

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公 開 特 許 公 報(A)

(11) 特許出願公開番号
特開2006-389
(P2006-389A)

(43) 公開日 平成18年1月5日(2006.1.5)

(51) Int.Cl.
A 6 3 F 5/04 (2006.01)

F I
A 6 3 F 5/04 5 1 6 E
A 6 3 F 5/04 5 1 4 G
A 6 3 F 5/04 5 1 6 Z

テーマコード (参考)

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 39 頁)

(21) 出願番号	特願2004-179870 (P2004-179870)	(71) 出願人	598098526
(22) 出願日	平成16年6月17日 (2004.6.17)		アルゼ株式会社
			東京都江東区有明3丁目1番地25
		(74) 代理人	100116872
			弁理士 藤田 和子
		(72) 発明者	大橋 英樹
			東京都江東区有明3丁目1番地25
		(72) 発明者	塚原 仲泰
			東京都江東区有明3丁目1番地25
		(72) 発明者	海老澤 正樹
			東京都江東区有明3丁目1番地25
		(72) 発明者	齊藤 芳典
			東京都江東区有明3丁目1番地25

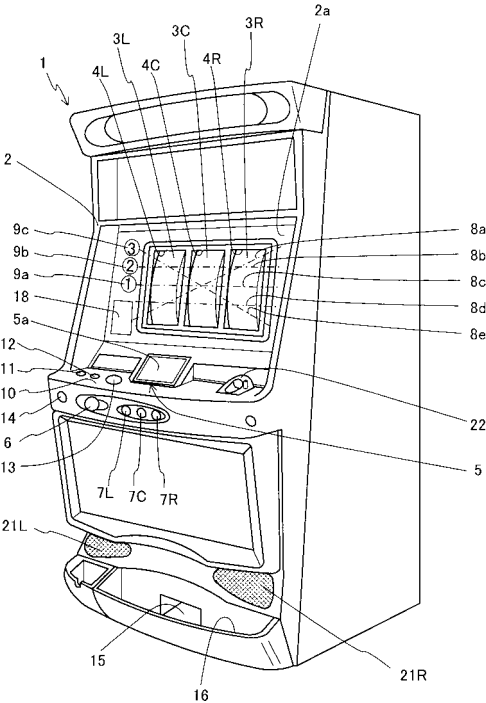
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 多彩な遊技性を備えた遊技機を提供する。

【解決手段】 遊技機は、第1確率状態において、当選役決定手段の決定結果に基づいて、確率状態移行決定手段が第2確率状態への移行を決定する確率が第1の決定確率である第1移行状態から、確率状態移行決定手段が第2確率状態への移行を決定する確率が第1の決定確率よりも高い第2の決定確率である第2移行状態へ移行させるか否かを決定する移行状態移行決定手段を備える。当選役決定手段が第1の役を当選役と決定した場合に、確率状態移行決定手段は、第2確率状態へ移行させるか否かを決定し、移行状態移行決定手段は、第2移行状態へ移行させるか否かを決定せず、当選役決定手段が第2の役を当選役と決定した場合に、確率状態移行決定手段は、第2確率状態へ移行させるか否かを決定せず、移行状態移行決定手段は、第2移行状態へ移行させるか否かを決定する。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技者による操作の結果に基づいて、単位遊技の開始を指令する遊技開始指令手段と、
前記遊技開始指令手段からの単位遊技の開始の指令に基づいて、当選役を決定する当選役決定手段と、

入賞態様を表示手段に停止表示させる表示制御手段と、

前記表示制御手段により前記表示手段に特定の入賞態様が停止表示された場合に、遊技者に有利な有利状態を発生させる有利状態発生手段と、

前記当選役決定手段の決定結果に基づいて、前記表示制御手段が前記特定の入賞態様を停止表示させることが可能な確率が第 1 の確率である第 1 確率状態から、前記表示制御手段が前記特定の入賞態様を停止表示させることが可能な確率が前記第 1 の確率よりも高い第 2 の確率である第 2 確率状態へ移行させるか否かを決定する確率状態移行決定手段と、

前記第 1 確率状態において、前記当選役決定手段の決定結果に基づいて、前記確率状態移行決定手段が前記第 2 確率状態への移行を決定する確率が第 1 の決定確率である第 1 移行状態から、前記確率状態移行決定手段が前記第 2 確率状態への移行を決定する確率が前記第 1 の決定確率よりも高い第 2 の決定確率である第 2 移行状態へ移行させるか否かを決定する移行状態移行決定手段と、

を備え、

前記当選役決定手段が第 1 の役を当選役と決定した場合に、前記確率状態移行決定手段は、前記第 2 確率状態へ移行させるか否かを決定し、前記移行状態移行決定手段は、前記第 2 移行状態へ移行させるか否かを決定せず、

前記当選役決定手段が第 2 の役を当選役と決定した場合に、前記確率状態移行決定手段は、前記第 2 確率状態へ移行させるか否かを決定せず、前記移行状態移行決定手段は、前記第 2 移行状態へ移行させるか否かを決定することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

請求項 1 記載の遊技機において、前記第 1 の役に対応する入賞態様と、前記第 2 の役に対応する入賞態様とが同じであることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技に必要な識別情報を変動表示する変動表示手段と、その変動表示を制御するマイクロコンピュータ等の制御手段と、を備えたスロットマシン、パチンコ機その他の遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

例えば、停止ボタンを備えたスロットマシン、いわゆるパチスロ機は、正面の表示窓内に複数の図柄を変動表示する回転リールを複数配列して構成した機械的変動表示装置、或いはリール上の図柄を画面に表示する電気的変動表示装置を有する。ここで、機械的変動表示装置を備えるものにおいては、遊技者のスタート操作に応じて、制御手段が変動表示装置を駆動制御して各リールを回転させることにより、図柄を変動表示させ、一定時間後自動的に或いは遊技者の停止操作により、各リールの回転を順次停止させる。このとき、表示窓内に現れた各リールの図柄が特定の組合せ（入賞図柄）になった場合にメダル、又はコイン等の遊技媒体を払出す。

【0003】

現在主流の機種は、複数種類の入賞態様を有するものである。特に、ある役の入賞が成立したときは、1 回のメダルの払出しに終わらず、所定期間、通常の状態よりも条件の良い遊技状態となる。このような役として、遊技者に相対的に大きい利益を与えるゲームを所定回数行える役（「ビッグボーナス」と称し、以下「BB」と略記する）と、遊技者に相対的に小さい利益を与えるゲームを所定回数行える役（「レギュラーボーナス」と称し、以下「RB」と略記する）がある。

10

20

30

40

50

【 0 0 0 4 】

また、現在主流の機種においては、有効化された入賞ライン（以下「有効ライン」という）に沿って所定の図柄の組合せが並んでメダルやコイン等が払出される入賞が成立するためには、内部的な抽選処理（以下「内部抽選」という）により役に当選（以下「内部当選」という）し、且つその内部当選した役（以下「内部当選役」という）の入賞成立を示す図柄組合せを有効ラインに停止できるタイミングで遊技者が停止操作を行うことが要求される。つまり、いくら内部当選したとしても、遊技者の停止操作のタイミングが悪いと内部当選役の入賞を成立させることができない。すなわち、停止操作をタイミングよく行う技術が要求される（「目押し」といわれる技術介入性の比重が高い）遊技機が現在の主流である。

10

【 0 0 0 5 】

このような遊技機では、特に初心者であっても興味を持って遊技を行うことができるようにしたものが知られている（例えば、特許文献 1 参照。）。この遊技機によれば、条件決定手段は、上記切換条件を決定するための複数の決定条件を切り換え、該切り換えられた決定条件に従って切換条件を決定する。報知手段は、切り換えられた決定条件を報知する。従って、初心者であっても決定条件の存在を認識できるので、本来獲得できたはずの遊技価値を取り逃すといったことがなくなり、興味を持って遊技を進めることができる。また、熟練者においても、決定条件を正確に把握することができる。

【特許文献 1】特開 2 0 0 3 - 3 2 5 7 4 3 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 6 】

しかしながら、上記のような遊技機では、別の観点からのアプローチにより、多彩な遊技性を備えた遊技機が望まれている。

【 0 0 0 7 】

本発明の目的は、多彩な遊技性を備えた遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 8 】

本発明は、以上のような問題点に鑑みてなされたものであり、遊技機において、当選役決定手段が第 1 の役を当選役と決定した場合に、確率状態移行決定手段は、第 2 確率状態へ移行させるか否かを決定し、移行状態移行決定手段は、第 2 移行状態へ移行させるか否かを決定せず、当選役決定手段が第 2 の役を当選役と決定した場合に、確率状態移行決定手段は、第 2 確率状態へ移行させるか否かを決定せず、移行状態移行決定手段は、第 2 移行状態へ移行させるか否かを決定することを特徴とする。

30

【 0 0 0 9 】

より具体的には、本発明では、以下のようなものを提供する。

【 0 0 1 0 】

（ 1 ） 遊技者による操作（例えば、後述のスタートレバー 6 の操作など）の結果に基づいて、単位遊技（例えば、一のゲームなど）の開始を指令する遊技開始指令手段（例えば、後述のスタートスイッチ 6 S、後述の図 2 6 のステップ S 1 0 の判別を行う手段など）と、前記遊技開始指令手段からの単位遊技の開始の指令に基づいて、当選役（例えば、内部当選役、後述の停止用当選役など）を決定する当選役決定手段（例えば、後述の図 2 6 のステップ S 1 3 を行う手段、後述の図 2 6 のステップ S 1 4 を行う手段、後述の主制御回路 7 1 など）と、入賞態様（例えば、特定の図柄の停止態様、特定の図柄組合せなど）を表示手段（例えば、後述の表示窓 4 L , 4 C , 4 R、後述のリール 3 L , 3 C , 3 R など）に停止表示させる表示制御手段（例えば、後述の図 2 7 のステップ S 2 2、ステップ S 2 3 を行う手段、後述の主制御回路 7 1 など）と、前記表示制御手段により前記表示手段に特定の入賞態様（例えば、後述の R B の入賞を示す図柄の停止態様など）が停止表示された場合に、遊技者に有利な有利状態（例えば、後述の R B 遊技状態など）を発生させる有利状態発生手段（例えば、後述の図 2 6 のステップ S 3 3、後述の主制御回路 7 1

40

50

など)と、前記当選役決定手段の決定結果に基づいて、前記表示制御手段が前記特定の入賞態様を停止表示させることが可能な確率が第1の確率である第1確率状態(例えば、後述のFT遊技状態など)から、前記表示制御手段が前記特定の入賞態様を停止表示させることが可能な確率が前記第1の確率よりも高い第2の確率である第2確率状態(例えば、後述の非FT遊技状態など)へ移行させるか否かを決定する確率状態移行決定手段(例えば、後述の図34のステップS112の処理を行う手段、後述の図34のステップS116の処理を行う手段、後述の主制御回路71など)と、前記第1確率状態において、前記当選役決定手段の決定結果に基づいて、前記確率状態移行決定手段が前記第2確率状態への移行を決定する確率が第1の決定確率である第1移行状態(例えば、モード1, モード2など)から、前記確率状態移行決定手段が前記第2確率状態への移行を決定する確率が前記第1の決定確率よりも高い第2の決定確率である第2移行状態(例えば、モード2, モード3など)へ移行させるか否かを決定する移行状態移行決定手段(例えば、後述の図34のステップS123の処理を行う手段、後述の主制御回路71など)と、を備え、前記当選役決定手段が第1の役(例えば、後述のFT終了抽選契機役など)を当選役と決定した場合(例えば、後述の図34のステップS111の判別が“YES”の場合など)に、前記確率状態移行決定手段は、前記第2確率状態へ移行させるか否かを決定し、前記移行状態移行決定手段は、前記第2移行状態へ移行させるか否かを決定せず、前記当選役決定手段が第2の役(例えば、後述のモード移行契機役など)を当選役と決定した場合(例えば、後述の図34のステップS122の判別が“YES”の場合など)に、前記確率状態移行決定手段は、前記第2確率状態へ移行させるか否かを決定せず、前記移行状態移行決定手段は、前記第2移行状態へ移行させるか否かを決定することを特徴とする遊技機。

10

20

30

【0011】

(1)記載の遊技機によれば、確率状態移行決定手段は、当選役が第1の役である場合には第2確率状態へ移行させるか否かを決定し、第2の役である場合にはその決定をしない。また、移行状態移行決定手段は、当選役が第1の役である場合には第2移行状態へ移行させるか否かを決定せず、第2の役である場合にはその決定をする。遊技者にとってみれば、第2確率状態へ移行させるか否かの決定又は第2移行状態へ移行させるか否かの決定のうち、いずれの決定が行われたかを役の種類に基づいて判別することができる場合があり、遊技の興趣を向上させることができる。また、確率状態移行決定手段による決定結果又は移行状態移行決定手段による決定結果のうち、期待できる決定結果を明確に把握して、遊技を楽しむことができる場合がある。

【0012】

(2)(1)の遊技機において、前記第1の役に対応する入賞態様(例えば、後述の“チェリー”が表示窓4Lの中段の位置に停止表示される態様など)と、前記第2の役に対応する入賞態様(例えば、後述の“チェリー”が表示窓4Lの中段の位置に停止表示される態様など)とが同じであることを特徴とする遊技機。

【0013】

(2)記載の遊技機によれば、第1の役に対応する入賞態様と、第2の役に対応する入賞態様とが同じである。遊技者にとってみれば、例えば、その入賞態様が停止表示した場合に、第2確率状態へ移行すること及び第2移行状態へ移行することの両方に期待して遊技を楽しむことができる場合があり、奥の深い遊技を実現することができる場合がある。また、例えば、後述の滑りコマ数、図柄が並ぶ入賞ラインなどにより当選した役を把握するとともに、確率状態移行決定手段による決定結果又は移行状態移行決定手段により決定結果に期待して、遊技を楽しむことができる場合がある。

