786	32768	13	0	リプレイ役群B	
13	28	48	1	3	重宝チェリー役群A	MB2
14	28	48	1	4	重宝チェリー役群B	MB1
15	8	14	2	4	赤チェリー役群B	MB1
16	8	14	2	2	桃チェリー役群B	BB1
17	8	14	3	4	桃チェリー役群B	MB1
18	8	14	3	2	桃チェリー役群B	BB1
19	16	28	4	3	重宝チェリー役群B	MB2
20	16	28	4	4	重宝チェリー役群B	MB1
21	16	28	4	1	重宝チェリー役群B	BB2
22	16	28	4	2	重宝チェリー役群B	BB1
23	20	26	5	2	赤チェリー役群C	BB1
24	20	26	6	2	桃チェリー役群C	BB1
25	40	52	7	1	重宝チェリー役群C	BB2
26	40	52	7	2	重宝チェリー役群C	BB1
27	22	34	9	1	ベル役群B	BB2
28	22	34	9	2	ベル役群B	BB1
29	28	28	10	3	スイカ	MB2
30	28	28	10	4	スイカ	MB1
31	28	28	10	1	スイカ	BB1
32	28	28	10	2	スイカ	BB2
33	4	4	13	1	リプレイ役群B	BB1
34	4	4	13	2	リプレイ役群B	BB2
35	12	20	0	3		MB2
36	12	20	0	4		MB1
37	14	34	0	1		BB2
38	14	34	0	2		BB1

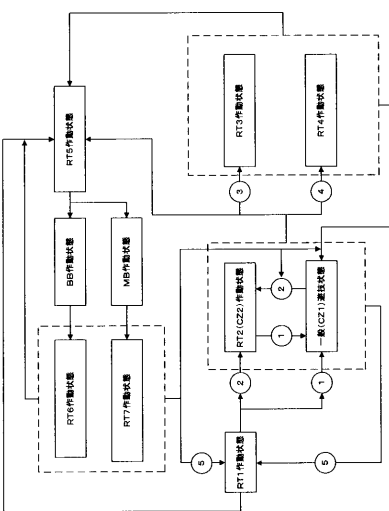
【図13】

RB遊技状態用内部抽籤テーブル(投入枚数:2枚)

当籤番号	抽籤値		データポイント		備考(内部当籤役)
	設定1	設定6	小役・リプレイ用	ボーナス用	
1	62976	61440	8	0	ベル+ベル2
2	2560	4096	16	0	JAC

【図14】

番号	作動役	表示役
①	一般(CZ1)遊技状態	赤/桃チェリー役群-赤ベル役群 赤/桃チェリー役群-ANT役群-赤ベル役群 赤ベル役群-赤ベル役群-リプレイ役群 赤ベル役群-赤ベル役群-リプレイ役群 赤/桃チェリー役群-赤ベル役群-赤チェリー役群 赤/桃チェリー役群-赤ベル役群-桃役群 赤/桃チェリー役群-赤ベル役群-ANT役群 赤/桃チェリー役群-赤ベル役群-BAR役群
②	RT2(CZ2)作動役	赤/桃チェリー役群-赤ベル役群-スイカ役群 赤/桃チェリー役群-赤ベル役群-リプレイ役群 赤/桃チェリー役群-赤ベル役群-リプレイ役群-リプレイ役群 リプレイ役群-赤ベル役群-リプレイ役群 リプレイ役群-赤ベル役群-リプレイ役群-リプレイ役群 リプレイ役群-赤ベル役群-リプレイ役群-リプレイ役群
③	RT3作動役	リプレイ役群-赤ベル役群-リプレイ役群
④	RT4作動役	リプレイ役群-赤ベル役群-リプレイ役群-リプレイ役群
⑤	RT1作動役	赤ベル役群-リプレイ役群-リプレイ役群



【図15】

当籤番号

当籤番号	抽籤値		データポイント		備考
	設定1	設定6	小役・リプレイ用	ボーナス用	
0	00000000	00000000	0	0	ハズレ
1	11111000	11111000	00000000	00000000	重宝チェリー役群A
2	11111011	00000000	00000000	00000000	赤チェリー役群B
3	00000000	11111011	00000000	00000000	桃チェリー役群B
4	11111011	11111011	00000000	00000000	重宝チェリー役群B
5	11111100	00000000	00000000	00000000	赤チェリー役群C
6	00000000	11111100	00000000	00000000	桃チェリー役群C
7	11111100	11111100	00000000	00000000	重宝チェリー役群C
8	00000000	00000000	00000000	01100000	ベル役群A
9	00000000	00000000	00000000	01100000	ベル役群B
10	00000000	00000000	00000000	10000000	スイカ
11	00000000	00000000	00000001	00000000	リプレイ1
12	00000000	00000000	00000000	00000000	リプレイ役群A
13	00000000	00000000	00001100	00000000	リプレイ役群B
14	00000000	00000000	00010000	00000000	リプレイ役群C
15	00000000	00000000	01100000	00000000	リプレイ役群B
16	11111111	11111111	00000000	10010000	JAC(15枚まで) RB中のみ

【 図 16 】

当たり要求フラグ

ボーナス用 データポイント	内容							
	データ				M B B 2			
1	2	3	4	H K L	B B B	M B B	M B B	
0	00000000	00000000	00000000	00000000	O			
1	00000000	00000000	00001000	00001000	O			
2	00000000	00000000	00000100	00000100	O			
3	00000000	00000000	00000010	00000010				O
4	00000000	00000000	00000001	00000001				O

略称

ハズレ
BB2
BB1
MB2
MB1

ボーナス用内部 当籤決定テーブル

【 図 18 】

ボーナス作動時テーブル

格納領域	BB作動時	MB作動時	RE作動時
作動中フラグ	BB作動中フラグ	MB作動中フラグ	RE作動中フラグ
ボーナス 終了枚数カウンタ	345	160	-
遊技可能回数	-	-	8
入賞可能回数	-	-	8

【 図 17 】

当籤組合テーブル

当りルール	当りの組合せ			データ	格納領域	内容	当出枚数	
	中りルール	右りルール	左りルール				BET2	BET3
赤子エリー	ANY	リプレイ	リプレイ	00000001	1	赤子エリー1(一般遊技状態作動役1)	15	4
赤子エリー	ANY	赤ベル	赤ベル	00000100	1	赤子エリー2(一般遊技状態作動役2)	15	4
赤子エリー	ANY	ブランク	ブランク	00000100	1	赤子エリー3	15	4
赤子エリー	ANY	スイカ	スイカ	00001000	1	赤子エリー4	15	4
赤子エリー	ANY	BAR	BAR	00010000	1	赤子エリー5	15	4
赤子エリー	ANY	青7	青7	00100000	1	赤子エリー6	15	4
赤子エリー	ANY	赤7	赤7	01000000	1	赤子エリー7	15	4
赤子エリー	ANY	赤子エリー	赤子エリー	10000000	1	赤子エリー8	15	4
赤子エリー	ANY	リプレイ	リプレイ	00000001	2	赤子エリー1(一般遊技状態作動役3)	15	4
赤子エリー	ANY	赤ベル	赤ベル	00000100	2	赤子エリー2(一般遊技状態作動役4)	15	4
赤子エリー	ANY	ブランク	ブランク	00000100	2	赤子エリー3	15	4
赤子エリー	ANY	スイカ	スイカ	00001000	2	赤子エリー4	15	4
赤子エリー	ANY	BAR	BAR	00010000	2	赤子エリー5	15	4
赤子エリー	ANY	青7	青7	00100000	2	赤子エリー6	15	4
赤子エリー	ANY	赤7	赤7	01000000	2	赤子エリー7	15	4
赤子エリー	ANY	赤子エリー	赤子エリー	10000000	2	赤子エリー8	15	4
リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	00000001	3	リプレイ1	-	-
リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	00000100	3	リプレイ2	-	-
青7	リプレイ	リプレイ	リプレイ	00000100	3	リプレイ3(RT1作動役1)	-	-
赤ベル	リプレイ	リプレイ	リプレイ	00001000	3	リプレイ4(RT1作動役2)	-	-
リプレイ	リプレイ	赤ベル	赤ベル	00010000	3	リプレイ5(RT3作動役)	-	-
スイカ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	00100000	3	リプレイ6(RT4作動役1)	-	-
ブランク	リプレイ	リプレイ	リプレイ	01000000	3	リプレイ7(RT4作動役2)	-	-
青7	青7	BAR	BAR	00000001	4	MB1	0	0
赤7	赤7	BAR	BAR	00000100	4	MB2	0	0
青7	青7	青7	青7	00000100	4	BB1	0	0
赤7	赤7	赤7	赤7	00001000	4	BB2	0	0
青ベル	赤ベル	赤ベル	赤ベル	00100000	4	青ベル	15	8
赤ベル	赤ベル	赤ベル	赤ベル	01000000	4	赤ベル	15	8
スイカ	スイカ	スイカ	スイカ	10000000	4	スイカ	15	8
赤子エリー	赤ベル	ブランク	ブランク	00000001	5	RT2作動役1	-	-
赤子エリー	赤ベル	スイカ	スイカ	00000100	5	RT2作動役2	-	-
赤子エリー	赤ベル	BAR	BAR	00000100	5	RT2作動役3	-	-
赤子エリー	赤ベル	青7	青7	00001000	5	RT2作動役4	-	-
赤子エリー	赤ベル	赤7	赤7	00010000	5	RT2作動役5	-	-
赤子エリー	赤ベル	赤子エリー	赤子エリー	00100000	5	RT2作動役6	-	-
赤ベル	赤ベル	リプレイ	リプレイ	01000000	5	一般遊技状態作動役5	-	-
赤ベル	赤ベル	リプレイ	リプレイ	10000000	5	一般遊技状態作動役6	-	-
赤子エリー	赤ベル	ブランク	ブランク	00000010	6	RT2作動役7	-	-
赤子エリー	赤ベル	スイカ	スイカ	00000100	6	RT2作動役8	-	-
赤子エリー	赤ベル	BAR	BAR	00001000	6	RT2作動役9	-	-
赤子エリー	赤ベル	青7	青7	00010000	6	RT2作動役10	-	-
赤子エリー	赤ベル	赤7	赤7	00100000	6	RT2作動役11	-	-
赤子エリー	赤ベル	赤子エリー	赤子エリー	01000000	6	RT2作動役12	-	-
リプレイ	赤ベル	赤ベル	赤ベル	10000000	6	RT2作動役13	-	-

【 図 19 】

優先順位テーブル

優先順位	引込データ1	引込データ2	引込データ3	引込データ4	備考
1	00000000	00000000	01111111	00000000	リプレイ
2	00000000	00000000	00000000	00001111	ボーナス
3	11111111	11111111	00000000	11110000	小役

【 図 2 0 】

停止テーブル(01)
内部当機役: 重複チェリー役群A
左リール第一停止用
トランプライン及びクロスダウンラインに「赤チェリー、桃チェリー」図柄-ANY図柄-(スイカ、BAR、赤7、青7、桃チェリー)図柄

左ストップボタン		中ストップボタン		右ストップボタン	
停止開始位置	図柄	停止データ用 滑りコマ数	図柄	停止開始位置	図柄
20	青ベル	1	赤チェリー	20	赤ベル
19	スイカ	2	赤ベル	19	スイカ
18	リブレイ	3	リブレイ	18	リブレイ
17	赤ベル	4	スイカ	17	BAR
16	BAR	0	赤チェリー	16	赤ベル
15	桃チェリー	1	赤ベル	15	スイカ
14	ブランク	0	リブレイ	14	リブレイ
13	リブレイ	1	赤チェリー	13	ブランク
12	赤ベル	2	BAR	12	赤チェリー
11	青7	3	赤ベル	11	赤ベル
10	スイカ	4	リブレイ	10	スイカ
09	リブレイ	2	スイカ	09	リブレイ
08	赤ベル	3	青7	08	青7
07	BAR	0	赤ベル	07	赤ベル
06	赤チェリー	1	リブレイ	06	スイカ
05	ブランク	0	スイカ	05	リブレイ
04	リブレイ	1	赤チェリー	04	赤チェリー
03	赤ベル	2	赤ベル	03	赤ベル
02	スイカ	3	リブレイ	02	スイカ
01	リブレイ	4	赤チェリー	01	リブレイ
00	赤7	0	赤7	00	赤7

【 図 2 1 】

停止テーブル(02)
内部当機役: 重複チェリー役群A
中リール第一停止用

左ストップボタン		中ストップボタン		右ストップボタン	
停止開始位置	図柄	停止データ用 滑りコマ数	停止開始位置	図柄	停止データ用 滑りコマ数
20	赤チェリー	2	BAR	20	赤ベル
19	赤ベル	3	スイカ	19	リブレイ
18	リブレイ	4	リブレイ	18	スイカ
17	スイカ	0	赤チェリー	17	赤ベル
16	赤チェリー	1	赤ベル	16	リブレイ
15	赤ベル	2	赤チェリー	15	赤ベル
14	リブレイ	3	リブレイ	14	リブレイ
13	赤チェリー	0	BAR	13	赤チェリー
12	BAR	1	赤ベル	12	赤ベル
11	赤ベル	2	赤ベル	11	赤ベル
10	リブレイ	3	スイカ	10	リブレイ
09	スイカ	0	赤7	09	赤7
08	青7	1	赤ベル	08	青7
07	赤ベル	2	リブレイ	07	赤ベル
06	リブレイ	3	スイカ	06	スイカ
05	スイカ	0	リブレイ	05	リブレイ
04	赤チェリー	1	赤チェリー	04	赤チェリー
03	赤ベル	2	赤ベル	03	赤ベル
02	リブレイ	3	リブレイ	02	リブレイ
01	赤チェリー	4	赤チェリー	01	リブレイ
00	赤7	0	赤7	00	赤7

【 図 2 2 】

停止テーブル(03)
内部当機役: 重複チェリー役群B
左リール第一停止用

停止開始位置	図柄	停止データ用 滑りコマ数	次参照テーブル
20	青ベル	1	テーブル(06)
19	スイカ	2	テーブル(06)
18	リブレイ	0	テーブル(06)
17	赤ベル	1	テーブル(06)
16	BAR	0	テーブル(05)
15	桃チェリー	1	テーブル(05)
14	ブランク	0	テーブル(04)
13	リブレイ	1	テーブル(04)
12	赤ベル	2	テーブル(04)
11	青7	3	テーブル(04)
10	スイカ	4	テーブル(04)
09	リブレイ	0	テーブル(06)
08	赤ベル	1	テーブル(06)
07	BAR	0	テーブル(05)
06	赤チェリー	1	テーブル(05)
05	ブランク	0	テーブル(04)
04	リブレイ	1	テーブル(04)
03	赤ベル	2	テーブル(04)
02	スイカ	3	テーブル(04)
01	リブレイ	4	テーブル(04)
00	赤7	0	テーブル(06)

【 図 2 3 】

停止テーブル(04)
内部当機役: 重複チェリー役群B
トランプライン、クロスダウンラインに「赤チェリー、桃チェリー」図柄-ANY図柄-(リブレイ、ベル)図柄

中ストップボタン			右ストップボタン		
停止開始位置	図柄	停止データ用 滑りコマ数	停止開始位置	図柄	停止データ用 滑りコマ数
20	赤チェリー	0	20	赤ベル	1
19	赤ベル	1	19	スイカ	0
18	リブレイ	2	18	リブレイ	1
17	スイカ	0	17	BAR	0
16	赤チェリー	0	16	赤ベル	1
15	赤ベル	1	15	スイカ	0
14	リブレイ	2	14	リブレイ	1
13	赤チェリー	0	13	ブランク	2
12	BAR	0	12	赤チェリー	3
11	赤ベル	1	11	赤ベル	4
10	リブレイ	2	10	スイカ	0
09	スイカ	0	09	リブレイ	1
08	青7	0	08	青7	0
07	赤ベル	1	07	赤ベル	1
06	リブレイ	2	06	スイカ	0
05	スイカ	0	05	リブレイ	1
04	赤チェリー	0	04	赤チェリー	0
03	赤ベル	1	03	赤ベル	1
02	リブレイ	2	02	スイカ	0
01	赤チェリー	0	01	リブレイ	1
00	赤7	0	00	赤7	0

【図24】

停止テーブル(05)

内部当籤役: 重複チェリー役群B

ボトムライン、クロスアップラインに「赤チェリー」図柄→ANY図柄→(リプレイ、ベル)図柄

中ストップボタン			右ストップボタン		
停止開始位置	図柄	停止データ用 清リコマ数	停止開始位置	図柄	停止データ用 清リコマ数
20	赤チェリー	0	20	赤ベル	1
19	赤ベル	1	19	スイカ	0
18	リプレイ	2	18	リプレイ	1
17	スイカ	3	17	BAR	0
16	赤チェリー	0	16	赤ベル	1
15	赤ベル	1	15	スイカ	0
14	リプレイ	2	14	リプレイ	1
13	赤チェリー	3	13	ブランク	2
12	BAR	0	12	赤チェリー	3
11	赤ベル	1	11	赤ベル	4
10	リプレイ	2	10	スイカ	0
09	スイカ	3	09	リプレイ	1
08	青7	0	08	青7	0
07	赤ベル	1	07	赤ベル	1
06	リプレイ	2	06	スイカ	0
05	スイカ	3	05	リプレイ	1
04	赤チェリー	0	04	赤チェリー	0
03	赤ベル	1	03	赤ベル	1
02	リプレイ	2	02	スイカ	0
01	赤チェリー	3	01	リプレイ	1
00	赤7	4	00	赤7	0

【図25】

停止テーブル(06)

内部当籤役: 重複チェリー役群B

左リール下段に赤ベル、青ベル図柄停止

ボトムラインに「赤ベル、青ベル」図柄→赤ベル図柄→リプレイ図柄

中ストップボタン			右ストップボタン		
停止開始位置	図柄	停止データ用 清リコマ数	停止開始位置	図柄	停止データ用 清リコマ数
20	赤チェリー	0	20	赤ベル	3
19	赤ベル	1	19	スイカ	0
18	リプレイ	2	18	リプレイ	1
17	スイカ	3	17	BAR	2
16	赤チェリー	0	16	赤ベル	3
15	赤ベル	1	15	スイカ	0
14	リプレイ	2	14	リプレイ	1
13	赤チェリー	3	13	ブランク	2
12	BAR	0	12	赤チェリー	3
11	赤ベル	1	11	赤ベル	4
10	リプレイ	2	10	スイカ	0
09	スイカ	3	09	リプレイ	1
08	青7	0	08	青7	2
07	赤ベル	1	07	赤ベル	3
06	リプレイ	2	06	スイカ	0
05	スイカ	3	05	リプレイ	1
04	赤チェリー	0	04	赤チェリー	2
03	赤ベル	1	03	赤ベル	3
02	リプレイ	2	02	スイカ	0
01	赤チェリー	3	01	リプレイ	1
00	赤7	4	00	赤7	2

【図26】

停止テーブル(07)

内部当籤役: 重複チェリー役群B

中リール第一停止用

左ストップボタン	中ストップボタン			右ストップボタン
	停止開始位置	図柄	停止データ用 清リコマ数	
省略	20	赤チェリー	4	省略
	19	赤ベル	0	
	18	リプレイ	1	
	17	スイカ	2	
	16	赤チェリー	3	
	15	赤ベル	0	
	14	リプレイ	1	
	13	赤チェリー	2	
	12	BAR	3	
	11	赤ベル	0	
	10	リプレイ	1	
	09	スイカ	2	
	08	青7	3	
	07	赤ベル	0	
	06	リプレイ	1	
	05	スイカ	2	
	04	赤チェリー	3	
	03	赤ベル	0	
	02	リプレイ	1	
	01	赤チェリー	2	
00	赤7	3		

【図27】

停止テーブル(08)

内部当籤役: 重複チェリー役群C

左リール第一停止用

停止開始位置	図柄	停止データ用 清リコマ数	次参照テーブル
20	青ベル	3	テーブル(11)
19	スイカ	0	テーブル(11)
18	リプレイ	1	テーブル(11)
17	赤ベル	2	テーブル(11)
16	BAR	0	テーブル(10)
15	赤チェリー	1	テーブル(10)
14	ブランク	0	テーブル(9)
13	リプレイ	1	テーブル(9)
12	赤ベル	2	テーブル(9)
11	青7	3	テーブル(9)
10	スイカ	4	テーブル(9)
09	リプレイ	1	テーブル(11)
08	赤ベル	2	テーブル(11)
07	BAR	0	テーブル(10)
06	赤チェリー	1	テーブル(10)
05	ブランク	0	テーブル(9)
04	リプレイ	1	テーブル(9)
03	赤ベル	2	テーブル(9)
02	スイカ	3	テーブル(9)
01	リプレイ	4	テーブル(9)
00	赤7	2	テーブル(11)

【 図 2 8 】

停止テーブル(09)
 内部当籤役: 重複チェリー役群C
 左リール上段に赤チェリー、桃チェリー図柄停止
 トップラインに「(赤チェリー、桃チェリー)図柄-赤ベル図柄-(ブランク、スイカ、BAR、青7、赤7、赤チェリー)図柄」
 クロスラインに「赤チェリー図柄-ANY図柄-(ブランク、スイカ、BAR、青7、赤7、赤チェリー)図柄」

中ストップボタン			右ストップボタン		
停止開始位置	図柄	停止データ用滑りコマ数	停止開始位置	図柄	停止データ用滑りコマ数
20	赤チェリー	3	20	ベル	0
19	ベル	4	19	スイカ	1
18	リプレイ	0	18	リプレイ	0
17	スイカ	1	17	BAR	1
16	赤チェリー	2	16	ベル	0
15	ベル	3	15	スイカ	1
14	リプレイ	0	14	リプレイ	0
13	赤チェリー	1	13	ブランク	1
12	BAR	2	12	赤チェリー	2
11	ベル	3	11	ベル	0
10	リプレイ	0	10	スイカ	1
09	スイカ	1	09	リプレイ	0
08	青7	2	08	青7	1
07	ベル	3	07	ベル	0
06	リプレイ	0	06	スイカ	1
05	スイカ	1	05	リプレイ	0
04	赤チェリー	2	04	赤チェリー	1
03	ベル	3	03	ベル	0
02	リプレイ	0	02	スイカ	1
01	赤チェリー	1	01	リプレイ	0
00	赤7	2	00	赤7	1