40

【発明の効果】

【0014】

本発明によれば、多彩な遊技性を備えることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0015】

図1は、本発明の一実施例の遊技機1の外観を示す斜視図である。遊技機1は、いわゆ

50

るパチスロ機である。この遊技機 1 は、コイン、メダル、遊技球又はトークンなどの他、遊技者に付与された、もしくは付与される遊技価値の情報を記憶したカード等の遊技媒体を用いて遊技する遊技機であるが、以下ではメダルを用いるものとして説明する。

【0016】

遊技機 1 の全体を形成しているキャビネット 2 の正面には、略垂直面としてのパネル表示部 2 a が形成され、その中央には縦長矩形の表示窓 4 L, 4 C, 4 R が設けられる。表示窓 4 L, 4 C, 4 R には、入賞ラインとして水平方向にトップライン 8 b, センターライン 8 c 及びボトムライン 8 d、斜め方向にクロスアップライン 8 a 及びクロスダウンライン 8 e が設けられている。

【0017】

これらの入賞ラインは、後述の 1 - B E T スイッチ 1 1、2 - B E T スイッチ 1 2、最大 B E T スイッチ 1 3 を操作すること、或いはメダル投入口 2 2 にメダルを投入することにより、それぞれ 1 本、3 本、5 本が有効化される。どの入賞ラインが有効化されたかは、後で説明する B E T ランプ 9 a, 9 b, 9 c の点灯で表示される。

【0018】

ここで、入賞ライン 8 a ~ 8 e は、役の入賞の成否に関わる。具体的には、所定の役（例えば、後述の中チェリーの小役）に対応する一の図柄（例えば、後述の“チェリー（図柄 9 4）”）がセンターライン 8 c に対応する所定の位置（例えば、後述の B E T 数が“3”であれば左の表示窓 4 L 内の中段の位置）に停止表示されること、又は所定の役に対応する図柄組合せを構成する図柄がいずれかの有効化された入賞ラインに対応する所定の位置に並んで停止表示されることにより、所定の役が入賞することとなる。

【0019】

キャビネット 2 の内部には、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た 3 個のリール 3 L, 3 C, 3 R が回転自在に横一列に設けられ、変動表示手段を形成している。各リールの図柄は表示窓 4 L, 4 C, 4 R を透して観察できるようになっている。各リールは、定速回転（例えば 80 回転 / 分）で回転する。

【0020】

表示窓 4 L, 4 C, 4 R の左側には、1 - B E T ランプ 9 a、2 - B E T ランプ 9 b、最大 B E T ランプ 9 c、情報表示部 1 8 が設けられる。1 - B E T ランプ 9 a、2 - B E T ランプ 9 b 及び最大 B E T ランプ 9 c は、一のゲームを行うために賭けられたメダルの数（以下「B E T 数」という）に応じて点灯する。

【0021】

1 - B E T ランプ 9 a は、B E T 数が“1”で 1 本の入賞ラインが有効化されたときに点灯する。2 - B E T ランプ 9 b は、B E T 数が“2”で 3 本の入賞ラインが有効化されたときに点灯する。最大 B E T ランプ 9 c は、B E T 数が“3”で全て（5 本）の入賞ラインが有効化されたときに点灯する。情報表示部 1 8 は、7 セグメント L E D から成り、貯留（クレジット）されているメダルの枚数、入賞時のメダルの払出枚数等を表示する。

【0022】

表示窓 4 L, 4 C, 4 R の下方には水平面の台座部 1 0 が形成され、その台座部 1 0 と表示窓 4 L, 4 C, 4 R との間には液晶表示装置 5 が設けられている。この液晶表示装置 5 の表示画面 5 a には、遊技に関連する情報などが表示される。液晶表示装置 5 の右側にはメダル投入口 2 2 が設けられ、液晶表示装置 5 の左側には、1 - B E T スイッチ 1 1、2 - B E T スイッチ 1 2、及び最大 B E T スイッチ 1 3 が設けられる。

【0023】

1 - B E T スイッチ 1 1 は、1 回の押し操作により、クレジットされているメダルのうちの 1 枚がゲームに賭けられ、2 - B E T スイッチ 1 2 は、1 回の押し操作により、クレジットされているメダルのうちの 2 枚がゲームに賭けられ、最大 B E T スイッチ 1 3 は、1 回のゲームに賭けることが可能な最大枚数のメダルが賭けられる。これらの B E T スイッチを操作することで、前述のとおり、所定の入賞ラインが有効化される。

【0024】

10

20

30

40

50

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

【 0 0 2 5 】

台座部 10 の前面部中央で、液晶表示装置 5 の下方位置には、3 個のリール 3 L , 3 C , 3 R の回転をそれぞれ停止させるための 3 個の停止ボタン (停止操作手段) 7 L , 7 C , 7 R が設けられている。メダル受け部 16 の上方の左右には、スピーカ 2 1 L , 2 1 R が設けられている。なお、実施例では、一のゲームは、基本的にスタートレバー 6 が操作されることにより開始し、全てのリール 3 L , 3 C , 3 R が停止したときに終了する。

【 0 0 2 6 】

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

【 0 0 2 7 】

また、「第 1 停止操作」として左の停止ボタン 7 L を操作することを「順押し」という。「第 1 停止操作」として中央の停止ボタン 7 C を操作することを「中押し」という。「第 1 停止操作」として右の停止ボタン 7 R を操作することを「逆押し」という。

【 0 0 2 8 】

実施例の遊技機 1 には、“ 3 つ ” の停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R が設けられているので、これらの操作順序は“ 6 種類 ” がある。そこで、これらの操作順序を次のように区別する。左の停止ボタン 7 L を「左」、中央の停止ボタン 7 C を「中」、右の停止ボタン 7 R を「右」と略記する。そして、操作順序を示すとき、各停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R の略を、操作順序された順番などで左から並べることとする。

【 0 0 2 9 】

例えば、「第 1 停止操作」として左の停止ボタン 7 L、「第 2 停止操作」として中央の停止ボタン 7 C、「第 3 停止操作」として右の停止ボタン 7 R が操作されたとき、操作順序を「左中右」と示す。なお、実施例の操作順序には、「左中右」、「左右中」、「中左右」、「中右左」、「右左中」及び「右中左」の“ 6 種類 ” がある。

【 0 0 3 0 】

図 2 は、各リール 3 L , 3 C , 3 R に表わされた複数種類の図柄が 2 1 個配列された図柄列を示している。各図柄には“ 0 0 ” ~ “ 2 0 ” のコードナンバーが付され、データテーブルとして後で説明する ROM 3 2 (図 2 5) に格納 (記憶) されている。

【 0 0 3 1 】

各リール 3 L , 3 C , 3 R 上には、“ J A C (図柄 9 1) ”、“ ベル (図柄 9 2) ”、“ Replay (図柄 9 3) ”、“ チェリー (図柄 9 4) ”、“ G (図柄 9 5) ” 及び “ 7 (図柄 9 6) ” の図柄で構成される図柄列が表わされている。各リール 3 L , 3 C , 3 R は、図柄列が図 2 の矢印方向に移動するように回転駆動される。

【 0 0 3 2 】

図 3 は、各遊技状態における入賞図柄組合せに対応する役及び払出枚数を示す。

【 0 0 3 3 】

実施例の遊技状態には、F T 遊技状態 (フラグ間タイム遊技状態)、非 F T 遊技状態、及び R B 遊技状態がある。これら“ 3 種類 ” の各遊技状態は、基本的に、内部当選役の決定に用いられる情報 (データ、抽選値など) で区分される。F T 遊技状態又は非 F T 遊技状態のいずれであるかは、F T フラグにより識別できる。F T 遊技状態では、F T フラグがオンである。非 F T 遊技状態では、F T フラグがオフである。

【 0 0 3 4 】

10

20

30

40

50

F T 遊技状態（後述の S T 区間を除く）及び非 F T 遊技状態は、単位遊技（一のゲーム）において、遊技者が遊技のために賭けた 1 枚のメダルに対して獲得できるメダルの枚数（いわゆる「純増枚数」）の期待値が“1”未満の遊技状態である。

【0035】

他方、R B 遊技状態及び F T 遊技状態（後述の S T 区間に限る）は、上記期待値が“1”以上の遊技状態である。したがって、F T 遊技状態（後述の S T 区間を除く）及び非 F T 遊技状態は、R B 遊技状態及び F T 遊技状態（後述の S T 区間に限る）よりも遊技者にとって有利な遊技状態である。なお、R B 遊技状態における純増枚数の期待値は、F T 遊技状態（後述の S T 区間に限る）のものよりも高い。

【0036】

また、実施例では、R B（例えば、第 1 種特別役物）に内部当選した後、R B が入賞するまでの間、R B を内部当選役として保持する（一般に、持ち越しと称される）。更に、R B が持ち越された状態においても、R B に内部当選するようになっている。そして、入賞することなく複数回 R B に内部当選した場合には、その回数を計数（貯留）し、その回数分の R B の入賞を実現可能（R B のストック）にしている。

【0037】

R B の入賞を実現可能な回数（持ち越された R B の数）を、以下「R B ストック数」という。また、持ち越された R B（持ち越された役）を、以下「持越役」という。R B が持ち越されている状態（持越役が有りの状態）を、以下「持越状態」という。R B が持ち越されていない状態（持越役が無しの状態）を、以下「非持越状態」という。

【0038】

また、非 F T 遊技状態が持越状態である場合には、内部当選役に応じて持ち越された R B の入賞を実現できる。他方、F T 遊技状態では、基本的に、持越状態であっても持ち越された R B の入賞を実現することはできない。

【0039】

図 3 に示すように、R B の入賞は、“J A C - J A C - J A C” が有効ラインに沿って並ぶことにより実現する。

【0040】

リプレイ（再遊技）の入賞は、F T 遊技状態又は非 F T 遊技状態において“Replay - Replay - Replay” が並ぶことにより実現する。リプレイが入賞すると、投入したメダルの枚数と同数のメダルが自動投入される（遊技者に遊技価値が付与される）ので、遊技者はメダルを消費することなく次のゲームを行うことができる。リプレイに内部当選する確率は、F T 遊技状態のほうが非 F T 遊技状態よりも高い。

【0041】

F T 遊技状態、非 F T 遊技状態では、ベルの小役、中チェリーの小役、及び上下チェリーの小役の入賞を実現することが可能であるが、その払出枚数は図示のとおりである。中チェリーの小役の入賞は、“チェリー”が左の表示窓 4 L の中段の位置に停止表示することにより実現する。また、上下チェリーの小役の入賞は、“チェリー”がその上段又は下段の位置に停止表示することにより実現する。

【0042】

ここで、内部当選役が後述のベル 1 の小役である場合には、後述の停止用当選役（ベル 1 A の小役～ベル 1 G の小役）に対応して定められた停止ボタン 7 L, 7 C, 7 R の操作順序に応じて、ベルの小役が入賞したり、入賞しなかったりする。

【0043】

J A C の小役（役物）の入賞は、R B 遊技状態において“Replay - Replay - Replay” が並ぶことにより実現する。J A C の小役の入賞回数が“8 回”となったとき、遊技状態が変化する。ここで、J A C の小役の入賞が実現する可能性のある R B 遊技状態のゲームは、一般に J A C ゲームと称される。

【0044】

ここで、“G - G - G”又は“7 - 7 - 7”（以下、これらの組合せを総称して「ブラ

10

20

30

40

50

ンク図柄組合せ」という)がいずれかの入賞ラインに沿って並んで停止表示された場合でも、遊技者にメダルが払い出されることはないが、後述の遊技区間が後述のS T区間に移行する。なお、“G(図柄95)”及び“7(図柄96)”は、役の入賞に関わらない図柄(メダル払出しに関わらない図柄)である。

【0045】

図4を参照して、遊技状態、遊技区間、後述のモードの内容及び移行について説明する。

【0046】

遊技区間は、基本的に、後述の停止テーブル群を決定するための決定情報(抽選値)により区別(区分、識別)される(後述の図8~図11)。

10

【0047】

F T遊技状態は、通常制御区間、R B前兆区間、ブランク図柄区間、及びS T区間の4種類の遊技区間により構成される。

【0048】

通常制御区間は、F Tフラグがオンであり、且つ後述のF T遊技数が“1”以上である遊技区間であり、モード1~モード3により構成される。モード(遊技モード、遊技様式)は、F T遊技状態を終了させるか否か(非F T遊技状態へ移行するか否か)を決定するための決定情報(後述のF T終了抽選に当選する確率)により区別される(後述の図19, 図20)。

【0049】

20

通常制御区間では、停止用当選役に応じてモード移行抽選(後述の図34のステップS123)、及びF T終了抽選(後述の図34のステップS112)が行われる。「停止用当選役」は、内部当選役に基づいて決定され、後述の停止テーブル群を決定するための情報(リール3L, 3C, 3Rの停止制御に用いられる情報)であり、入賞役となりうる役の情報である。

【0050】

モード移行抽選は、モードを移行させるか否かの抽選である。F T終了抽選は、F T遊技状態から非F T遊技状態へ移行させるか否かの抽選である。F T終了抽選に当選した場合には、基本的に、R B前兆区間、ブランク図柄区間、及びS T区間を経由して非F T遊技状態に移行する。

30

【0051】

ここで、モード移行抽選が行われる契機となる停止用当選役(以下「モード移行契機役」という)の種類と、F T終了抽選が行われる契機となる停止用当選役(以下「F T終了抽選契機役」という)の種類とが異なる。したがって、一のゲーム(単位遊技)においてモード移行抽選及びF T終了抽選の両方が行われる場合はない。

【0052】

すなわち、停止用当選役がF T終了抽選契機役(第1の役)である場合に、非F T遊技状態(第2確率状態)へ移行させるか否かが決定され、他のモードへ移行させるか否か(例えば、モード1からモード2又はモード3への移行、モード2からモード3への移行など)は決定されない。

40

【0053】

また、停止用当選役がモード移行契機役(第2の役)である場合に、非F T遊技状態(第2確率状態)へ移行させるか否かの決定は行われず、他のモードへ移行させるか否か(例えば、モード1からモード2又はモード3への移行、モード2からモード3への移行など)が決定される。

【0054】

遊技者にとってみれば、リール3L, 3C, 3Rが停止するまでの間の変動表示の態様(例えば、いわゆる「滑りコマ数」など)や、リール3L, 3C, 3Rの停止態様に基づいて、モード移行抽選又はF T終了抽選のいずれが行われたかを予測するとともに、その抽選結果に期待して遊技を楽しむことができる。

50

【 0 0 5 5 】

通常制御区間から R B 前兆区間への移行は、F T 終了抽選に当選するという条件、又は R B 遊技状態の終了時にセットされた F T 遊技数分のゲームが通常制御区間において行われるという条件のいずれかの条件が充足したときに行われる。F T 遊技数は、基本的に、通常制御区間において継続して行われたゲームの回数を示す情報である。なお、F T 終了抽選に当選した場合には、F T 遊技数が “ 0 ” に更新される。また、F T 終了抽選に当選した場合には、R B 前兆区間であることを示す R B 前兆フラグがオンされ、R B 前兆区間が継続するゲームの回数を示す R B 前兆遊技数がセットされる。

【 0 0 5 6 】

R B 前兆区間は、F T フラグがオフであり、且つ R B 前兆フラグがオンである遊技状態である。この R B 前兆区間は、F T 終了抽選に当選したことを遊技者に報知する演出を行うために設けられている。 10

【 0 0 5 7 】

R B 前兆区間からブランク図柄区間への移行は、R B 前兆遊技数が “ 0 ” に更新された場合に行われる。R B 前兆遊技数が “ 0 ” に更新された場合には、R B 前兆フラグがオフ、ブランク図柄区間であることを示すブランク図柄区間フラグがオンに更新される。

【 0 0 5 8 】

ブランク図柄区間は、後述の図 3 4 のステップ S 1 1 8 において決定される停止表示許容ブランク図柄組合せに応じて、ブランク図柄組合せを入賞ラインに沿って並んで停止表示させることが可能な遊技区間である。なお、ブランク図柄区間において、“ G - G - G ” 及び “ 7 - 7 - 7 ” の両方の停止表示が許容されるか、又は “ 7 - 7 - 7 ” のみの停止表示が許容されるかは、後述の図 3 4 のステップ S 1 1 9 の決定により定められる。 20

【 0 0 5 9 】

ブランク図柄区間から S T 区間への移行は、いずれかのブランク図柄組合せが入賞ラインに沿って並んで停止表示されたときに行われる。このとき、ブランク図柄区間フラグがオフ、S T 区間であることを示す S T フラグがオンに更新される。また、S T 区間が継続可能なゲーム数（以下「S T 遊技数」という）として “ 2 5 ”、S T 区間においてベルの小役に入賞可能な回数（以下「ベル入賞回数」という）として “ 5 ” がセットされる。なお、後述の R B 最大継続回数が “ 1 ” 以上の場合、S T 遊技数は、F T 遊技状態を継続するゲームの回数を示す。 30

【 0 0 6 0 】

S T 区間は、内部当選役が後述のベル 1 の小役である場合に、ベルの小役が入賞する停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R の操作順序が報知される区間である。この報知に従って停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R を操作することにより、純増枚数の期待値が “ 1 ” 以上になる。また、S T 区間は、設定値が 1 以外の場合には、リプレイに内部当選する確率が他の遊技区間と比べて低い区間である。すなわち、S T 区間は、設定値が 1 以外の場合には、通常制御区間においてリプレイに内部当選する確率が最も低い区間である。設定値は、遊技場側が設定する値である。設定値が大きいほど、いわゆる「出玉率」が高くなるように設計されている。 40

【 0 0 6 1 】

S T 区間において “ 2 5 回 ” のゲームが行われた場合、又はベルの小役が “ 5 回 ” 入賞した場合には、F T フラグがオフに更新される。すなわち、F T 遊技状態が終了し、非 F T 遊技状態に移行する。 40

【 0 0 6 2 】

F T 遊技状態から非 F T 遊技状態に移行した場合には、内部当選役などに応じて R B の入賞を実現することができる。R B が入賞した場合には、R B 遊技状態に移行する。R B 遊技状態の終了時において、R B 最大継続回数が “ 1 ” 以上であり、且つ R B 継続抽選に当選した場合には、F T 遊技状態の S T 区間に移行する。他方、R B 最大継続回数が “ 0 ” の場合又は R B 継続抽選に当選しなかった場合には、F T 遊技状態の通常制御区間に移行する。 30

【 0 0 6 3 】

R B 最大継続回数は、R B 遊技状態が終了した後に F T 遊技状態の S T 区間に移行することにより、R B を連続的に入賞可能な回数である。この R B 最大継続回数は、F T 終了抽選契機役の種類に対応して予め定められている。R B 継続抽選は、R B 最大継続回数が“ 1 ”以上である場合に、F T 遊技状態の S T 区間に移行させるか否かの抽選である。

【 0 0 6 4 】

図 5 及び図 6 を参照して、B E T 数が“ 3 ”のとき、F T 遊技状態及び非 F T 遊技状態において内部当選役を決定する際（後述の図 3 0 ）に使用する確率抽選テーブルを示す。

【 0 0 6 5 】

図 5（1）は、設定 1 の場合に使用する確率抽選テーブルを示す。図 5（2）は、設定 2 の場合に使用する確率抽選テーブルを示す。図 5（3）は、設定 3 の場合に使用する確率抽選テーブルを示す。図 6（1）は、設定 4 の場合に使用する確率抽選テーブルを示す。図 6（2）は、設定 5 の場合に使用する確率抽選テーブルを示す。図 6（3）は、設定 6 の場合に使用する確率抽選テーブルを示す。 10

【 0 0 6 6 】

確率抽選テーブルは、遊技状態に応じて、内部当選役に対応する抽選値の情報を有する。抽選値は、抽出した乱数値から減算する値である。乱数値から抽選値を減算し、その減算した値が負である場合、その抽選値に対応する情報（内部当選役）が選択される。内部当選の決定のための乱数の抽出範囲は、“ 0 ”～“ 16383 ”である。

【 0 0 6 7 】

例えば、設定値 1（図 5（1）のテーブルを使用）であり、遊技状態が非 F T 遊技状態であり、抽出した乱数値が“ 3000 ”である場合、初めに、この“ 3000 ”から内部当選役であるリプレイに対応する抽選値“ 2245 ”を減算する。減算した値は、“ 755 ”である（正の値である）。次に、この“ 755 ”から内部当選役であるベル 1 の小役に対応する抽選値“ 8240 ”を減算する。減算した値は、負となる。したがって、内部当選役としてベル 1 の小役が選択される。 20

【 0 0 6 8 】

遊技状態に拘らず、リプレイ及びハズレ（なし）以外の役に内部当選する確率は同じである。F T 遊技状態と非 F T 遊技状態では、リプレイに内部当選する確率が異なる。リプレイに内部当選する確率は、非 F T 遊技状態よりも F T 遊技状態のほうが高い。また、S T 区間では、基本的に、F T 遊技状態における S T 区間以外の区間と比べてリプレイに内部当選する確率が低く、ハズレ（なし）に内部当選する確率が高い。 30

【 0 0 6 9 】

図 7 を参照して、停止用当選役決定テーブルについて説明する。

【 0 0 7 0 】

停止用当選役決定テーブルには、内部当選役及び遊技状態毎に、各停止用当選役に当選となる抽選値が示されている。

【 0 0 7 1 】

内部当選役がリプレイの場合には、停止用当選役としてリプレイ A 又はリプレイ B のいずれかが決定（選択）される。停止用当選役としてリプレイ A が決定された場合には、基本的にリプレイが入賞することとなる。他方、停止用当選役としてリプレイ B が決定された場合には、リプレイが入賞することはない。 40

【 0 0 7 2 】

内部当選役がベル 1 の小役である場合には、ベル 1 A の小役～ベル 1 G の小役のいずれかが停止用当選役として決定される。内部当選役がベル 2 の小役である場合には、ベル 2 の小役が停止用当選役として決定される。

【 0 0 7 3 】

内部当選役が上下チェリーの小役である場合には、上下チェリー A の小役～上下チェリー D の小役のいずれかが停止用当選役として決定される。内部当選役が中チェリーの小役である場合には、中チェリー A の小役～中チェリー D の小役のいずれかが停止用当選役と 50

して決定される。

【0074】

内部当選役がハズレ（なし）である場合には、F T遊技状態ではハズレ（なし）が停止用当選役として決定される。持越役が有りの非F T遊技状態ではR Bが停止用当選役として決定される。したがって、持越役が有りの非F T遊技状態では、ハズレ（なし）に内部当選することを条件にR Bの入賞を実現しうる。持越役が無しの非F T遊技状態ではハズレ（なし）が停止用当選役として決定される。

【0075】

ここで、リプレイB、ベル1Cの小役、ベル1Dの小役、上下チェリーDの小役、及び中チェリーDの小役は、モード移行契機役である。

10

【0076】

また、上下チェリーAの小役～上下チェリーCの小役、中チェリーAの小役～中チェリーCの小役、R B、及びハズレ（なし）は、F T終了抽選契機役である。

【0077】

F T終了抽選契機役がハズレ（なし）の場合には、F T終了抽選に必ず当選し、R B前兆区間、ブランク図柄区間、及びS T区間を経由することなく、通常制御区間から非F T遊技状態に直接移行する。

【0078】

図8～図11を参照して、停止テーブル群選択テーブルについて説明する。

【0079】

停止テーブル群は、後で図13～図17を参照して説明する停止テーブルの集合を示し、リール3L, 3C, 3Rの停止制御の際に選択されるものである。

20

【0080】

図8及び図9（1）に示す停止テーブル群選択テーブル1～4は、夫々停止用当選役が上下チェリーAの小役～上下チェリーDの場合に使用される。

【0081】

これらの停止テーブル群選択テーブルが使用される場合には、遊技状態に応じて、停止テーブル群として上下チェリー確定目入賞可能停止テーブル群、上下チェリー入賞可能停止テーブル群、チャンス目停止テーブル群、入賞不可能停止テーブル群、又はブランク図柄停止可能停止テーブル群のいずれかが選択される。

30

【0082】

上下チェリー確定目入賞可能停止テーブル群に含まれる停止テーブルが選択され、リール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われた場合には、上下チェリーの入賞が実現する場合がある。また、右の表示窓4Rの中段の位置に“7（図柄96）”が必ず停止表示される。上下チェリー確定目入賞可能停止テーブル群は、後述の図16（1）に示す停止テーブルが含まれる。

【0083】

上下チェリー入賞可能停止テーブル群に含まれる停止テーブルが選択され、リール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われた場合には、上下チェリーの入賞が実現する場合がある。また、右の表示窓4Rの中段の位置に“7（図柄96）”が停止表示される場合はない。上下チェリー入賞可能停止テーブル群には、後述の図16（2）に示す停止テーブルが含まれる。

40

【0084】

ここで、上下チェリー確定目入賞可能停止テーブル群は、通常制御区間において上下チェリーCの小役が停止用当選役として決定されたとき、及びR B前兆区間のときに選択される場合があるが、それ以外のときには選択される場合はない。

【0085】

後述（図19, 20）のように、通常制御区間において上下チェリーCの小役が停止用当選役として決定されたときには、必ずF T終了抽選に当選し、非F T遊技状態への移行が確定する。また、R B前兆区間であれば、非F T遊技状態への移行が確定している。

50

【 0 0 8 6 】

したがって、上下チェリーの入賞が実現し、且つ右の表示窓 4 R の中段の位置に “ 7 (図柄 9 6) ” が停止表示された場合には、非 F T 遊技状態への移行が確定していることになる。遊技者にとってみれば、表示窓 4 L , 4 C , 4 R 内の図柄の停止態様に基づいて非 F T 遊技状態への移行が確定していることを把握することができるので、遊技の興趣が増大する。

【 0 0 8 7 】

チャンス目停止テーブル群に含まれる停止テーブルが選択され、リール 3 L , 3 C , 3 R の停止制御が行われた場合には、チャンス目が停止表示される場合があるが、いずれの役も入賞しない。チャンス目は、遊技者にとって有利な状況となりうることを報知するための表示窓 4 L , 4 C , 4 R 内の図柄の停止態様である。実施例では、F T 終了抽選が行われた場合に表示される場合がある。また、実施例のチャンス目は、クロスアップライン 8 a に沿って “ 7 - G - 7 ” が並ぶ停止態様である。チャンス目停止テーブル群には、後述の図 1 7 (2) に示す停止テーブルが含まれる。

10

【 0 0 8 8 】

入賞不可能停止テーブル群に含まれる停止テーブルが選択され、リール 3 L , 3 C , 3 R の停止制御が行われた場合には、いずれの役にも入賞しない。また、ブランク図柄組合せが入賞ラインに沿って並ぶこともない。入賞不可能停止テーブル群には、後述の図 1 3 (2) , (3) に示す停止テーブルが含まれる。

【 0 0 8 9 】

ブランク図柄停止可能停止テーブル群に含まれる停止テーブルが選択され、リール 3 L , 3 C , 3 R の停止制御が行われた場合には、ブランク図柄組合せが入賞ラインに沿って並ぶ場合があるが、役が入賞する場合はない。ブランク図柄停止可能停止テーブル群は、ブランク図柄区間においてのみ選択される。ブランク図柄停止可能停止テーブル群には、後述の図 1 4 に示す停止テーブルが含まれる。

20

【 0 0 9 0 】

図 9 (2) , (3) 及び図 1 0 (1) , (2) に示す停止テーブル群選択テーブル 5 ~ 8 は、夫々停止用当選役が中チェリー A の小役 ~ 中チェリー D の場合に使用される。

【 0 0 9 1 】

これらの停止テーブル群選択テーブルが使用される場合には、遊技状態に応じて、停止テーブル群として中チェリー確定目入賞可能停止テーブル群、中チェリー入賞可能停止テーブル群、チャンス目停止テーブル群、入賞不可能停止テーブル群、又はブランク図柄停止可能停止テーブル群のいずれかが選択される。