【 図 2 9 】

停止テーブル(10)
 内部当籤役: 重複チェリー役群C
 ボトムラインに「(赤チェリー、桃チェリー)図柄-赤ベル図柄-(ブランク、スイカ、BAR、青7、赤7、赤チェリー)図柄」
 クロスラインに「赤チェリー図柄-ANY図柄-(ブランク、スイカ、BAR、青7、赤7、赤チェリー)図柄」

中ストップボタン			右ストップボタン		
停止開始位置	図柄	停止データ用滑りコマ数	停止開始位置	図柄	停止データ用滑りコマ数
20	赤チェリー	0	20	ベル	0
19	ベル	1	19	スイカ	1
18	リプレイ	2	18	リプレイ	0
17	スイカ	3	17	BAR	1
16	赤チェリー	0	16	ベル	0
15	ベル	1	15	スイカ	1
14	リプレイ	2	14	リプレイ	0
13	赤チェリー	3	13	ブランク	1
12	BAR	0	12	赤チェリー	2
11	ベル	1	11	ベル	0
10	リプレイ	2	10	スイカ	1
09	スイカ	3	09	リプレイ	0
08	青7	0	08	青7	1
07	ベル	1	07	ベル	0
06	リプレイ	2	06	スイカ	1
05	スイカ	3	05	リプレイ	0
04	赤チェリー	0	04	赤チェリー	1
03	ベル	1	03	ベル	0
02	リプレイ	2	02	スイカ	1
01	赤チェリー	3	01	リプレイ	0
00	赤7	4	00	赤7	1

【 図 3 0 】

停止テーブル(11)
 内部当籤役: 重複チェリー役群C
 左リール下段にリプレイ図柄停止
 ボトムラインにリプレイ図柄-赤ベル図柄-赤ベル図柄

中ストップボタン			右ストップボタン		
停止開始位置	図柄	停止データ用滑りコマ数	停止開始位置	図柄	停止データ用滑りコマ数
20	赤チェリー	0	20	ベル	1
19	ベル	1	19	スイカ	2
18	リプレイ	2	18	リプレイ	3
17	スイカ	3	17	BAR	0
16	赤チェリー	0	16	ベル	1
15	ベル	1	15	スイカ	2
14	リプレイ	2	14	リプレイ	3
13	赤チェリー	3	13	ブランク	4
12	BAR	0	12	赤チェリー	0
11	ベル	1	11	ベル	1
10	リプレイ	2	10	スイカ	2
09	スイカ	3	09	リプレイ	3
08	青7	0	08	青7	0
07	ベル	1	07	ベル	1
06	リプレイ	2	06	スイカ	2
05	スイカ	3	05	リプレイ	3
04	赤チェリー	0	04	赤チェリー	0
03	ベル	1	03	ベル	1
02	リプレイ	2	02	スイカ	2
01	赤チェリー	3	01	リプレイ	3
00	赤7	4	00	赤7	0

【 図 3 2 】

優先順序テーブル2

停止データ用滑りコマ数	優先順序	
	1	2
0	0	1

【 図 3 3 】

内部当籤1格納領域(表示役1格納領域)

データ	内部当籤役(表示役)
ビット7	0, 1 赤チェリー8
ビット6	0, 1 赤チェリー7
ビット5	0, 1 赤チェリー6
ビット4	0, 1 赤チェリー5
ビット3	0, 1 赤チェリー4
ビット2	0, 1 赤チェリー3
ビット1	0, 1 赤チェリー2(一般遊技状態作動役2)
ビット0	0, 1 赤チェリー1(一般遊技状態作動役1)

【 図 3 1 】

優先順序テーブル1

停止データ用滑りコマ数	優先順序				
	1	2	3	4	5
0	0	2	4	1	3
1	1	3	0	2	4
2	2	4	0	1	3
3	3	1	0	2	4
4	4	2	0	3	1

【 図 3 4 】

内部当籤2格納領域(表示役2格納領域)

データ	内部当籤役(表示役)
ビット7	0, 1 桃チェリー8
ビット6	0, 1 桃チェリー7
ビット5	0, 1 桃チェリー6
ビット4	0, 1 桃チェリー5
ビット3	0, 1 桃チェリー4
ビット2	0, 1 桃チェリー3
ビット1	0, 1 桃チェリー2(一般遊技状態作動役4)
ビット0	0, 1 桃チェリー1(一般遊技状態作動役3)

【図35】

内部当籤3格納領域(表示役3格納領域)

データ		内部当籤役(表示役)
ビット7	0	(未使用)
ビット6	0, 1	リプレイ7(RT4作動役2)
ビット5	0, 1	リプレイ6(RT4作動役1)
ビット4	0, 1	リプレイ5(RT3作動役)
ビット3	0, 1	リプレイ4(RT1作動役2)
ビット2	0, 1	リプレイ3(RT1作動役1)
ビット1	0, 1	リプレイ2
ビット0	0, 1	リプレイ1

【図38】

表示役6格納領域

データ		表示役
ビット7	0, 1	RT2作動役13
ビット6	0, 1	RT2作動役12
ビット5	0, 1	RT2作動役11
ビット4	0, 1	RT2作動役10
ビット3	0, 1	RT2作動役9
ビット2	0, 1	RT2作動役8
ビット1	0, 1	RT2作動役7
ビット0	0	(未使用)

【図36】

内部当籤4格納領域(表示役4格納領域)

データ		内部当籤役(表示役)
ビット7	0, 1	スイカ
ビット6	0, 1	赤ベル
ビット5	0, 1	青ベル
ビット4	0, 1	7ベル
ビット3	0, 1	BB2
ビット2	0, 1	BB1
ビット1	0, 1	MB2
ビット0	0, 1	MB1

【図39】

持越役格納領域

データ		フラグ
ビット7	0	(未使用)
ビット6	0	(未使用)
ビット5	0	(未使用)
ビット4	0	(未使用)
ビット3	0, 1	BB2
ビット2	0, 1	BB1
ビット1	0, 1	MB2
ビット0	0, 1	MB1

【図37】

表示役5格納領域

データ		表示役
ビット7	0, 1	一般遊技状態作動役6
ビット6	0, 1	一般遊技状態作動役5
ビット5	0, 1	RT2作動役6
ビット4	0, 1	RT2作動役5
ビット3	0, 1	RT2作動役4
ビット2	0, 1	RT2作動役3
ビット1	0, 1	RT2作動役2
ビット0	0, 1	RT2作動役1

【図40】

状態管理フラグ1格納領域

データ		フラグ
ビット7	0	(未使用)
ビット6	0, 1	RT1作動中フラグ
ビット5	0, 1	CB作動中フラグ
ビット4	0, 1	MB2作動中フラグ
ビット3	0, 1	MB1作動中フラグ
ビット2	0, 1	BB2作動中フラグ
ビット1	0, 1	BB1作動中フラグ
ビット0	0, 1	RB作動中フラグ

【図41】

状態管理フラグ2格納領域

データ		フラグ
ビット7	0	(未使用)
ビット6	0	(未使用)
ビット5	0, 1	RT7作動中フラグ
ビット4	0, 1	RT6作動中フラグ
ビット3	0, 1	RT5作動中フラグ
ビット2	0, 1	RT4作動中フラグ
ビット1	0, 1	RT3作動中フラグ
ビット0	0, 1	RT2作動中フラグ

【図44】

図柄格納領域の格納例(各リールの図柄位置データが「7」であった場合)

有効ライン		図柄コード	図柄
有効ライン1 (センターライン8c)	左リール 中段	00000011	BAR
	中リール 中段	00001001	赤ベル
	右リール 中段	00001001	赤ベル
有効ライン2 (トップライン8b)	左リール 上段	00001001	赤ベル
	中リール 上段	00000010	青7
	右リール 上段	00000010	青7
有効ライン3 (ボトムライン8d)	左リール 下段	00000100	赤チェリー
	中リール 下段	00001011	リプレイ
	右リール 下段	00000111	スイカ
有効ライン4 (クロスダウンライン8a)	左リール 上段	00001001	赤ベル
	中リール 中段	00001001	赤ベル
	右リール 下段	00000111	スイカ
有効ライン5 (クロスアップライン8e)	左リール 下段	00000100	赤チェリー
	中リール 中段	00001001	赤ベル
	右リール 上段	00000010	青7

【図42】

有効ストップボタン格納領域

データ		作動中フラグ
ビット7	0	(未使用)
ビット6	0	(未使用)
ビット5	0	(未使用)
ビット4	0	(未使用)
ビット3	0	(未使用)
ビット2	0, 1	右ストップボタンの押下操作が有効
ビット1	0, 1	中ストップボタンの押下操作が有効
ビット0	0, 1	左ストップボタンの押下操作が有効

【図43】

作動ストップボタン格納領域

データ		作動中フラグ
ビット7	0	(未使用)
ビット6	0	(未使用)
ビット5	0	(未使用)
ビット4	0	(未使用)
ビット3	0	(未使用)
ビット2	0, 1	右ストップボタンが作動
ビット1	0, 1	中ストップボタンが作動
ビット0	0, 1	左ストップボタンが作動

【 45 】

表示役予想納領帳

Table with columns for position (左リール用, 中リール用, 右リール用), role (データ, 内容), and values (00, 01, 02, 03, 04, 05, 06, 07, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20).

【 46 】

Table with columns for 演出番号 (0-19), 演出内容, 第2次抽籤用演出決定テーブル, ハズレ, 内部当籤役 (ポチエリ, チャンステアリー, チャンステアリー-2), and ポチエリ (BB-MB).

【 47 】

Table with columns for 演出番号 (1001-1028), 抽籤種 (第1停止, 第2停止, 第3停止, 第3停止(オンエッジ), 第3停止(オフエッジ), ゲーム開始), and サイコロ演出 (サイコロ).

【 48 】

Table with columns for 演出番号 (1001-1044), 抽籤種 (第1停止, 第2停止, 第3停止, 第3停止(オンエッジ), 第3停止(オフエッジ), ゲーム開始), and サイコロ演出 (サイコロ).