30

【 0 0 9 2 】

中チェリー確定目入賞可能停止テーブル群に含まれる停止テーブルが選択され、リール 3 L , 3 C , 3 R の停止制御が行われた場合には、中チェリーの入賞が実現する場合がある。また、右の表示窓 4 R の上段又は下段の位置に “ 7 (図柄 9 6) ” が停止表示される場合がある。中チェリー確定目入賞可能停止テーブル群は、後述の図 1 5 (1) に示す停止テーブルが含まれる。

【 0 0 9 3 】

中チェリー入賞可能停止テーブル群に含まれる停止テーブルが選択され、リール 3 L , 3 C , 3 R の停止制御が行われた場合には、中チェリーの入賞が実現する場合がある。また、右の表示窓 4 R の上段又は下段の位置に “ 7 (図柄 9 6) ” が停止表示される場合はない。中チェリー入賞可能停止テーブル群には、後述の図 1 5 (2) に示す停止テーブルが含まれる。

40

【 0 0 9 4 】

ここで、中チェリー確定目入賞可能停止テーブル群は、通常制御区間において中チェリー C の小役が停止用当選役として決定されたときに選択される場合があるが、それ以外のときには選択される場合はない。

【 0 0 9 5 】

50

後述（図１９，２０）のように、通常制御区間において中チェリーＣの小役が停止用当選役として決定されたときには、必ずＦＴ終了抽選に当選し、非ＦＴ遊技状態への移行が確定する。

【００９６】

したがって、中チェリーの入賞が実現し、且つ右の表示窓４Ｒの上段又は下段の位置に“７（図柄９６）”が停止表示された場合には、非ＦＴ遊技状態への移行が確定していることになる。遊技者にとってみれば、表示窓４Ｌ，４Ｃ，４Ｒ内の図柄の停止態様に基づいて非ＦＴ遊技状態への移行が確定していることを把握することができるので、遊技の興趣が増大する。

【００９７】

図１０（３）に示す停止テーブル群選択テーブル９は、停止用当選役がリプレイＢの場合に使用される。

【００９８】

この停止テーブル群選択テーブルが使用される場合には、遊技状態に応じて、停止テーブル群として解除確定目停止テーブル群、入賞不可能停止テーブル群、又はブランク図柄停止可能停止テーブル群のいずれかが選択される。

【００９９】

解除確定目停止テーブル群に含まれる停止テーブルが選択され、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われた場合には、解除確定目が停止表示される場合があるが、いずれの役も入賞しない。実施例の解除確定目は、クロスダウンライン８eに沿って“７－Ｇ－７”が並ぶ停止態様である。解除確定目停止テーブル群には、後述の図１７（１）に示す停止テーブルが含まれる。

【０１００】

この解除確定目は、ＲＢ前兆区間においてのみ選択される場合があり、非ＦＴ遊技状態への移行が確定していることを報知するための表示窓４Ｌ，４Ｃ，４Ｒ内の図柄の停止態様である。遊技者にとってみれば、表示窓４Ｌ，４Ｃ，４Ｒ内の図柄の停止態様に基づいて非ＦＴ遊技状態への移行が確定していることを把握することができるので、遊技の興趣が増大する。

【０１０１】

図１１（１）に示す停止テーブル群選択テーブル１０は、停止用当選役がリプレイＡの場合に使用される。

【０１０２】

この停止テーブル群選択テーブルが使用される場合には、必ずリプレイ入賞可能停止テーブル群が選択される。リプレイ入賞可能停止テーブル群が選択され、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われた場合には、順押しが行われることを条件に、必ずリプレイが入賞する。リプレイ入賞可能停止テーブル群には、後述の図１３（１）に示す停止テーブルが含まれる。

【０１０３】

図１１（２）に示す停止テーブル群選択テーブル１１は、停止用当選役がＲＢの場合に使用される。

【０１０４】

この停止テーブル群選択テーブルが使用される場合には、必ずＲＢ入賞可能停止テーブル群が選択される。ＲＢ入賞可能停止テーブル群が選択され、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われた場合には、ＲＢが入賞する場合がある。なお、ＲＢ入賞可能停止テーブル群は、持越役がある非ＦＴ遊技状態においてのみ選択される。

【０１０５】

ここで、非ＦＴ遊技状態においてハズレ（なし）に内部当選した場合には、停止用当選役として必ずＲＢが選択される。したがって、非ＦＴ遊技状態においてＲＢの入賞を実現可能な確率（第２の確率）は、目押しが正確であることを条件に（設定値に応じて）、“４８５０／１６３８４”～“４８８１／１６３８４”である。なお、ＦＴ遊技状態において停止用当選役とし

10

20

30

40

50

て R B が選択される場合はない。したがって、F T 遊技状態において R B の入賞を実現可能な確率（第 1 の確率）は、“0”である。また、R B を入賞させることが可能な確率は、非 F T 遊技状態のほうが F T 遊技状態よりも高い。

【0106】

図 11 (3) に示す停止テーブル群選択テーブル 12 は、停止用当選役がハズレ（なし）の場合に使用される。

【0107】

この停止テーブル群選択テーブルが使用される場合には、ブランク図柄区間では、ブランク図柄停止可能テーブル群が選択され、ブランク図柄区間以外では、入賞不可能停止テーブル群が選択される。

【0108】

図 12 は、停止用当選役としてベル 1 A の小役～ベル 1 G の小役、及びベル 2 の小役が選択された場合における停止ボタン 7 L, 7 C, 7 R の操作順序と、選択される停止テーブル群選択テーブルとの関係を示す。

【0109】

停止用当選役がベル 1 A の小役～ベル 1 F の小役であるとき、停止ボタン 7 L, 7 C, 7 R の操作順序に応じてベル入賞可能停止テーブル群又は入賞不可能停止テーブル群が選択される。停止用当選役がベル 1 G の小役又はベル 2 の小役である場合には、停止ボタン 7 L, 7 C, 7 R の操作順序に拘らずベル入賞可能停止テーブル群が選択される。

【0110】

ベル入賞可能停止テーブル群が選択された場合には、必ずベルの小役が入賞する。S T 区間においてベル 1 A の小役～ベル 1 F の小役のいずれかが停止用当選役として決定された場合には、ベル入賞可能停止テーブル群が選択されることとなる停止ボタン 7 L, 7 C, 7 R の操作順序が報知される。例えば、停止用当選役がベル 1 B の小役である場合には、停止ボタン 7 L, 7 C, 7 R の操作順序として「左右中」が報知される。

【0111】

また、ベル 1 C の小役及びベル 1 D の小役は、モード移行契機役である。他方、ベル 1 A の小役、ベル 1 B の小役、ベル 1 E の小役～ベル 1 G の小役は、モード移行契機役ではない。遊技者にとってみれば、中押しを行い、ベルの小役が入賞した場合には、モードが移行することに期待して遊技を楽しむことができる。すなわち、所定の役が入賞する操作順序が異なる複数の停止用当選役を設け、その停止用当選役に応じて遊技者にとって有利な状況への移行確率を異ならせる。このようにすることで、遊技者は、操作順序を工夫し、有利な状況への移行に期待して、遊技を楽しむことができる。

【0112】

図 13～図 17 を参照して、停止テーブルについて説明する。

【0113】

停止テーブルには、各リール 3 L, 3 C, 3 R の停止操作位置と停止制御位置とが示されている。停止操作位置は、各リール 3 L, 3 C, 3 R に対応して設けられた停止ボタン 7 L, 7 C, 7 R が操作された場合に、センターライン 8 c に位置していた図柄（具体的には、図柄の中心がセンターライン 8 c の上方に位置し、その中心がセンターライン 8 c の位置に最も近い図柄）のコードナンバーを表わす。停止制御位置とは、停止操作が行われたリールが停止したとき、センターライン 8 c の位置に停止表示される図柄のコードナンバーを表わす。

【0114】

ここで、本実施例では、いわゆる滑りコマ数を最大“4コマ”としている。例えば、右のリール 3 R の回転中において、コードナンバー“09”の“ベル”がセンターライン 8 c の位置に到達したとき、停止ボタン 7 R が操作された場合、コードナンバー“05”の“ベル”をセンターライン 8 c の位置に停止表示するように右のリール 3 R を停止制御することができる。

【0115】

10

20

30

40

50

図 1 3 (1) は、リプレイ入賞可能停止テーブル群に含まれるリプレイ入賞可能停止テーブルを示す。このテーブルは、リプレイの入賞が実現するようにリールを停止制御する際に使用される。なお、この停止テーブルは、左のリール 3 L の停止操作位置が “ 0 7 ” の場合には使用されない。

【 0 1 1 6 】

図 1 3 (1) において、左のリール 3 L の停止制御位置は、コードナンバー “ 0 2 ” , “ 0 8 ” , “ 1 3 ” , “ 1 5 ” 又は “ 1 9 ” のいずれかである。図 2 に示す図柄列において、これらに対応する図柄は、“リプレイ”である。

【 0 1 1 7 】

図 1 3 (1) において、中央のリール 3 C の停止制御位置は、コードナンバー “ 0 3 ” , “ 0 7 ” , “ 1 1 ” , “ 1 5 ” 又は “ 1 9 ” のいずれかである。図 2 に示す図柄列において、これらに対応する図柄は、“リプレイ”である。

【 0 1 1 8 】

図 1 3 (1) において、右のリール 3 R の停止制御位置は、コードナンバー “ 0 1 ” , “ 0 4 ” , “ 0 8 ” , “ 1 1 ” , “ 1 5 ” 又は “ 1 8 ” のいずれかである。図 2 に示す図柄列において、これらに対応する図柄は、“リプレイ”である。

【 0 1 1 9 】

以上のように、図 1 3 (1) に示すリプレイ入賞可能停止テーブルが各リール 3 L , 3 C , 3 R の停止制御に使用された場合には、センターライン 8 c の位置に “ リプレイ - リプレイ - リプレイ ” が並んで停止表示され、リプレイの入賞が必ず実現する。

【 0 1 2 0 】

図 1 3 (2) , (3) は、入賞不可能停止テーブル群に含まれる入賞不可能停止テーブル 1 及び入賞不可能停止テーブル 2 を示す。いずれの停止テーブルを用いてリール 3 L , 3 C , 3 R を停止した場合でも、役に対応する図柄組合せが入賞ラインに並ぶ場合はない。

【 0 1 2 1 】

図 1 4 (1) は、ブランク図柄停止可能停止テーブル群に含まれる G - 7 停止可能停止テーブルを示す。このテーブルは、いずれかの入賞ラインに沿ってブランク図柄組合せが並ぶことを許容するものである。

【 0 1 2 2 】

また、“ G - G - G ” を “ 7 - 7 - 7 ” よりも優先的に停止させる停止テーブルである。すなわち、最大の滑りコマ数の範囲内において、“ G ” を “ 7 ” よりも優先して各表示窓 4 L , 4 C , 4 R の中段の位置に停止表示させる停止テーブルである。例えば、各リール 3 L , 3 C , 3 R に対応する停止操作位置 “ 0 1 ” ~ “ 0 4 ” に対応する停止制御位置は、“ 7 ” に対応する停止制御位置にすることもできるが、“ G ” を優先し、“ G ” に対応する停止制御位置にしている。

【 0 1 2 3 】

図 1 4 (1) において、左のリール 3 L の停止制御位置は、コードナンバー “ 0 0 ” , “ 0 5 ” , “ 0 7 ” , “ 1 2 ” 又は “ 1 7 ” のいずれかである。図 2 に示す図柄列において、これらに対応する図柄は、“ G ” , “ 7 ” である。

【 0 1 2 4 】

図 1 4 (1) において、中央のリール 3 C の停止制御位置は、コードナンバー “ 0 0 ” , “ 0 5 ” , “ 0 9 ” , “ 1 3 ” 又は “ 1 7 ” のいずれかである。図 2 に示す図柄列において、これらに対応する図柄は、“ G ” , “ 7 ” である。

【 0 1 2 5 】

図 1 4 (1) において、右のリール 3 R の停止制御位置は、コードナンバー “ 0 0 ” , “ 0 3 ” , “ 0 6 ” , “ 1 0 ” , “ 1 3 ” , “ 1 7 ” 又は “ 2 0 ” のいずれかである。図 2 に示す図柄列において、これらに対応する図柄は、“ G ” , “ 7 ” である。

【 0 1 2 6 】

以上のように、図 1 4 (1) に示す G - 7 停止可能停止テーブルが各リール 3 L , 3 C

、3 Rの停止制御に使用された場合には、センターライン8 cの位置に“ G - G - G ”又は“ 7 - 7 - 7 ”が並んで停止表示される。

【 0 1 2 7 】

図14(2)は、ブランク図柄停止可能停止テーブル群に含まれる7停止可能停止テーブルを示す。このテーブルは、ブランク図柄組合せのうち、“ 7 - 7 - 7 ”がいずれかの入賞ラインに沿って並ぶことを許容するものである。

【 0 1 2 8 】

図14(2)において、左のリール3 Lの停止制御位置は、コードナンバー“ 0 1 ”，“ 0 5 ”，“ 0 7 ”，“ 1 2 ”又は“ 1 7 ”のいずれかである。図2に示す図柄列において、これらに対応する図柄は、“ 7 ”である。

10

【 0 1 2 9 】

図14(2)において、中央のリール3 Cの停止制御位置は、コードナンバー“ 0 1 ”，“ 0 5 ”，“ 0 9 ”，“ 1 3 ”又は“ 1 7 ”のいずれかである。図2に示す図柄列において、これらに対応する図柄は、“ 7 ”である。

【 0 1 3 0 】

図14(2)において、右のリール3 Rの停止制御位置は、コードナンバー“ 0 3 ”，“ 0 6 ”，“ 1 0 ”，“ 1 3 ”，“ 1 7 ”又は“ 2 0 ”のいずれかである。図2に示す図柄列において、これらに対応する図柄は、“ 7 ”である。

【 0 1 3 1 】

以上のように、図14(2)に示す7停止可能停止テーブルが各リール3 L, 3 C, 3 Rの停止制御に使用された場合には、必ずセンターライン8 cの位置に“ 7 - 7 - 7 ”が並んで停止表示される。

20

【 0 1 3 2 】

図15(1)は、中チェリー確定目入賞可能停止テーブル群に含まれる中チェリー確定目入賞可能停止テーブルを示す。このテーブルは、中チェリーの小役の入賞を許容するとともに、右のリール3 Rの上段の位置に“ 7 ”を停止表示させるものである。

【 0 1 3 3 】

図15(1)において、左のリール3 Lの停止制御位置には、コードナンバー“ 0 6 ”及び“ 1 4 ”が含まれる。図2に示す図柄列において、これらに対応する図柄は、“ チェリー ”である。

30

【 0 1 3 4 】

図15(1)において、右のリール3 Rの停止制御位置は、コードナンバー“ 0 0 ”，“ 0 4 ”，“ 0 7 ”，“ 1 1 ”，“ 1 4 ”又は“ 1 8 ”のいずれかである。図2に示す図柄列において、これらに対応する図柄の1つ上の図柄は、“ 7 ”である。

【 0 1 3 5 】

以上のように、図15(1)に示す中チェリー確定目入賞可能停止テーブルが各リール3 L, 3 C, 3 Rの停止制御に使用された場合には、中チェリーの小役が入賞する場合がある。また、右のリール3 Rの上段の位置に“ 7 ”が必ず停止表示される。

【 0 1 3 6 】

図15(2)は、中チェリー入賞可能停止テーブル群に含まれる中チェリー入賞可能停止テーブルを示す。このテーブルは、中チェリーの小役の入賞を許容するとともに、右のリール3 Rの上段及び下段の位置に“ 7 ”を停止表示させない(中段に停止表示させる)ものである。

40

【 0 1 3 7 】

図15(2)において、左のリール3 Lの停止制御位置には、コードナンバー“ 0 6 ”及び“ 1 4 ”が含まれる。図2に示す図柄列において、これらに対応する図柄は、“ チェリー ”である。

【 0 1 3 8 】

図15(2)において、右のリール3 Rの停止制御位置は、コードナンバー“ 0 3 ”，“ 0 6 ”，“ 1 0 ”，“ 1 3 ”，“ 1 7 ”又は“ 2 0 ”のいずれかである。図2に示す図

50

柄列において、これらに対応する図柄は、“ 7 ”である。

【 0 1 3 9 】

以上のように、図 1 5 (2) に示す中チェリー入賞可能停止テーブルが各リール 3 L , 3 C , 3 R の停止制御に使用された場合には、中チェリーの小役が入賞する場合がある。また、右のリール 3 R の中段の位置に “ 7 ” が必ず停止表示される。

【 0 1 4 0 】

図 1 6 (1) は、上下チェリー確定目入賞可能停止テーブル群に含まれる上下チェリー確定目入賞可能停止テーブルを示す。このテーブルは、上下チェリーの小役の入賞を許容するとともに、右のリール 3 R の中段の位置に “ 7 ” を停止表示させるものである。

【 0 1 4 1 】

図 1 6 (1) において、左のリール 3 L の停止制御位置には、コードナンバー “ 0 5 ” , “ 0 7 ” , “ 1 3 ” 及び “ 1 5 ” が含まれる。図 2 に示す図柄列において、これらに対応する図柄の 1 つ上又は 1 つ下の図柄は、“ チェリー ” である。

【 0 1 4 2 】

図 1 6 (1) において、右のリール 3 R の停止制御位置は、コードナンバー “ 0 3 ” , “ 0 6 ” , “ 1 0 ” , “ 1 3 ” , “ 1 7 ” 又は “ 2 0 ” のいずれかである。図 2 に示す図柄列において、これらに対応する図柄は、“ 7 ” である。

【 0 1 4 3 】

以上のように、図 1 6 (1) に示す上下チェリー確定目入賞可能停止テーブルが各リール 3 L , 3 C , 3 R の停止制御に使用された場合には、上下チェリーの小役が入賞する場合がある。また、右のリール 3 R の中段の位置に “ 7 ” が必ず停止表示される。

【 0 1 4 4 】

図 1 6 (2) は、上下チェリー入賞可能停止テーブル群に含まれる上下チェリー入賞可能停止テーブルを示す。このテーブルは、上下チェリーの小役の入賞を許容するとともに、右のリール 3 R の中段の位置に “ 7 ” を停止表示させないものである。

【 0 1 4 5 】

図 1 6 (2) において、左のリール 3 L の停止制御位置には、コードナンバー “ 0 5 ” , “ 0 7 ” , “ 1 3 ” 及び “ 1 5 ” が含まれる。図 2 に示す図柄列において、これらに対応する図柄の 1 つ上又は 1 つ下の図柄は、“ チェリー ” である。

【 0 1 4 6 】

図 1 6 (2) において、右のリール 3 R の停止制御位置は、コードナンバー “ 0 1 ” , “ 0 4 ” , “ 0 8 ” , “ 1 1 ” , “ 1 5 ” 又は “ 1 8 ” のいずれかである。図 2 に示す図柄列において、これらに対応する図柄には、“ 7 ” は含まれていない。

【 0 1 4 7 】

以上のように、図 1 6 (2) に示す上下チェリー入賞可能停止テーブルが各リール 3 L , 3 C , 3 R の停止制御に使用された場合には、上下チェリーの小役が入賞する場合がある。また、右のリール 3 R の中段の位置に “ 7 ” が停止表示される場合はない。

【 0 1 4 8 】

図 1 7 (1) は、解除確定目停止テーブル群に含まれる解除確定目停止テーブルを示す。このテーブルは、クロスダウンライン 8 e に沿って “ 7 - G - 7 ” が並ぶことを許容するものである。

【 0 1 4 9 】

図 1 7 (1) において、左のリール 3 L の停止制御位置は、コードナンバー “ 0 2 ” , “ 0 3 ” , “ 0 8 ” , “ 1 2 ” , “ 1 7 ” 又は “ 1 8 ” のいずれかである。図 2 に示す図柄列において、これらに対応する図柄の 1 つ上の図柄には、“ 7 ” が含まれる。

【 0 1 5 0 】

図 1 7 (1) において、中央のリール 3 C の停止制御位置は、コードナンバー “ 0 0 ” , “ 0 2 ” , “ 0 6 ” , “ 1 0 ” , “ 1 4 ” 又は “ 1 8 ” のいずれかである。図 2 に示す図柄列において、これらに対応する図柄には、“ G ” が含まれる。

【 0 1 5 1 】

10

20

30

40

50

図 17 (1) において、右のリール 3 R の停止制御位置は、コードナンバー “ 0 2 ” , “ 0 5 ” , “ 0 9 ” , “ 1 2 ” , “ 1 6 ” 又は “ 1 9 ” のいずれかである。図 2 に示す図柄列において、これらに対応する図柄の 1 つ下の図柄は、“ 7 ” である。

【 0 1 5 2 】

以上のように、図 17 (1) に示す解除確定目停止テーブルが各リール 3 L , 3 C , 3 R の停止制御に使用された場合には、クロスダウンライン 8 e の位置に “ 7 - G - 7 ” が並んで停止表示される場合がある。

【 0 1 5 3 】

図 17 (2) は、チャンス目停止テーブル群に含まれるチャンス目停止テーブルを示す。このテーブルは、クロスアップライン 8 a に沿って “ 7 - G - 7 ” が並ぶことを許容するものである。 10

【 0 1 5 4 】

図 17 (2) において、左のリール 3 L の停止制御位置は、コードナンバー “ 0 1 ” , “ 0 2 ” , “ 0 4 ” , “ 0 9 ” , “ 1 1 ” , “ 1 6 ” 又は “ 2 0 ” のいずれかである。図 2 に示す図柄列において、これらに対応する図柄の 1 つ下の図柄には、“ 7 ” が含まれる。

【 0 1 5 5 】

図 17 (2) において、中央のリール 3 C の停止制御位置は、コードナンバー “ 0 0 ” , “ 0 4 ” , “ 0 8 ” , “ 1 2 ” , “ 1 6 ” 又は “ 2 0 ” のいずれかである。図 2 に示す図柄列において、これらに対応する図柄には、“ G ” が含まれる。 20

【 0 1 5 6 】

図 17 (2) において、右のリール 3 R の停止制御位置は、コードナンバー “ 0 0 ” , “ 0 4 ” , “ 0 7 ” , “ 1 1 ” , “ 1 4 ” 又は “ 1 8 ” のいずれかである。図 2 に示す図柄列において、これらに対応する図柄の 1 つ上の図柄は、“ 7 ” である。

【 0 1 5 7 】

以上のように、図 17 (2) に示すチャンス目停止テーブルが各リール 3 L , 3 C , 3 R の停止制御に使用された場合には、クロスアップライン 8 a の位置に “ 7 - G - 7 ” が並んで停止表示される場合がある。

【 0 1 5 8 】

図 18 は、モード移行抽選テーブルを示す。モード移行抽選テーブルは、現在のモード 30 に応じて、移行先の各モードに対応する抽選値の情報を有する。

【 0 1 5 9 】

図 18 (1) は、モード移行契機役がリプレイ B である場合に使用するモード移行抽選テーブル 1 を示す。図 18 (2) は、モード移行契機役がベル 1 C の小役又はベル 1 D の小役である場合に使用するモード移行抽選テーブル 2 を示す。図 18 (3) は、モード移行契機役が上下チェリー D の小役である場合に使用するモード移行抽選テーブル 3 を示す。図 18 (4) は、モード移行契機役が中チェリー D の小役である場合に使用するモード移行抽選テーブル 4 を示す。

【 0 1 6 0 】

図 19 及び図 20 は、F T 終了抽選テーブルを示す。F T 終了抽選テーブルは、F T 終了抽選契機役及びモードに応じて、F T の終了に当選となる確率の情報を有する。 40

【 0 1 6 1 】

F T 終了抽選テーブル 1 ~ F T 終了抽選テーブル 6 は、夫々設定値 1 ~ 6 に対応している。これらのテーブルは、設定値が大きいほど、F T 終了抽選に当選する確率が高くなるように構成されている。また、F T 終了抽選契機役が上下チェリー C の小役、中チェリー C の小役、及びハズレ (なし) の場合には、モード及び設定値に拘らず、F T 終了抽選に必ず当選するように構成されている。

【 0 1 6 2 】

ここで、各モードにおいて、一のゲームで F T 終了抽選に当選する確率は、 { (内部当選役となる確率) × (停止用当選役となる確率) × (当選確率) } により算出できる。 50

実施例では、通常制御区間では、モードが異なる場合でも同じ確率抽選テーブル及び停止用当選役決定テーブル（決定情報、抽選値など）を用いて内部当選役の決定及び停止用当選役の決定が行われる。したがって、一のゲームでF T終了抽選に当選する確率のモード間の相対的な高さは、図19及び図20に示された当選確率に従う。すなわち、F T終了抽選に当選する確率は、モード3が最も高く、モード1が最も低い。

【0163】

例えば、設定1の場合に、各モードにおいてF T終了抽選に当選する確率は、図5（1）、図7、及び図19（1）に基づいて算出できる。モード1における確率は、“約1/459”である。モード2における確率（例えば、第1の決定確率）は、“約1/261”である。モード3における確率（例えば、第2の決定確率）は、“約1/140”である。

10

【0164】

図21は、R B前兆遊技数決定テーブルを示す。F T終了抽選テーブルは、R B前兆遊技数1～18の各々に対応する抽選値の情報を有している。

【0165】

図22（1）は、R B最大継続回数テーブルを示す。R B最大継続回数テーブルは、F T終了抽選契機役に対応するR B最大継続回数の情報を有している。

【0166】

図22（2）は、停止表示許容ブランク図柄組合せ決定テーブルを示す。停止表示許容ブランク図柄組合せ決定テーブルは、R B最大継続回数“10”未満、“11”、及び“13”に応じて、停止表示許容ブランク図柄組合せに対応する抽選値の情報を有している。

20

【0167】

R B最大継続回数が“10”未満である場合には、停止表示ブランク図柄組合せとして必ず“7-7-7”が選択される。この場合、ブランク図柄区間においてG-7停止可能停止テーブル群が選択される場合はない。また、R B最大継続回数が“11”又は“13”である場合には、ブランク図柄区間においてG-7停止可能停止テーブル群が選択される場合がある。

【0168】

図23（1）は、R B継続終了時のモード移行抽選テーブルを示す。このテーブルは、移行先のモードに対応する抽選値の情報を有している。

30

【0169】

図23（2）は、R B継続終了抽選テーブルを示す。このテーブルは、継続及び終了の各々に対応する抽選値の情報を有している。R B最大継続回数が“1”以上である場合には、継続に当選する確率は“255/256”である。

【0170】

図24は、F T遊技数決定テーブルを示す。

【0171】

F T遊技数決定テーブルは、モード（移行先のモード）に応じて、決定するF T遊技数の数値範囲に対応する抽選値（抽選値群）の情報（第1決定情報）を備えている。なお、図24では、当選確率を示しているが、その分母が抽選値に対応する。F T遊技数は、F T遊技数決定テーブルにおいて決定された数値範囲から選択される。このテーブルは、設定値が大きいほど、決定されるF T遊技数の期待値が小さくなるように構成されている。

40

【0172】

ここで、図24（1）に示すテーブルを用いて決定されるF T遊技数の期待値（第1の値）は、モード1の場合は“1094.0”、モード2の場合は“1096.0”、モード3の場合は“1098.0”である。

【0173】

図24（2）に示すテーブルを用いて決定されるF T遊技数の期待値（第1の値）は、モード1の場合は“1085.5”、モード2の場合は“1087.5”、モード3の場合は“1089.5”である。