【図 49】

演出番号	演出内容	内部当選数			ポーンズ (BB・MB)
		ハズレ	赤チャエリー / 緑チャエリー	チャンスチャエリー1 / チャンスチャエリー2	
1100	幹部会→何もなし (1次断切)	30000	0	0	50
1101	幹部会→何もなし (1次断切)	2168	0	0	100
1102	幹部会→水色 (1次断切)	0	0	0	250
1103	幹部会→水色 (1次断切)	0	0	0	512
1104	幹部会→黄色 (1次断切)	0	0	0	512
1105	幹部会→黄色 (1次断切)	0	0	0	1024
1106	幹部会→緑色 (1次断切)	0	0	0	1024
1107	幹部会→緑色 (1次断切)	0	0	0	2688
1108	幹部会→赤色 (1次断切)	0	18816	0	2688
1109	幹部会→赤色 (1次断切)	0	2688	0	3328
1110	幹部会→柄 (1次断切)	0	2688	0	2688
1111	幹部会→柄 (1次断切)	0	384	0	3328
1112	幹部会→「K」のタマを獲れ (1次断切)	0	7168	24576	0
1113	幹部会→「K」のタマを獲れ (1次断切)	0	1024	8192	0
1114	幹部会→「K」のタマを獲れ (1次断切)	0	0	0	7168
1115	幹部会→「K」のタマを獲れ (1次断切)	0	0	0	7408

【図 51】

フラッシュバック演出A決定テーブル

演出番号	抽籤値	演出内容	フラッシュバック演出サイン
1301	8192	フラッシュバック演出 (1981)	0
1302	8192	フラッシュバック演出 (1984)	0
1303	8192	フラッシュバック演出 (1986)	0
1304	8192	フラッシュバック演出 (1989)	0

【図 52】

フラッシュバック演出B決定テーブル

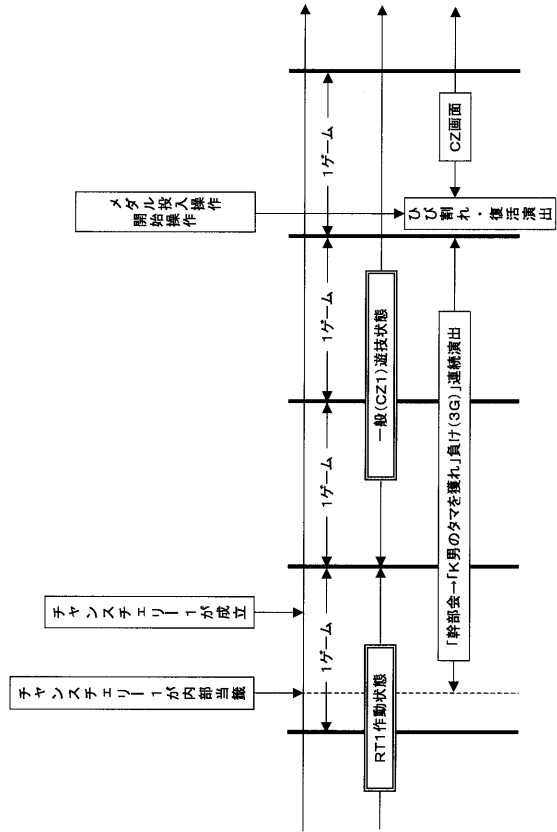
演出番号	抽籤値	演出内容	フラッシュバック演出サイン
1401	8192	フラッシュバック演出 (1981)	1
1402	8192	フラッシュバック演出 (1984)	2
1403	8192	フラッシュバック演出 (1986)	3
1404	8192	フラッシュバック演出 (1989)	4

【図 53】

背景色決定テーブル

背景色	CZ1メダル投入時 CZ1レバー操作時	CZ2メダル投入時 CZ2レバー操作時	高RTへの期待度
青	15360	2048	低い
黄	10240	6144	やや低い
緑	6144	10240	やや高い
赤	1024	14336	高い

【図 50】



【図 54】

ストーリー用連続演出データ選択テーブル

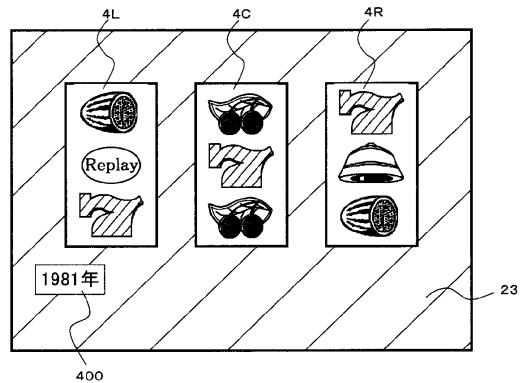
表示年カウンタ	フラッシュバック演出サイン	連続演出データ
1 (1981年)	1 (1981年)	ストーリー2用連続演出データ
2 (1984年)	2 (1984年)	ストーリー3用連続演出データ
3 (1986年)	3 (1986年)	ストーリー4用連続演出データ
4 (1989年)	4 (1989年)	ストーリー5用連続演出データ

【図 55】

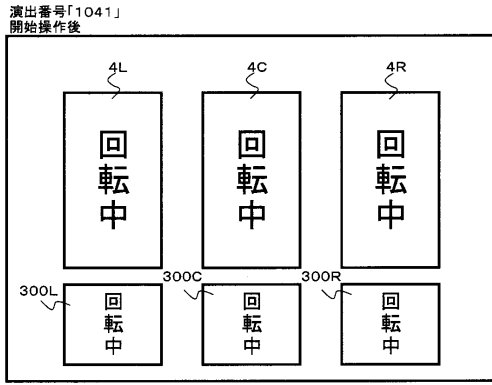
高RT画面表示用演出データ選択テーブル

表示年カウンタ	高RT画面表示用演出データ
1 (1981年)	「歌舞伎町(昼)」画面表示用演出データ
2 (1984年)	「牢屋」画面表示用演出データ
3 (1986年)	「崖」画面表示用演出データ
4 (1989年)	「歌舞伎町(夜)」画面表示用演出データ