50

【 0 1 7 4 】

図 2 4 (3) に示すテーブルを用いて決定される F T 遊技数の期待値 (第 1 の値) は、モード 1 の場合は “ 1051.5 ”、モード 2 の場合は “ 1053.5 ”、モード 3 の場合は “ 1055.5 ” である。

【 0 1 7 5 】

なお、実施例では、R B 最大継続回数が “ 1 ” 以上である場合に決定される S T 遊技数は、必ず “ 25 ” であり、その S T 遊技数の期待値 (第 2 の値) も “ 25 ” である。したがって、S T 遊技数の期待値は、決定される F T 遊技数の期待値と比べて小さい。また、実施例の第 2 決定情報は、例えば、乱数抽出範囲が “ 0 ” ~ “ 255 ” の場合において、S T 遊技数 “ 25 ” と対応付けられた抽選値 “ 256 ” である。

10

【 0 1 7 6 】

図 2 5 は、遊技機 1 における遊技処理動作を制御する主制御回路 7 1 と、主制御回路 7 1 に電氣的に接続する周辺装置 (アクチュエータ) と、主制御回路 7 1 から送信される制御指令に基づいて液晶表示装置 5、スピーカ 2 1 L、2 1 R、L E D 類 1 0 1 及びランプ類 1 0 2 を制御する副制御回路 7 2 とを含む回路構成を示す。

【 0 1 7 7 】

主制御回路 7 1 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、予め設定されたプログラムに従って制御動作を行う C P U 3 1 と、記憶手段である R O M 3 2 及び R A M 3 3 を含む。

20

【 0 1 7 8 】

C P U 3 1 には、基準クロックパルスを発生するクロックパルス発生回路 3 4 及び分周器 3 5 と、サンプリングされる乱数を発生する乱数発生器 3 6 及びサンプリング回路 3 7 とが接続されている。尚、乱数サンプリングのための手段として、マイクロコンピュータ 3 0 内で、即ち C P U 3 1 の動作プログラム上で、乱数サンプリングを実行するように構成してもよい。その場合、乱数発生器 3 6 及びサンプリング回路 3 7 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。

【 0 1 7 9 】

マイクロコンピュータ 3 0 の R O M 3 2 には、スタートレバー 6 を操作 (スタート操作) する毎に行われる乱数サンプリングの判定に用いられる確率抽選テーブル (図 5)、停止ボタンの操作に応じてリールの停止態様を決定するための停止テーブル群 (図 8)、副制御回路 7 2 へ送信するための各種制御指令 (コマンド)、各種テーブル等が格納されている。副制御回路 7 2 が主制御回路 7 1 へコマンド、情報等を入力することはなく、主制御回路 7 1 から副制御回路 7 2 への一方向で通信が行われる。R A M 3 3 には、種々の情報が格納される。例えば、フラグ、遊技状態の情報等が格納される。

30

【 0 1 8 0 】

図 2 5 の回路において、マイクロコンピュータ 3 0 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、B E T ランプ (1 - B E T ランプ 9 a、2 - B E T ランプ 9 b、最大 B E T ランプ 9 c) と、情報表示部 1 8 と、メダルを収納し、ホッパー駆動回路 4 1 の命令により所定枚数のメダルを払出すホッパー (払出しのための駆動部を含む) 4 0 と、リール 3 L、3 C、3 R を回転駆動するステッピングモータ 4 9 L、4 9 C、4 9 R とがある。

40

【 0 1 8 1 】

更に、ステッピングモータ 4 9 L、4 9 C、4 9 R を駆動制御するモータ駆動回路 3 9、ホッパー 4 0 を駆動制御するホッパー駆動回路 4 1、B E T ランプ 9 a、9 b、9 c を駆動制御するランプ駆動回路 4 5、及び情報表示部 1 8 を駆動制御する表示部駆動回路 4 8 が C P U 3 1 の出力部に接続されている。これらの駆動回路は、それぞれ C P U 3 1 から出力される駆動指令などの制御信号を受けて、各アクチュエータの動作を制御する。

【 0 1 8 2 】

また、マイクロコンピュータ 3 0 が制御指令を発生するために必要な入力信号を発生す

50

る主な入力信号発生手段としては、スタートスイッチ 6 S、1 - B E T スイッチ 1 1、2 - B E T スイッチ 1 2、最大 B E T スイッチ 1 3、C / P スイッチ 1 4、メダルセンサ 2 2 S、リール停止信号回路 4 6、リール位置検出回路 5 0、払出完了信号回路 5 1 がある。

【 0 1 8 3 】

スタートスイッチ 6 S は、スタートレバー 6 の操作を検出する。メダルセンサ 2 2 S は、メダル投入口 2 2 に投入されたメダルを検出する。リール停止信号回路 4 6 は、各停止ボタン 7 L，7 C，7 R の操作に応じて停止信号を発生する。リール位置検出回路 5 0 は、リール回転センサからのパルス信号を受けて各リール 3 L，3 C，3 R の位置を検出するための信号を C P U 3 1 へ供給する。払出完了信号回路 5 1 は、メダル検出部 4 0 S の計数値（ホッパー 4 0 から払出されたメダルの枚数）が指定された枚数データに達した時、メダル払出完了を検知するための信号を発生する。 10

【 0 1 8 4 】

図 2 5 の回路において、乱数発生器 3 6 は、一定の数値範囲に属する乱数を発生し、サンプリング回路 3 7 は、スタートレバー 6 が操作された後の適宜のタイミングで 1 個の乱数をサンプリングする。こうしてサンプリングされた乱数及び R O M 3 2 内に格納されている確率抽選テーブルに基づいて、当選役が決定される。

【 0 1 8 5 】

リール 3 L，3 C，3 R の回転が開始された後、ステッピングモータ 4 9 L，4 9 C，4 9 R の各々に供給される駆動パルス数が計数され、その計数値は R A M 3 3 の所定エリアに書き込まれる。リール 3 L，3 C，3 R からは一回転毎にリセットパルスが得られ、これらのパルスはリール位置検出回路 5 0 を介して C P U 3 1 に入力される。こうして得られたリセットパルスにより、R A M 3 3 で計数されている駆動パルスの計数値が“ 0 ”にクリアされる。これにより、R A M 3 3 内には、各リール 3 L，3 C，3 R について一回転の範囲内における回転位置に対応した計数値が格納される。 20

【 0 1 8 6 】

上記のようなリール 3 L，3 C，3 R 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、図柄テーブル（図示せず）が、R O M 3 2 内に格納されている。この図柄テーブルでは、前述したリセットパルスが発生する回転位置を基準として、各リール 3 L，3 C，3 R の一定の回転ピッチ毎に順次付与されるコードナンバーと、それぞれのコードナンバー毎に対応して設けられた図柄を示す図柄コードとが対応づけられている。 30

【 0 1 8 7 】

更に、R O M 3 2 内には、入賞図柄組合せテーブル（図示せず）が格納されている。この入賞図柄組合せテーブルでは、入賞となる図柄の組合せと、入賞のメダル配当枚数と、その入賞を表わす入賞判定コードとが対応づけられている。上記の入賞図柄組合せテーブルは、左のリール 3 L，中央のリール 3 C，右のリール 3 R の停止制御時、及び全リール 3 L，3 C，3 R の停止後の入賞確認を行う場合に参照される。

【 0 1 8 8 】

上記乱数サンプリングに基づく抽選処理（確率抽選処理）により当選した場合には、C P U 3 1 は、遊技者が停止ボタン 7 L，7 C，7 R を操作したタイミングでリール停止信号回路 4 6 から送られる操作信号、及び選択された停止テーブルに基づいて、リール 3 L，3 C，3 R を停止制御する信号をモータ駆動回路 3 9 に送る。 40

【 0 1 8 9 】

当選した役の入賞を示す停止態様（入賞態様）となれば、C P U 3 1 は、払出指令信号をホッパー駆動回路 4 1 に供給してホッパー 4 0 から所定個数のメダルの払出を行う。その際、メダル検出部 4 0 S は、ホッパー 4 0 から払出されるメダルの枚数を計数し、その計数値が指定された数に達した時に、メダル払出完了信号が C P U 3 1 に入力される。これにより、C P U 3 1 は、ホッパー駆動回路 4 1 を介してホッパー 4 0 の駆動を停止し、メダル払出処理を終了する。

【 0 1 9 0 】

図 2 6 ~ 図 2 8 に示すメインフローチャートを参照して、主制御回路 7 1 の C P U 3 1 の制御動作について説明する。

【 0 1 9 1 】

初めに、C P U 3 1 は、遊技開始時の初期化を行う（ステップ S 1）。具体的には、R A M 3 3 の記憶内容の初期化、通信データの初期化等を行う。続いて、F T フラグをオンにする（ステップ S 2）。

【 0 1 9 2 】

次に、C P U 3 1 は、ゲーム終了時の R A M 3 3 の所定の記憶内容を消去する（ステップ S 3）。具体的には、前回のゲームに使用された R A M 3 3 の書き込み可能エリアのデータの消去、R A M 3 3 の書き込みエリアへの次のゲームに必要なパラメータの書き込み、次のゲームのシーケンスプログラムの開始アドレスの指定等を行う。

【 0 1 9 3 】

次に、C P U 3 1 は、前回のゲーム終了後、すなわち全リール 3 L , 3 C , 3 R 停止後から “ 3 0 秒 ” 経過したか否かを判別する（ステップ S 4）。この判別が “ Y E S ” であれば、副制御回路 7 2 に対し、客待ちであることを遊技者に報知するためのデモ画像の表示を要求するデモ表示コマンドを送信し（ステップ S 5）、 “ N O ” であれば、ステップ S 6 へ処理を移す。

【 0 1 9 4 】

ステップ S 6 では、C P U 3 1 は、メダルの自動投入の要求があるか、すなわち前回のゲームでリプレイの入賞が成立したか否かを判別する。この判別が “ Y E S ” のときは、自動投入要求分のメダルを自動投入し（ステップ S 7）、ステップ S 9 に移る。ステップ S 6 の判別が “ N O ” のときは、メダルセンサ 2 2 S 又は B E T スイッチ 1 1 , 1 2 , 1 3 からの入力があるか否かを判別する（ステップ S 8）。この判別が “ Y E S ” のときは、ステップ S 9 に移り、 “ N O ” のときは、ステップ S 4 に移る。ステップ S 9 では、メダルが投入されたこと（賭けられたこと）を示す情報を含むメダル投入コマンドを副制御回路 7 2 へ送信し、ステップ S 1 0 に移る。

【 0 1 9 5 】

ステップ S 1 0 では、C P U 3 1 は、スタートレバー 6 の操作に基づくスタートスイッチ 6 S からの入力があるか否かを判別する。この判別が “ Y E S ” のときは、後述のステップ S 1 3 などを使用する抽選用の乱数を抽出し（ステップ S 1 1）、ステップ S 1 2 に移る。ステップ S 1 0 の判別が “ N O ” のときは、ステップ S 1 0 を繰り返す。ステップ S 1 2 では、後で図 2 9 を参照して説明する遊技状態監視処理を行い、ステップ S 1 3 に移る。ステップ S 1 3 では、後で図 3 0 を参照して説明する確率抽選処理を行い、ステップ S 1 4 に移る。

【 0 1 9 6 】

ステップ S 1 4 では、C P U 3 1 は、後で図 3 1 を参照して説明する停止用当選役決定処理を行い、ステップ S 1 5 に移る。ステップ S 1 5 では、遊技状態、内部当選役、停止用当選役、停止テーブル群、R B ストック数、F T フラグの状態、F T 遊技数、R B 前兆フラグの状態、blank 図柄フラグの状態、S T フラグの状態などなどの情報を含むスタートコマンドを副制御回路 7 2 へ送信し、ステップ S 1 6 に移る。

【 0 1 9 7 】

ステップ S 1 6 では、C P U 3 1 は、前回のゲームが開始してから “ 4.1 秒 ” 経過しているか否かを判別し、この判別が “ Y E S ” のときはステップ S 1 8 に移り、 “ N O ” のときはステップ S 1 7 に移る。ステップ S 1 7 では、ゲーム開始待ち時間消化処理を行い、ステップ S 1 8 に移る。具体的には、前回のゲームが開始してから “ 4.1 秒 ” 経過するまでの間、遊技者のゲームを開始する操作に基づく入力を無効にする処理を行う。

【 0 1 9 8 】

ステップ S 1 8 では、リールの回転処理を行い、ステップ S 1 9 に移る。ステップ S 1 9 では、リール 3 L , 3 C , 3 R の回転速度が低速回転に到達した場合に、リール停止許可コマンドを副制御回路 7 2 へ送信し、図 2 7 のステップ S 2 0 に移る。リール停止許可

10

20

30

40

50

コマンドは、遊技者の停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R の操作が有効になったことを示す情報である。

【 0 1 9 9 】

図 2 7 のステップ S 2 0 では、CPU 3 1 は、停止ボタンがオンかどうかを判別する。具体的には、いずれかの停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R が操作されたかどうかを判別する。この判別が “ Y E S ” のときは、ステップ S 2 2 に移り、“ N O ” のときは、ステップ S 2 1 に移る。ステップ S 2 1 では、自動停止タイマの値が “ 0 ” であるか否かを判別し、この判別が “ Y E S ” のときは、ステップ S 2 2 に移り、“ N O ” のときは、ステップ S 2 0 に移る。

【 0 2 0 0 】

ステップ S 2 2 では、CPU 3 1 は、停止テーブルに基づく滑りコマ数決定処理を行う。続いて、滑りコマ数分、停止操作された停止ボタンに対応するリールを回転させてから停止させ（ステップ S 2 3 ）、停止制御の対象であるリールの情報を含むリール停止コマンドを副制御回路 7 2 へ送信する（ステップ S 2 4 ）。

【 0 2 0 1 】

続いて、CPU 3 1 は、全てのリール 3 L , 3 C , 3 R が停止したかどうかを判別する（ステップ S 2 5 ）。この判別が “ Y E S ” のときは、ステップ S 2 6 に移り、“ N O ” のときは、ステップ S 2 0 に移る。ステップ S 2 6 では、全てのリール 3 L , 3 C , 3 R が停止したことを示す全リール停止コマンドを送信し、ステップ S 2 7 に移る。ここで、全リール停止コマンドを受信した副制御回路 7 2 は、各リール 3 L , 3 C , 3 R の裏側に設けられたバックランプ、スピーカ 2 1 L , 2 1 R などを制御する。

【 0 2 0 2 】

ステップ S 2 7 では、入賞検索を行う。入賞検索は、表示窓 4 L , 4 C , 4 R の図柄の停止態様に基づいて入賞役（入賞が成立した役）を識別するための入賞フラグをセットすることである。具体的には、センターライン 8 c に沿って並ぶ図柄のコードナンバー及び入賞判定テーブルに基づいて入賞役を識別する。続いて、入賞フラグが正常であるか否かを判別する（ステップ S 2 8 ）。この判別が “ Y E S ” のときは、図 2 8 のステップ S 3 0 に移り、“ N O ” のときはイリーガルエラーの表示を行う（ステップ S 2 9 ）。この場合、遊技は中止となる。

【 0 2 0 3 】

図 2 8 のステップ S 3 0 では、入賞役の情報を含む入賞コマンドをセット（送信）し、ステップ S 3 1 に移る。ステップ S 3 1 では、入賞役が R B であるか否かを判別する。この判別が “ Y E S ” のときは、ステップ S 3 2 に移り、“ N O ” のときは、ステップ S 3 4 に移る。

【 0 2 0 4 】

ステップ S 3 2 では、持越役の情報をクリア（消去）し、ステップ S 3 3 に移る。ステップ S 3 3 では、入賞役に基づいて R B ストック数を更新（ “ 1 ” 減算）し、遊技状態を R B 遊技状態に移行させ、ステップ S 3 4 に移る。ステップ S 3 4 では、払出枚数は “ 0 ” か否かを判別する。この判別が “ Y E S ” のときは、ステップ S 3 6 に移り、“ N O ” のときは、ステップ S 3 5 に移る。ステップ S 3 5 では、遊技状態に応じてメダルの貯留（クレジット）又は払出しを行い、ステップ S 3 6 に移る。

【 0 2 0 5 】

ステップ S 3 6 では、R B 遊技状態であるか否かを判別する。この判別が “ Y E S ” のときは、ステップ S 3 7 に移り、“ N O ” のときは、ステップ S 4 0 に移る。ステップ S 3 7 では、R B ゲーム数チェック処理を行い、ステップ S 3 8 に移る。ステップ S 3 8 では、R B 遊技状態の終了か否かを判別し、この判別が “ Y E S ” のときは、ステップ S 3 9 に移り、“ N O ” のときは、図 2 6 のステップ S 3 に移る。ここで、R B 遊技状態において、入賞回数が 8 回又はゲーム回数が 1 2 回である場合には、ステップ S 3 8 の判別が “ Y E S ” となる。

【 0 2 0 6 】

10

20

30

40

50

ステップS 3 9では、後で図3 2を参照して説明するR B終了時処理を行い、図2 6のステップS 3に移る。ステップS 4 0では、後で図3 3を参照して説明する遊技状態関連処理を行い、図2 6のステップS 3に移る。

【0 2 0 7】

図2 9を参照して、遊技状態監視処理について説明する。

【0 2 0 8】

初めに、C P U 3 1は、F Tフラグがオフであり且つ持越役が無いかどうかを判別する(ステップS 5 1)。この判別が“ Y E S ”のとき(非F T遊技状態であり、持越役が無いのとき)は、ステップS 5 3に移り、“ N O ”のときは、ステップS 5 2に移る。ステップS 5 2では、それぞれの状態に応じて遊技状態を設定し、図2 6のステップS 1 3に移る。

10

【0 2 0 9】

ステップS 5 3では、R Bストック数が“ 1 ”以上であるか否かを判別する。この判別が“ Y E S ”のときは、ステップS 5 4に移り、“ N O ”のときは、図2 6のステップS 1 3に移る。ステップS 5 4では、F Tフラグをオンに更新(遊技状態をF T遊技状態に更新)し、ステップS 5 5に移る。ステップS 5 5では、持越役としてR Bをセットし、図2 6のステップS 1 3に移る。

【0 2 1 0】

図3 0を参照して、確率抽選処理について説明する。

【0 2 1 1】

初めに、C P U 3 1は、現在の遊技状態に対応する確率抽選テーブル(図5 , 図6)をセットし(ステップS 6 1)、ステップS 6 2に移る。具体的には、設定値及び遊技状態に対応する抽選値(内部当選役と対応付けられた抽選値)の情報をセットする。ステップS 6 2では、セットした確率抽選テーブル(抽選値の情報)及び乱数値に基づいて内部当選役を決定し、ステップS 6 3に移る。

20

【0 2 1 2】

ステップS 6 3では、決定した内部当選役をセットし、ステップS 6 4に移る。ステップS 6 4では、内部当選役がR Bであるか否かを判別する。この判別が“ Y E S ”のときは、ステップS 6 5に移り、“ N O ”のときは、図2 6のステップS 1 4に移る。ステップS 6 5では、R Bストック数に“ 1 ”を加算し、図2 6のステップS 1 4に移る。

30

【0 2 1 3】

図3 1を参照して、停止用当選役決定処理について説明する。

【0 2 1 4】

初めに、C P U 3 1は、現在の遊技状態及び内部当選役に対応する停止用当選役決定テーブルをセットし(ステップS 7 1)、ステップS 7 2に移る。具体的には、遊技状態及び内部当選役に対応する抽選値(停止用当選役と対応付けられた抽選値)の情報をセットする。ステップS 7 2では、セットした停止用当選役決定テーブル(抽選値の情報)及び乱数値に基づいて停止用当選役を決定し、ステップS 7 3に移る。

【0 2 1 5】

ステップS 7 3では、決定した停止用当選役をセットし、ステップS 7 4に移る。ステップS 7 4では、現在の遊技状態及び停止用当選役に対応する停止テーブル群選択テーブル(図8 ~ 図1 2)をセットし、ステップS 7 5に移る。具体的には、遊技状態及び停止用当選役に対応する抽選値(停止テーブル群と対応付けられた抽選値)の情報をセットする。

40

【0 2 1 6】

ステップS 7 5では、停止テーブル群選択テーブル(抽選値の情報)及び乱数値に基づいて停止テーブル群を選択し、ステップS 7 6に移る。ステップS 7 6では、停止テーブル群に基づいて停止テーブルを選択し、図2 6のステップS 1 5に移る。

【0 2 1 7】

図3 2を参照して、R B終了時処理について説明する。

50

【 0 2 1 8 】

初めに、CPU 31は、RB最大継続回数が“1”以上であるか否かを判別する（ステップS81）。この判別が“YES”のときは、ステップS82に移り、“NO”のときは、ステップS89に移る。ステップS82では、RB最大継続回数を“1”減算し、ステップS83に移る。ステップS83では、RB最大継続回数が“1”以上であるか否かを判別する。この判別が“YES”のときは、ステップS84に移り、“NO”のときは、ステップS89に移る。

【 0 2 1 9 】

ステップS84では、RB継続終了抽選テーブル（図23（2））に基づいてRB継続抽選を行い、ステップS85に移る。ステップS85では、継続に当選したか否かを判別する。この判別が“YES”のときは、ステップS86に移り、“NO”のときは、ステップS88に移る。ステップS86では、ST区間へ移行させるためにSTフラグをオンに更新し、ステップS87に移る。ステップS87では、ST遊技数を“25”、ベル入賞回数を“5”にセットし、図26のステップS3に移る。

10

【 0 2 2 0 】

ステップS88では、継続に不当選となったことからRB最大継続回数を“0”に更新し、ステップS89に移る。ステップS89では、RB継続終了時のモード移行抽選テーブル（図23（1））に基づいて通常制御区間におけるモードを決定し、決定したモードをセットし、ステップS90に移る。ステップS90では、セットされたモード及びFT遊技数決定テーブル（図24）に基づいてFT遊技数を決定し、決定したFT遊技数をセ

20

【 0 2 2 1 】

図33を参照して、遊技状態関連処理について説明する。

【 0 2 2 2 】

初めに、CPU 31は、FTフラグがオンであるか否かを判別する（ステップS101）。この判別が“YES”のときは、ステップS102に移り、“NO”のときは、図26のステップS3に移る。ステップS102では、FT遊技数が“1”以上（通常制御区間）であるか否かを判別する。この判別が“YES”のときは、ステップS103に移り、“NO”のときは、ステップS104に移る。ステップS103では、後で図34を参照して説明する通常制御区間制御処理を行い、図26のステップS3に移る。

30

【 0 2 2 3 】

ステップS104では、RB前兆フラグがオン（RB前兆区間）であるか否かを判別する。この判別が“YES”のときは、ステップS105に移り、“NO”のときは、ステップS106に移る。ステップS105では、後で図35を参照して説明するRB前兆区間制御処理を行い、図26のステップS3に移る。

【 0 2 2 4 】

ステップS106では、blank図柄フラグがオン（blank図柄区間）であるか否かを判別する。この判別が“YES”のときは、ステップS107に移り、“NO”のときは、ステップS108に移る。ステップS107では、後で図36を参照して説明するblank図柄区間制御処理を行い、図26のステップS3に移る。

40

【 0 2 2 5 】

ステップS108では、STフラグがオン（ST区間）であるか否かを判別する。この判別が“YES”のときは、ステップS109に移り、“NO”のときは、図26のステップS3に移る。ステップS107では、後で図37を参照して説明するST区間制御処理を行い、図26のステップS3に移る。

【 0 2 2 6 】

図34を参照して、通常制御区間制御処理について説明する。

【 0 2 2 7 】

初めに、CPU 31は、停止用当選役がFT終了抽選契機役であるか否かを判別する（ステップS111）。この判別が“YES”のときは、ステップS112に移り、“NO

50

” のときは、ステップ S 1 1 5 に移る。ステップ S 1 1 2 では、停止用当選役、モード、及び F T 終了抽選テーブル（図 1 9 , 図 2 0 ）に基づいて F T 終了抽選を行い、ステップ S 1 1 3 に移る。

【 0 2 2 8 】

ステップ S 1 1 3 では、F T 遊技状態の終了に当選したか否かを判別する。この判別が “ Y E S ” のときは、ステップ S 1 1 4 に移り、“ N O ” のときは、ステップ S 1 1 5 に移る。ステップ S 1 1 4 では、F T 遊技数を “ 0 ” に更新（非 F T 遊技状態への移行を決定）し、ステップ S 1 1 7 に移る。ステップ S 1 1 5 では、F T 遊技数を “ 1 ” 減算し、ステップ S 1 1 6 に移る。ステップ S 1 1 6 では、F T 遊技数が “ 0 ” であるか否かを判別する。この判別が “ Y E S ” のとき（F T 遊技数を消化したとき）は、ステップ S 1 1 7 に移り、“ N O ” のときは、ステップ S 1 2 2 に移る。

10

【 0 2 2 9 】

ステップ S 1 1 7 では、F T 終了抽選契機役（F T 遊技数消化を含む）及び R B 最大継続回数テーブル（図 2 2 （ 1 ））に基づいて（充足した条件の種別に基づいて）R B 最大継続回数を決定し、セットし、ステップ S 1 1 8 に移る。ステップ S 1 1 8 では、F T 終了抽選契機役がハズレ（なし）であるか否かを判別する。この判別が “ Y E S ” のときは、非 F T 遊技状態に移行させるために後述の図 3 7 のステップ S 1 5 7 に移り、“ N O ” のときは、ステップ S 1 1 9 に移る。

【 0 2 3 0 】

ステップ S 1 1 9 では、R B 最大継続回数及び停止表示許容ブランク図柄組合せ決定テーブル（図 2 2 （ 2 ））に基づいて、停止表示許容ブランク図柄組合せを抽選し、抽選結果をセットし、ステップ S 1 2 0 に移る。ステップ S 1 2 0 では、R B 前兆遊技数決定テーブル（図 2 1 ）に基づいて R B 前兆遊技数を決定し、その回数をセットし、ステップ S 1 2 1 に移る。ステップ S 1 2 1 では、R B 前兆フラグ（R B 前兆区間に移行）をオンに更新し、図 2 6 のステップ S 3 に移る。

20

【 0 2 3 1 】

ステップ S 1 2 2 では、停止用当選役がモード移行契機役であるか否かを判別する。この判別が “ Y E S ” のときは、ステップ S 1 2 3 に移り、“ N O ” のときは、図 2 6 のステップ S 3 に移る。ステップ S 1 2 3 では、停止用当選役、現在のモード、及びモード移行抽選テーブル（図 1 8 ）に基づいてモード移行抽選を行い、モードの切り換えを行い、図 2 6 のステップ S 3 に移る。

30

【 0 2 3 2 】

図 3 5 を参照して、R B 前兆区間制御処理について説明する。

【 0 2 3 3 】

初めに、C P U 3 1 は、R B 前兆遊技数を “ 1 ” 減算し（ステップ S 1 3 1 ）、ステップ S 1 3 2 に移る。ステップ S 1 3 2 では、R B 前兆遊技数が “ 0 ” であるか否かを判別する。この判別が “ Y E S ” のときは、ステップ S 1 3 3 に移り、“ N O ” のときは、図 2 6 のステップ S 3 に移る。ステップ S 1 3 3 では、R B 前兆フラグをオフに更新し、ステップ S 1 3 4 に移る。ステップ S 1 3 4 では、ブランク図柄フラグをオン（ブランク図柄区間に移行）に更新し、図 2 6 のステップ S 3 に移る。