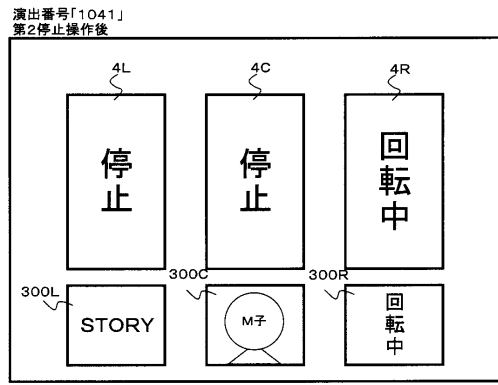
【図 56】



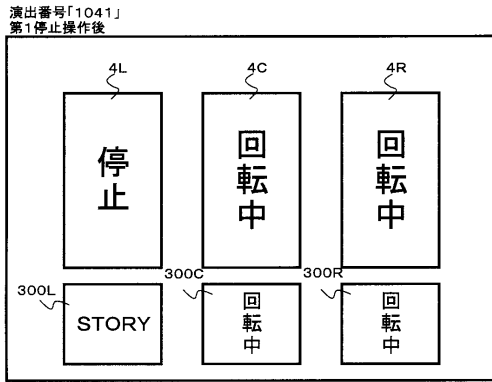
【図57】



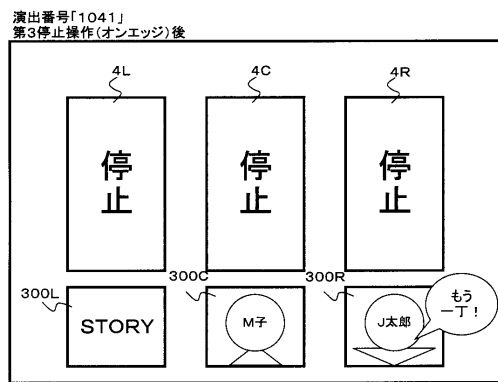
【図59】



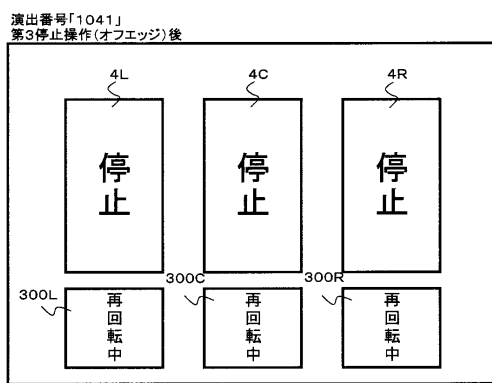
【図58】



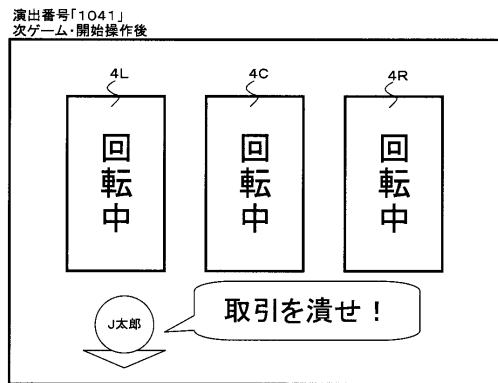
【図60】



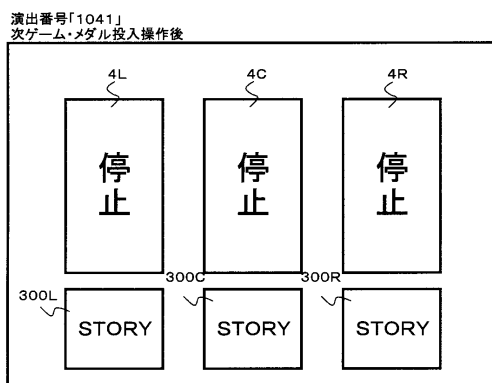
【図61】



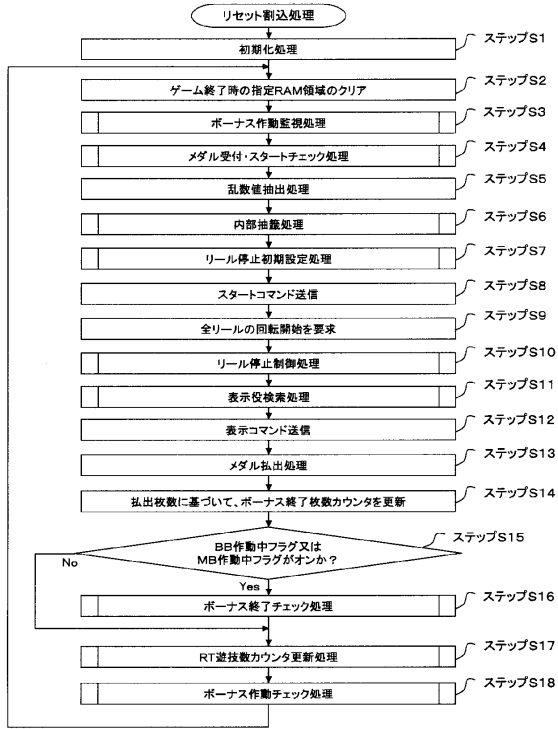
【図63】



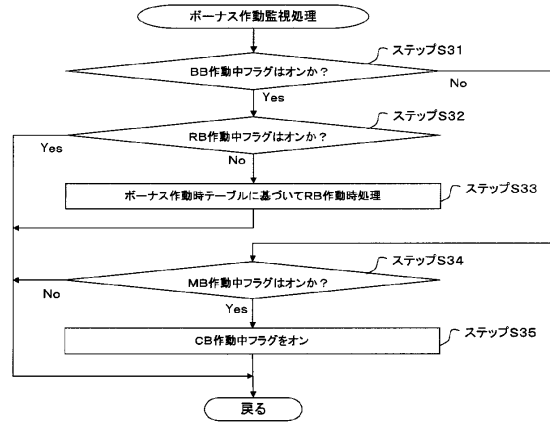
【図62】



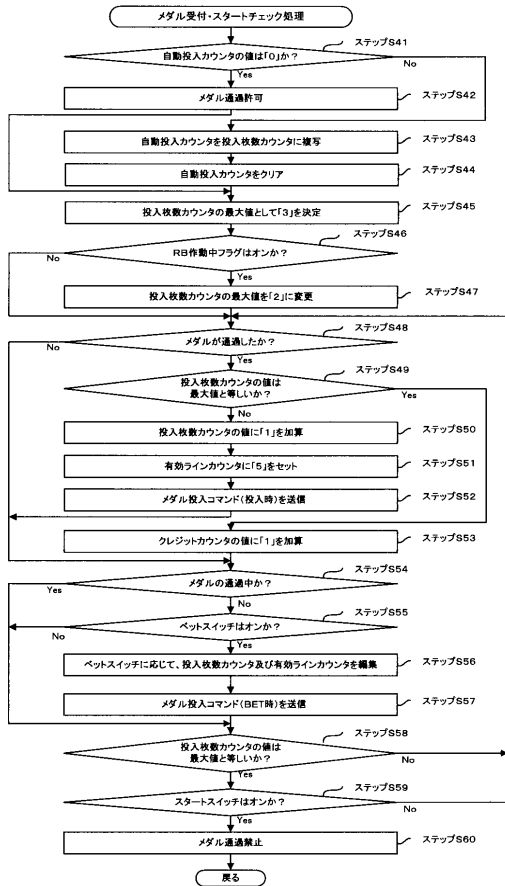
【図64】



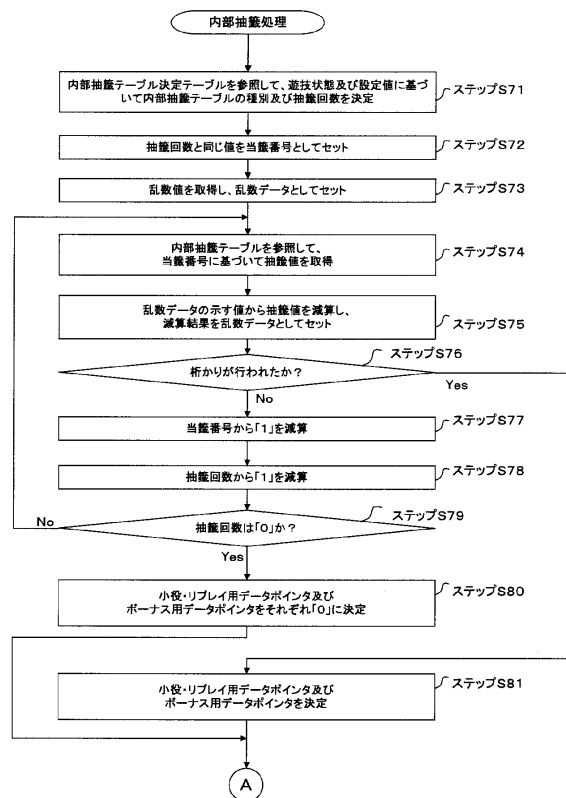
【図65】



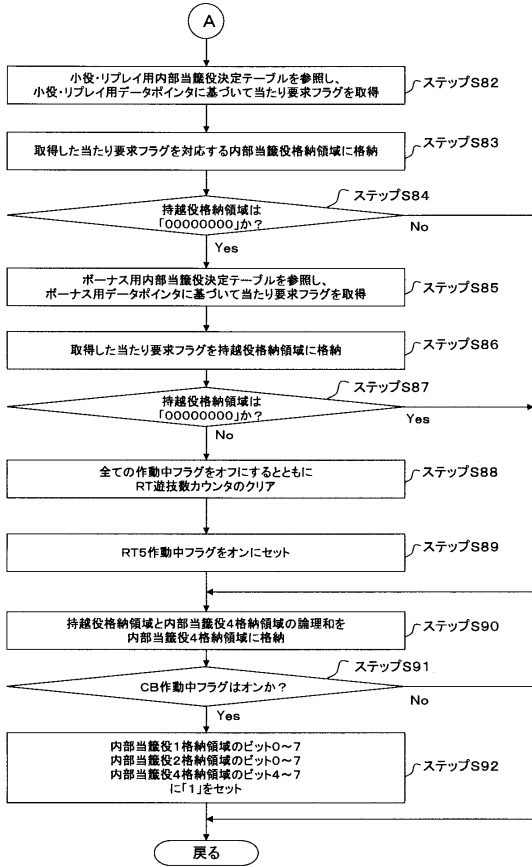
【図66】



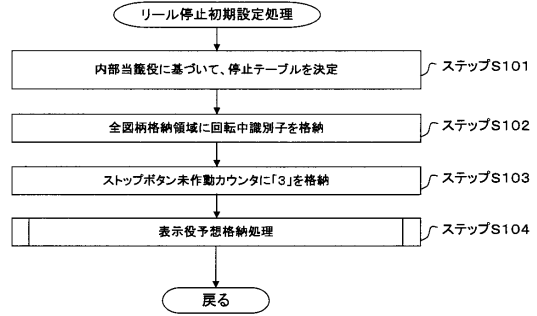
【図67】



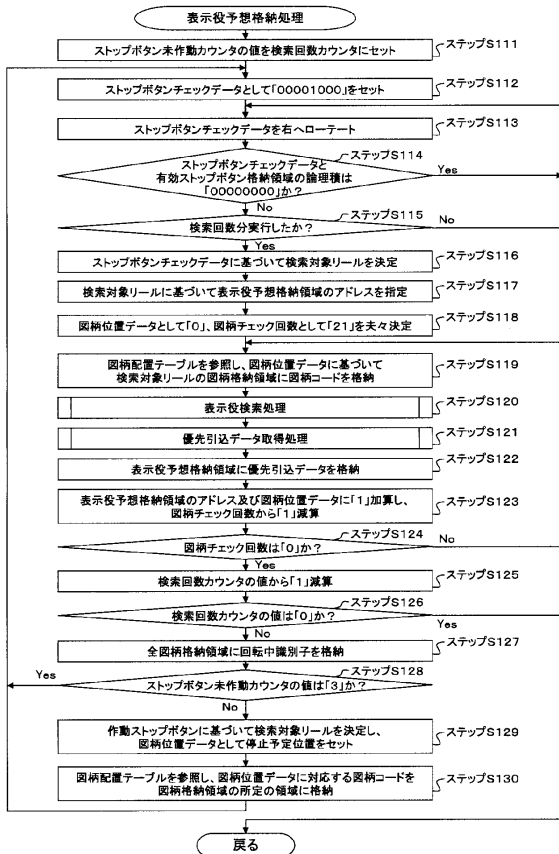
【図68】



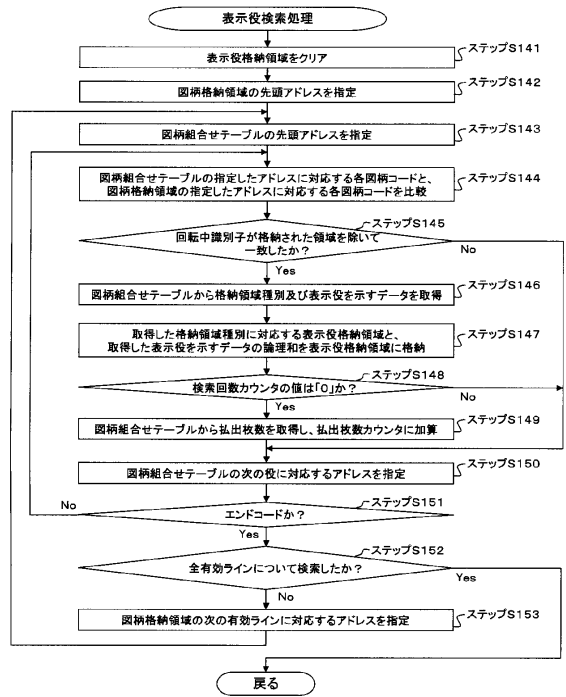
【図69】



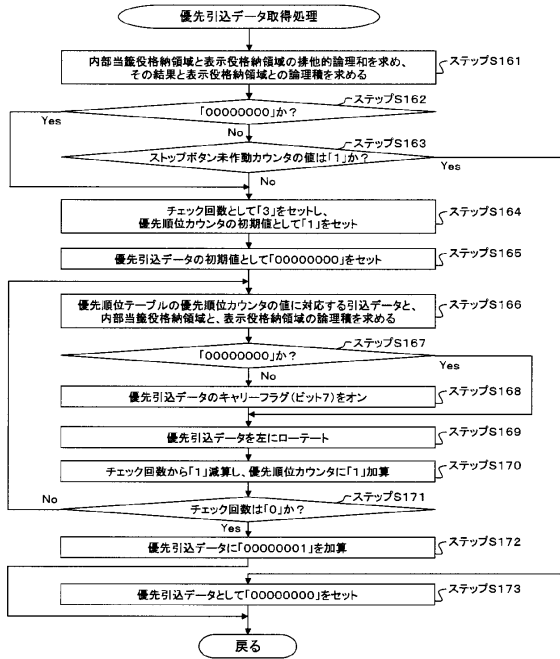
【図70】



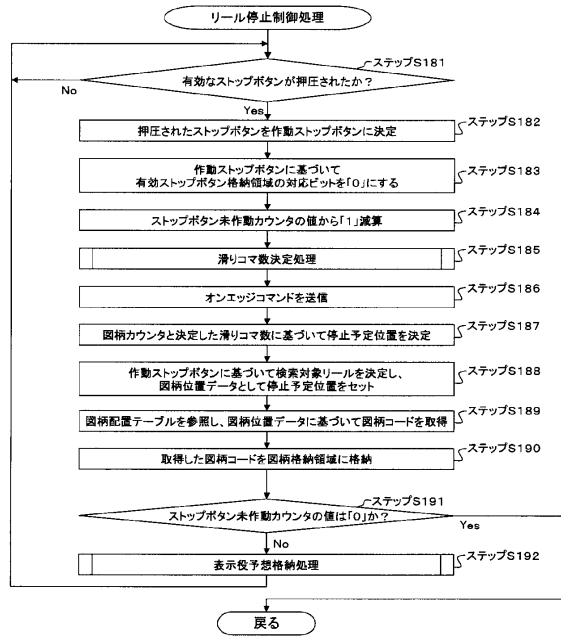
【図71】



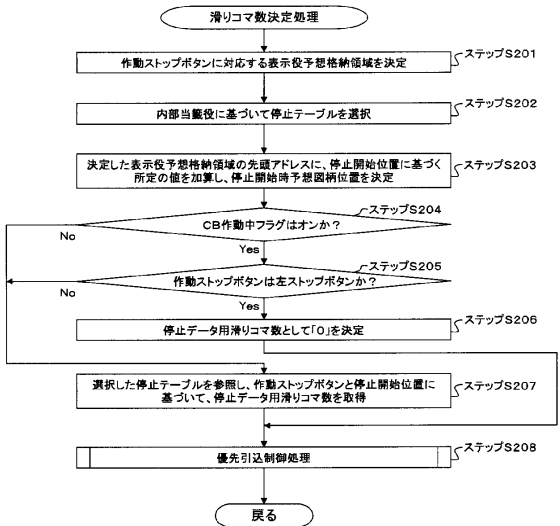
【図72】



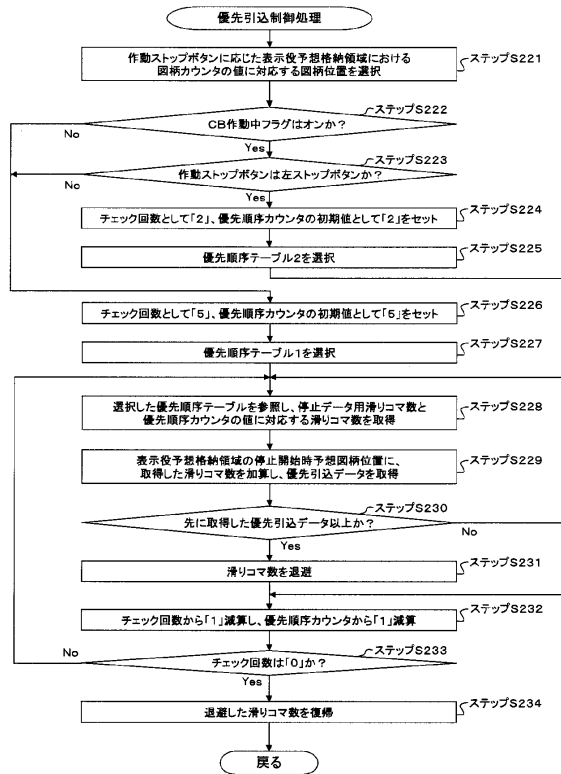
【図73】



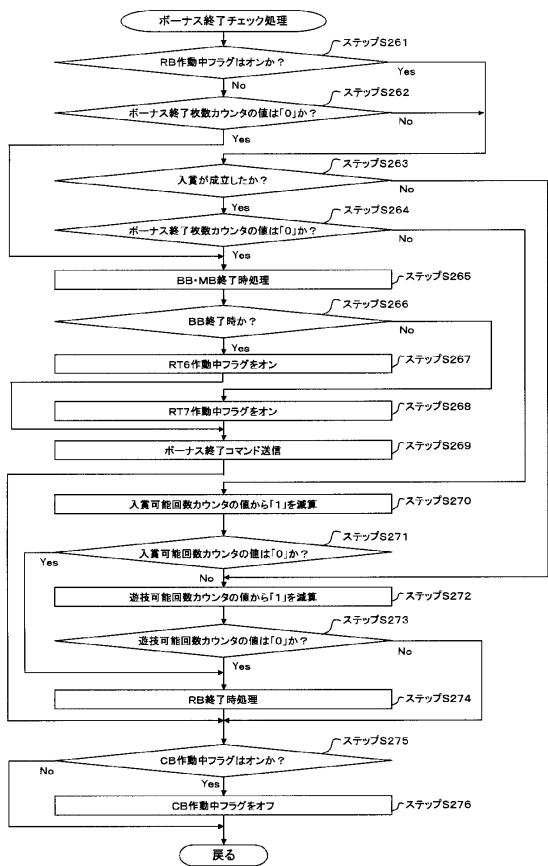
【図74】



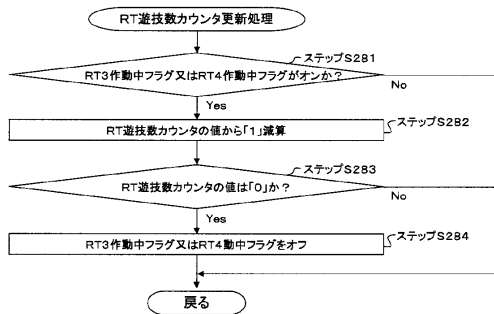
【図75】



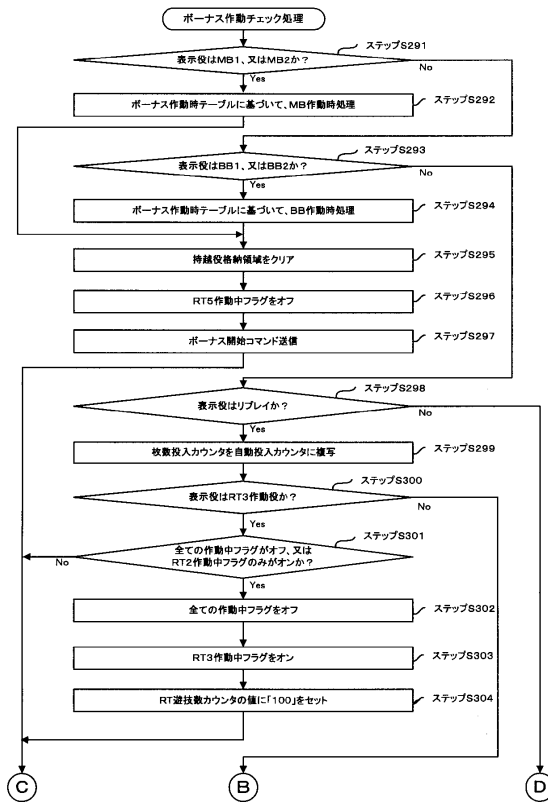
【図76】



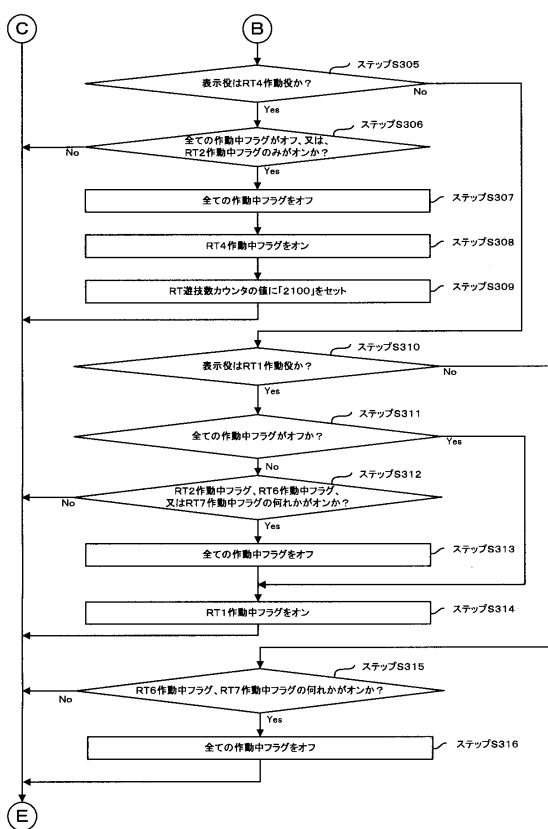
【図77】



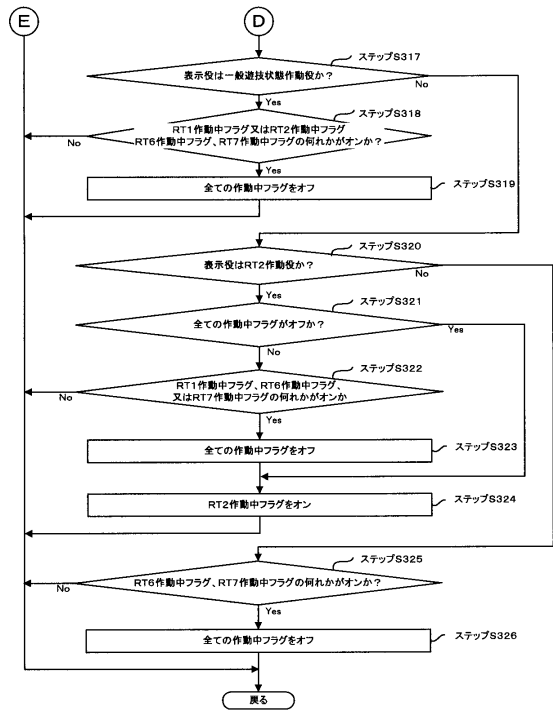
【図78】



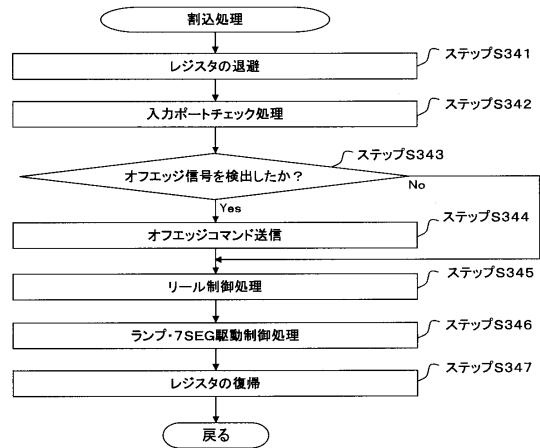
【図79】



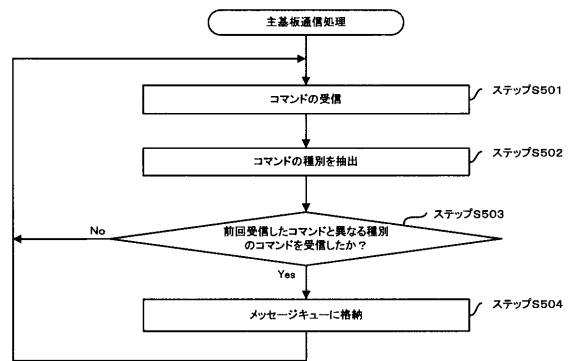
【図80】



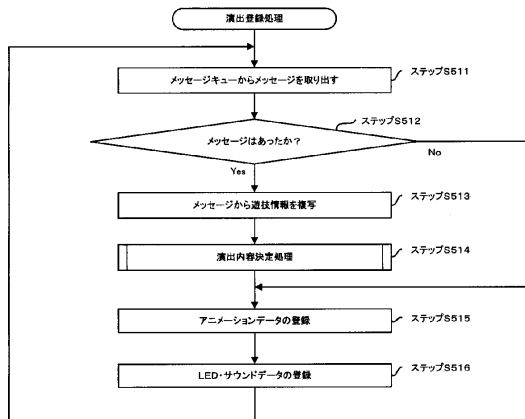
【図81】



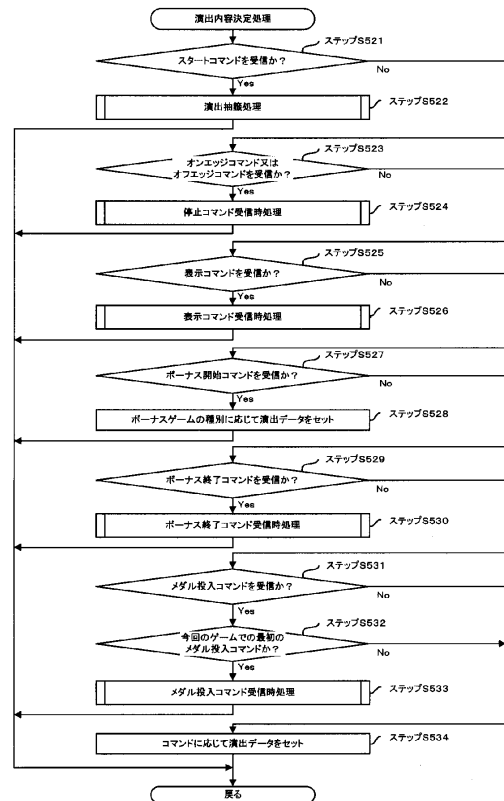
【図82】



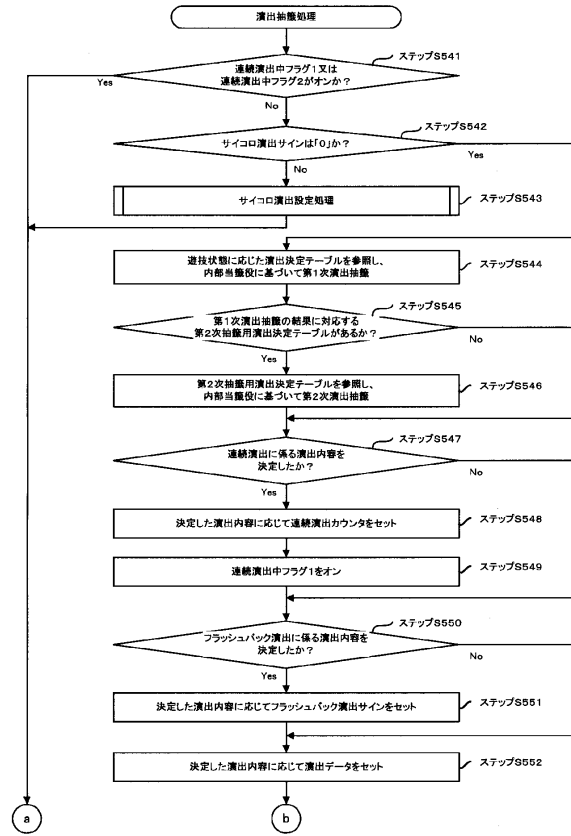
【図83】



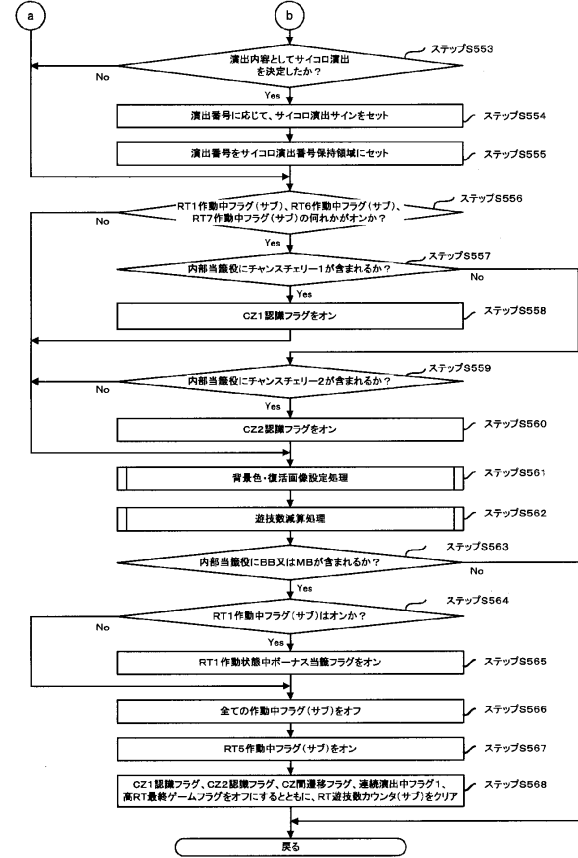
【図84】



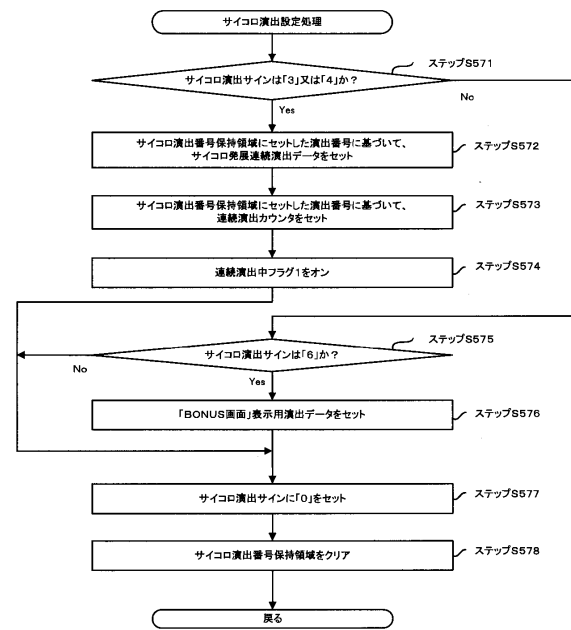
【図85】



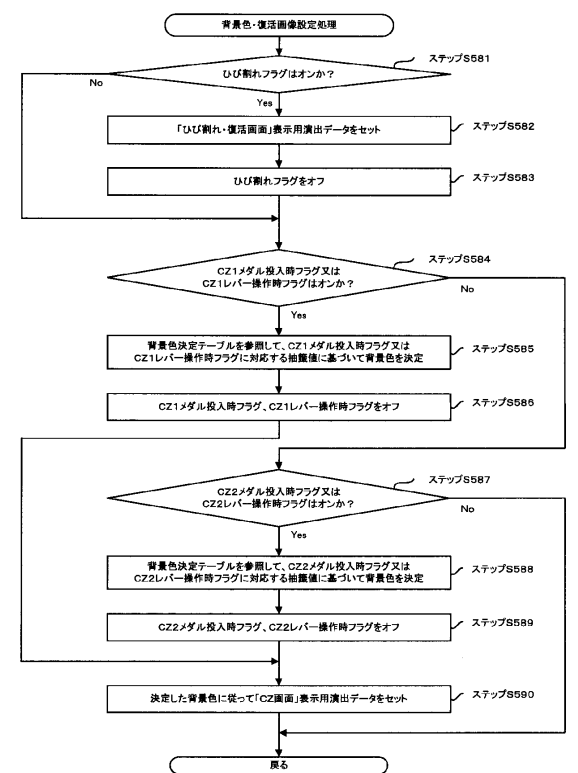
【図86】



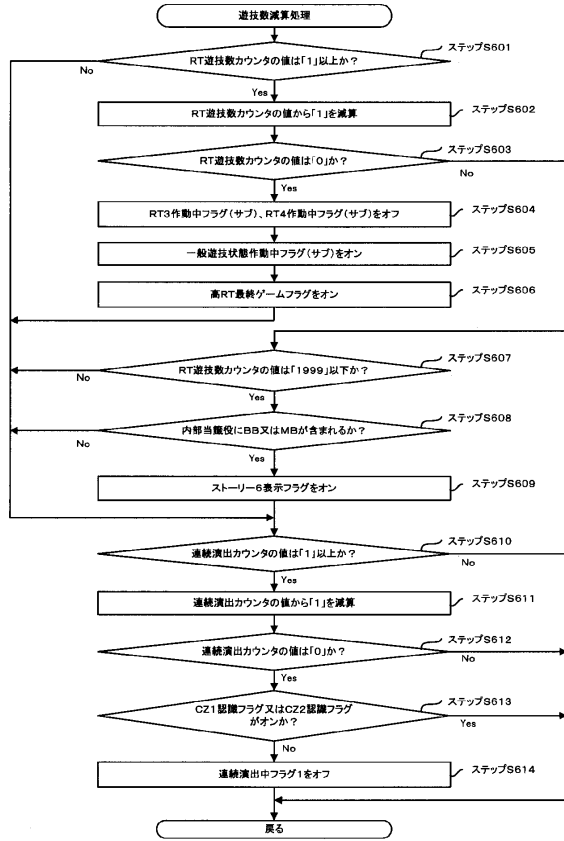
【図87】



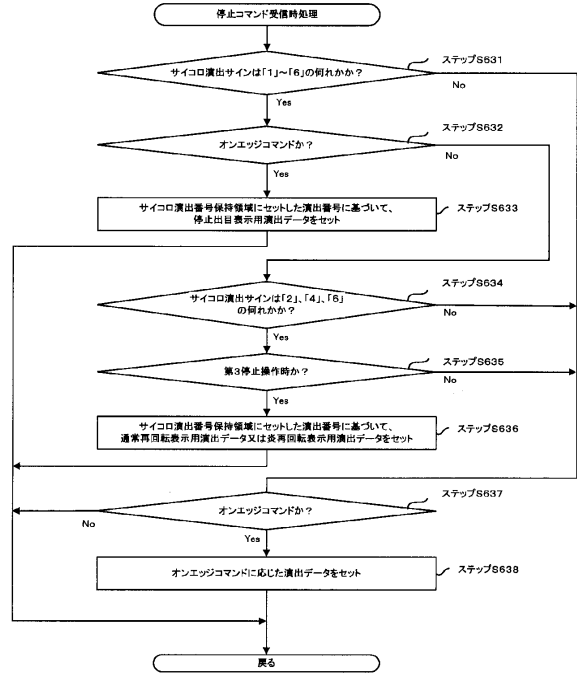
【図88】



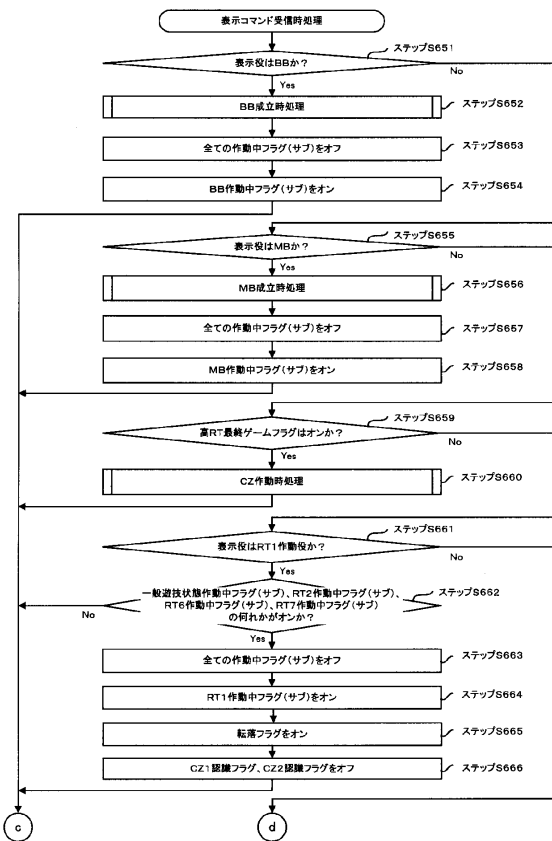
【図89】



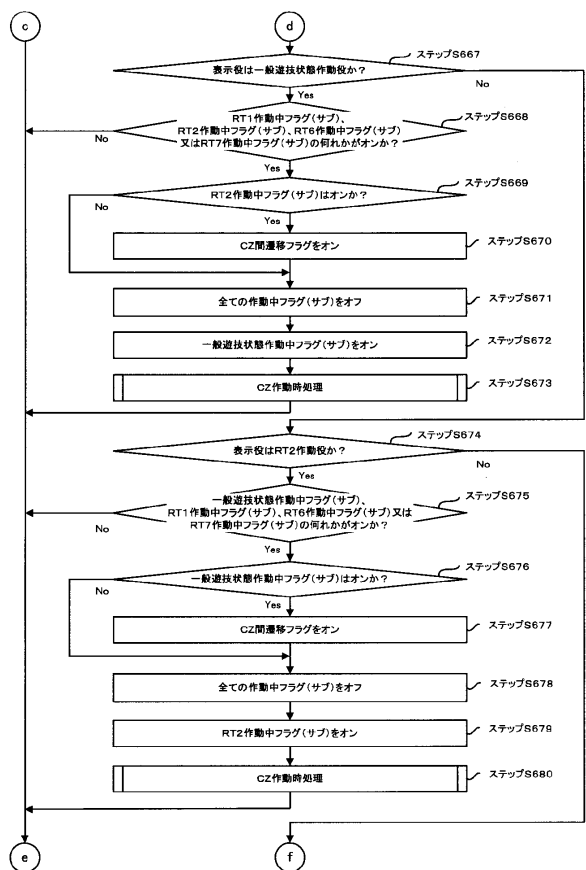
【図90】



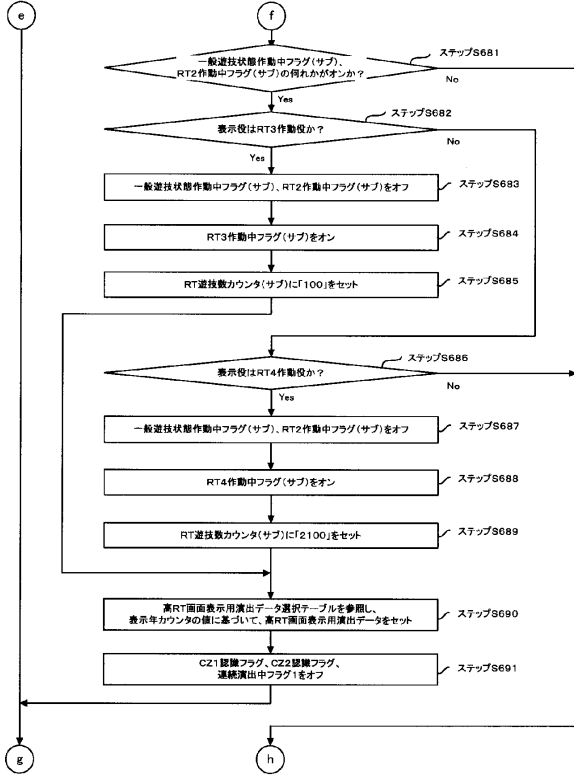
【図91】



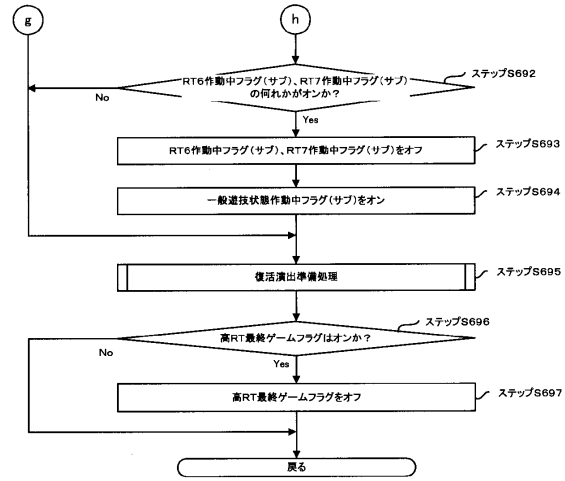
【図92】



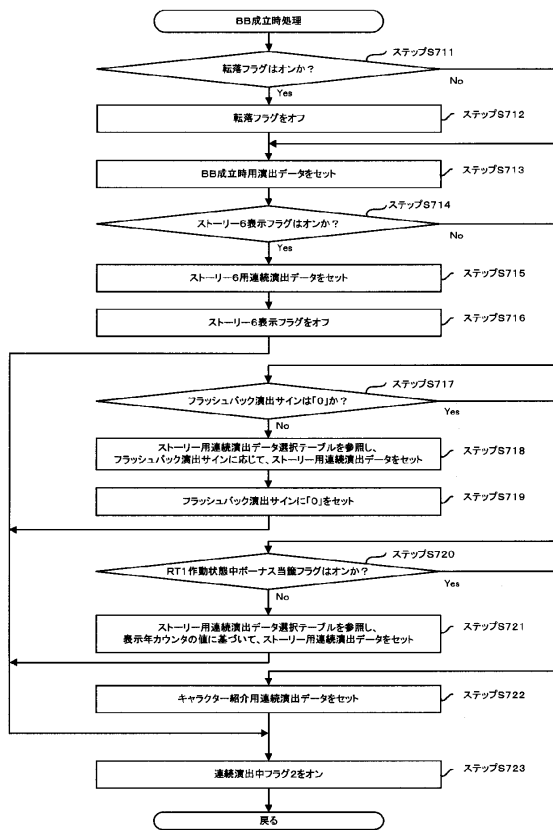
【図93】



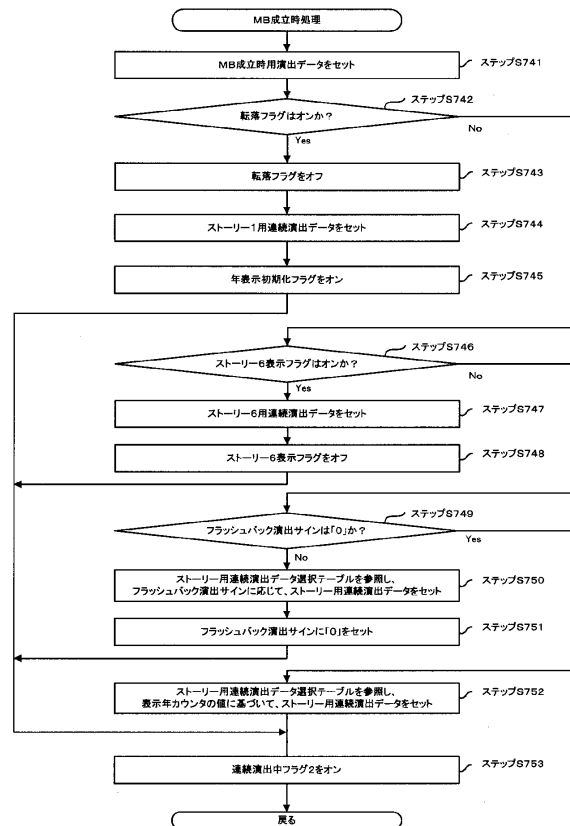
【図94】



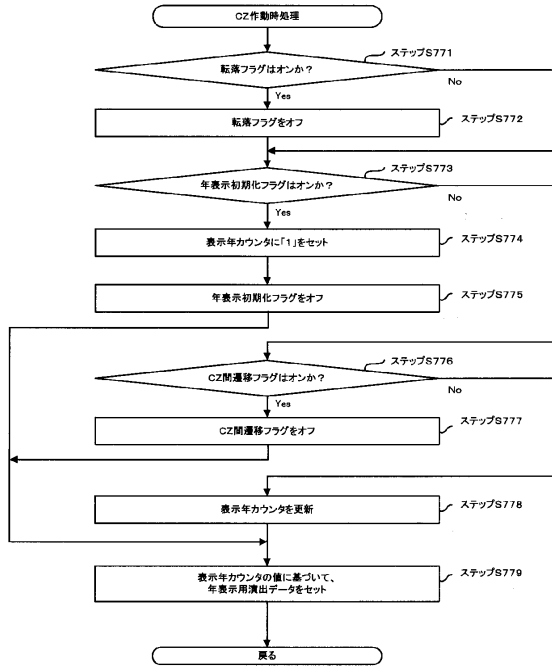
【図95】



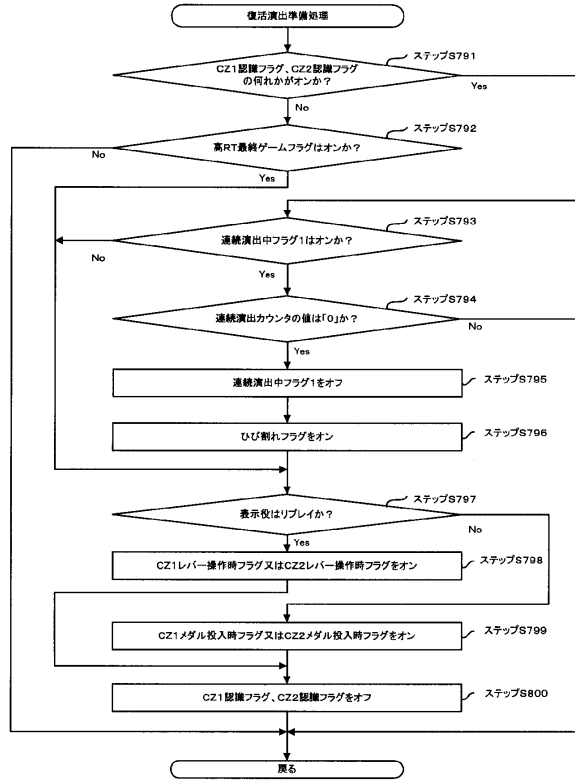
【図96】



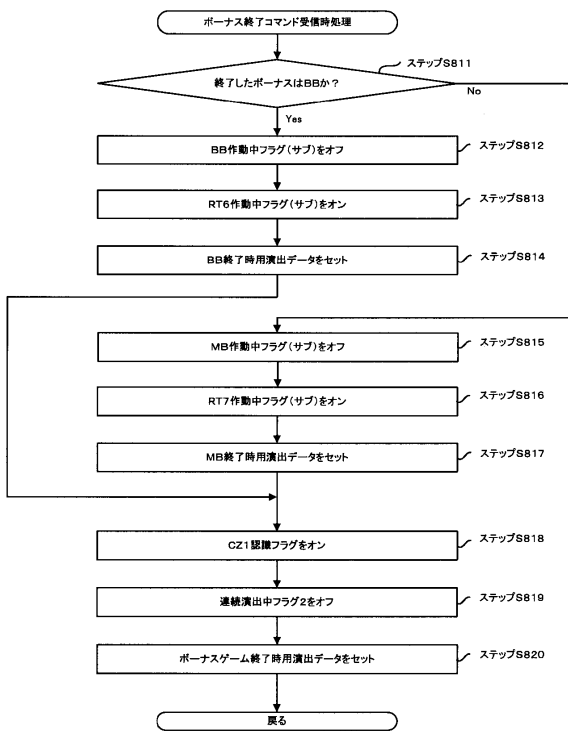
【図97】



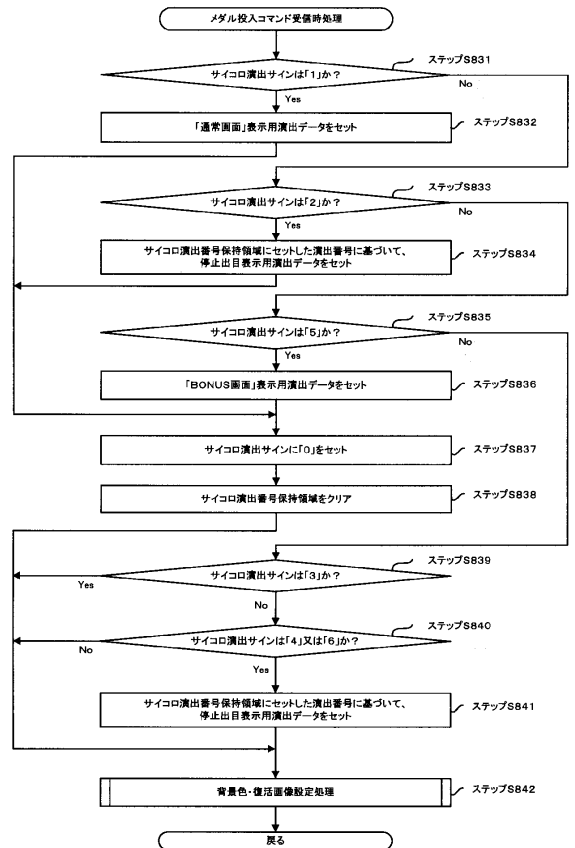
【図98】



【図99】



【図100】



フロントページの続き

- (72)発明者 加藤 英治
東京都江東区有明3丁目1番地25
- (72)発明者 小原 伸之
東京都江東区有明3丁目1番地25

審査官 古屋野 浩志

- (56)参考文献 特開2007-185364(JP,A)
特開2007-061504(JP,A)
特開2005-270452(JP,A)
特開2004-195012(JP,A)
特開2007-260102(JP,A)
特開2006-034828(JP,A)
特開2007-229299(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04