40

【 0 2 3 4 】

図 3 6 を参照して、ブランク図柄区間制御処理について説明する。

【 0 2 3 5 】

初めに、C P U 3 1 は、いずれかの入賞ラインに “ G - G - G ” 又は “ 7 - 7 - 7 ” が停止表示されたか否かを判別する（ステップ S 1 4 1 ）。この判別が “ Y E S ” のときは、ステップ S 1 4 2 に移り、“ N O ” のときは、図 2 6 のステップ S 3 に移る。ステップ S 1 4 2 では、ブランク図柄フラグをオフに更新し、ステップ S 1 4 3 に移る。ステップ S 1 4 3 では、S T フラグをオンに更新（S T 区間に移行）し、ステップ S 1 4 4 に移る。ステップ S 1 4 4 では、S T 遊技数を “ 2 5 ”、ベル入賞回数を “ 5 ” にセットし、図 2 6 のステップ S 3 に移る。

50

【 0 2 3 6 】

図 3 7 を参照して、S T 区間制御処理について説明する。

【 0 2 3 7 】

初めに、C P U 3 1 は、S T 遊技数を “ 1 ” 減算し（ステップ S 1 5 1 ）、ステップ S 1 5 2 に移る。ステップ S 1 5 2 では、入賞役がベルの小役であるか否かを判別する。この判別が “ Y E S ” のときは、ステップ S 1 5 3 に移り、“ N O ” のときは、ステップ S 1 5 4 に移る。ステップ S 1 5 3 では、ベル入賞回数を “ 1 ” 減算し、ステップ S 1 5 4 に移る。

【 0 2 3 8 】

ステップ S 1 5 4 では、S T 遊技数が “ 0 ” であるか否かを判別する。この判別が “ Y E S ” のときは、ステップ S 1 5 6 に移り、“ N O ” のときは、ステップ S 1 5 5 に移る。ステップ S 1 5 5 では、ベル入賞回数が “ 0 ” であるか否かを判別する。この判別が “ Y E S ” のときは、ステップ S 1 5 6 に移り、“ N O ” のときは、図 2 6 のステップ S 3 に移る。 10

【 0 2 3 9 】

ステップ S 1 5 6 では、S T フラグをオフに更新し、ステップ S 1 5 7 に移る。ステップ S 1 5 7 では、F T フラグをオフに更新（非 F T 遊技状態に移行）し、図 2 6 のステップ S 3 に移る。

【 0 2 4 0 】

図 3 8 ～ 図 4 0 を参照して、副制御回路 7 2 による制御処理について説明する。 20

【 0 2 4 1 】

図 3 8 を参照して、リセット割込処理について説明する。

【 0 2 4 2 】

初めに、副制御回路 7 2 は、初期化を行い（ステップ S 1 6 1 ）、ステップ S 1 6 2 に移る。ステップ S 1 6 2 では、入力監視処理を行い、ステップ S 1 6 3 に移る。ステップ S 1 6 3 では、コマンド入力処理を行い、ステップ S 1 6 4 に移る。ステップ S 1 6 4 では、コマンド出力処理を行い、ステップ S 1 6 5 に移る。ステップ S 1 6 5 では、画像制御処理を行い、ステップ S 1 6 1 に移る。

【 0 2 4 3 】

図 3 9 を参照して、スタートコマンドの受信を契機に行われる遊技開始処理について説明する。 30

【 0 2 4 4 】

初めに、副制御回路 7 2 は、遊技状態、停止用当選役、セレクトデータ（停止テーブル群の種別）、F T フラグの状態、S T 遊技数等の情報をセットし（ステップ S 1 7 1 ）、ステップ S 1 7 2 に移る。ステップ S 1 7 2 では、S T フラグがオン（S T 区間）であるか否かを判別する。この判別が “ Y E S ” のときは、ステップ S 1 7 3 に移り、“ N O ” のときは、一のスタートコマンドを受信したことに基づく処理を終了する。

【 0 2 4 5 】

ステップ S 1 7 3 では、停止用当選役がベル 1 A の小役～ベル 1 G の小役であるか否かを判別する。この判別が “ Y E S ” のときは、ステップ S 1 7 4 に移り、“ N O ” のときは、一のスタートコマンドを受信したことに基づく処理を終了する。ステップ S 1 7 4 では、セレクトデータ（停止用当選役の種別）と、演出態様決定テーブルに基づいて演出態様データを決定し、一のスタートコマンドを受信したことに基づく処理を終了する。ここで、ステップ S 1 7 4 により、S T 区間においてベルの小役が入賞することとなる停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R の操作順序が報知される。 40

【 0 2 4 6 】

図 4 0 を参照して、全リール停止コマンドの受信を契機に行われる全リール停止処理について説明する。副制御回路 7 2 は、演出態様データを更新し（ステップ S 1 8 1 ）、一の全リール停止コマンドを受信したことに基づく処理を終了する。

【 0 2 4 7 】

以上、実施例について説明したが、本発明はこれに限られるものではない。

【0248】

実施例では、基本的に、F T遊技数及びS T遊技数を用いてF T遊技状態から非F T遊技状態へ移行させるようにしているが、これに限られるものではない。例えば、F T遊技状態の各ゲームにおいて、内部当選役、停止用当選役に拘らず、非F T遊技状態への移行抽選を行うようにすることもできる。この場合、F T遊技数が“1”以上の場合に移行抽選に当選する確率を、S T遊技数が“1”以上の場合に移行抽選に当選する確率と比べて低くなるように設定することもできる。また、そのような移行抽選に当選となる確率を決定するための決定情報を複数設け、決定される確率の期待値が大きい決定情報を、R B最大継続数が“1”以上の場合に使用する。R B最大継続数が“0”の場合に決定される確率の期待値が相対的に小さい決定情報を使用するようにしてもよい。

【0249】

更に、本実施例のような遊技機1の他、パチンコ遊技機等の他の遊技機にも本発明を適用できる。さらに、上述の遊技機1での動作を家庭用ゲーム機用として擬似的に実行するようなゲームプログラムにおいても、本発明を適用してゲームを実行することができる。その場合、ゲームプログラムを記録する記録媒体は、C D - R O M、F D (フレキシブルディスク)、その他任意の記録媒体を利用できる。

【図面の簡単な説明】

【0250】

【図1】実施例の遊技機の斜視図。

20

【図2】リール上に配列された図柄を示す図。

【図3】役と図柄組合せと払出枚数との関係を示す図。

【図4】遊技状態、遊技区間、及びモードの関係を示す図。

【図5】確率抽選テーブルを示す図。

【図6】確率抽選テーブルを示す図。

【図7】停止用当選役決定テーブルを示す図。

【図8】停止テーブル群選択テーブルを示す図。

【図9】停止テーブル群選択テーブルを示す図。

【図10】停止テーブル群選択テーブルを示す図。

【図11】停止テーブル群選択テーブルを示す図。

30

【図12】停止操作順序と、停止テーブル群との関係を示す図。

【図13】停止テーブルを示す図。

【図14】停止テーブルを示す図。

【図15】停止テーブルを示す図。

【図16】停止テーブルを示す図。

【図17】停止テーブルを示す図。

【図18】モード移行抽選テーブルを示す図。

【図19】F T終了抽選テーブルを示す図。

【図20】F T終了抽選テーブルを示す図。

【図21】前兆遊技数決定テーブルを示す図。

40

【図22】各種テーブルを示す図。

【図23】各種テーブルを示す図。

【図24】F T遊技数決定テーブルを示す図。

【図25】実施例の電気回路の構成を示すブロック図。

【図26】主制御回路のメインフローチャート。

【図27】図26に続くフローチャート。

【図28】図27に続くフローチャート。

【図29】遊技状態監視処理を示すフローチャート。

【図30】確率抽選処理を示すフローチャート。

【図31】停止用当選役決定処理を示すフローチャート。

50

【図 3 2】 R B 終了時処理を示すフローチャート。

【図 3 3】遊技状態関連処理を示すフローチャート。

【図 3 4】通常制御区間制御処理を示すフローチャート。

【図 35】RB 前兆区間制御処理を示すフローチャート。

【図 3 6】ブランク図柄区間制御処理を示すフローチャート。

【図 37】ST 区間制御処理を示すフローチャート。

【図 38】リセット割込処理を示すフローチャート。

【図 39】遊技開始処理を示すフローチャート。

【図 40】全リール停止処理を示すフローチャート。

【符号の説明】

【 0 2 5 1 】

1 遊技機

2 キャビネット

3 L , 3 C , 3 R リール

6 スタートレバー

7 L , 7 C , 7 R 停止ボタン

30 マイクロコンピュータ

3 1 C P U

3 2 R O M

3 3 R A M

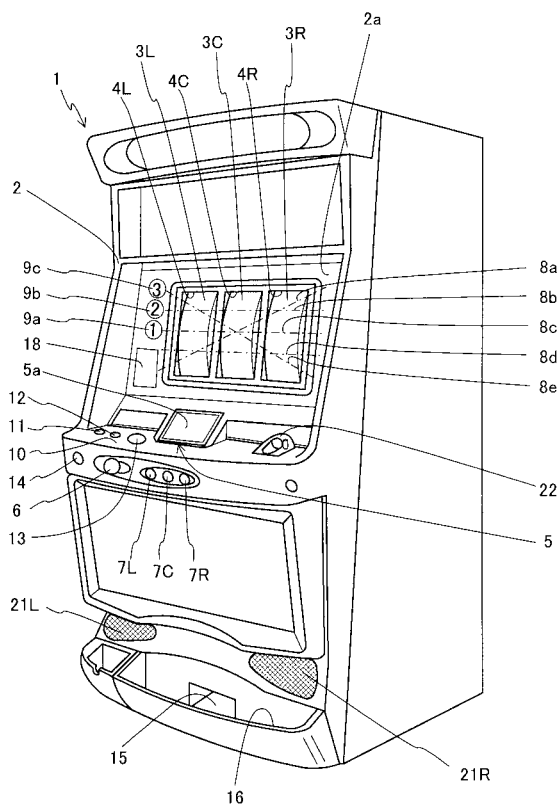
7 1 主控制回路

7.2 副制御回路

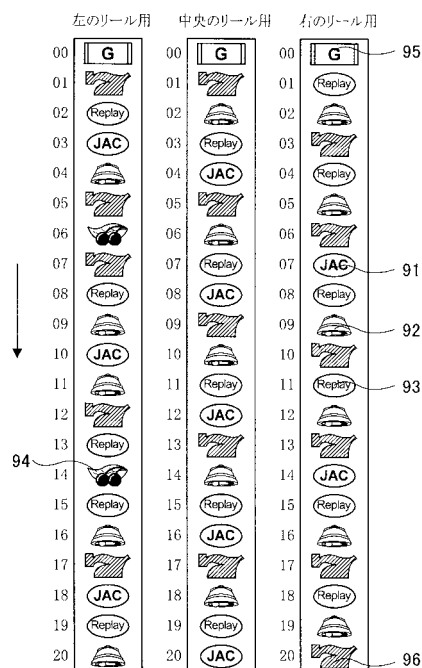
10

20

【 図 1 】



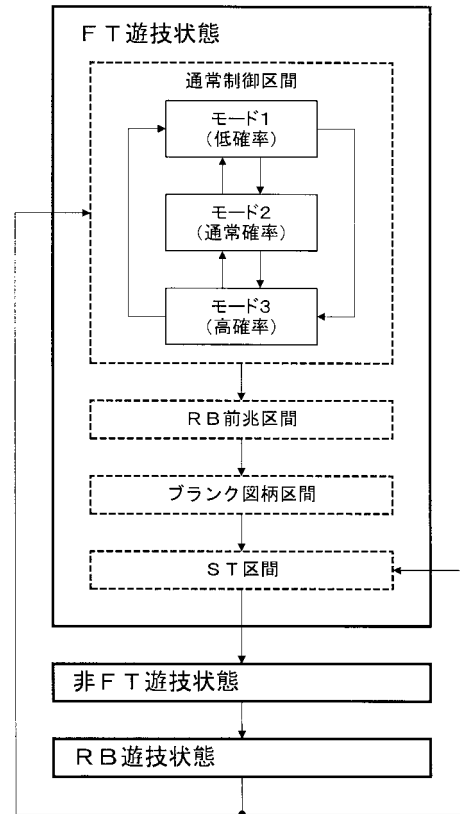
【 図 2 】



【図 3】

役と図柄組合せと払出枚数			R B 遊技状態
役	F T 遊技状態 非 F T 遊技状態		
R B	JAC-JAC-JAC	4 枚	—
リプレイ	Replay-Replay-Replay	0 枚	—
ベルの小役	ベル-ベル-ベル	8 枚	—
中フェリ-の小役	チェリ-any-any	2 枚	—
上下フェリ-の小役	チェリ-any-any	4 枚	—
J A C の小役	—	—	Replay-Replay-Replay 15 枚

【図 4】



【図 5】

(1) 確率抽選テーブル 1 (設定 1, 乱数抽出範囲: 0~16383)

内部当選役	遊技状態		
	F T 遊技状態		非 F T 遊技状態
	S T 区間以外	S T 区間	
リプレイ	7094	7094	2245
ベル 1 の小役	8240	8240	8240
ベル 2 の小役	132	132	132
上下フェリ-の小役	320	320	320
中フェリ-の小役	80	80	80
R B	517	517	517
ハズレ (なし)	1	1	4850

(2) 確率抽選テーブル 2 (設定 2, 乱数抽出範囲: 0~16383)

内部当選役	遊技状態		
	F T 遊技状態		非 F T 遊技状態
	S T 区間以外	S T 区間	
リプレイ	7095	7094	2245
ベル 1 の小役	8238	8238	8238
ベル 2 の小役	133	133	133
上下フェリ-の小役	320	320	320
中フェリ-の小役	80	80	80
R B	517	517	517
ハズレ (なし)	1	2	4851

(3) 確率抽選テーブル 3 (設定 3, 乱数抽出範囲: 0~16383)

内部当選役	遊技状態		
	F T 遊技状態		非 F T 遊技状態
	S T 区間以外	S T 区間	
リプレイ	7097	7094	2245
ベル 1 の小役	8235	8235	8235
ベル 2 の小役	134	134	134
上下フェリ-の小役	320	320	320
中フェリ-の小役	80	80	80
R B	517	517	517
ハズレ (なし)	1	4	4853

【図 6】

(1) 確率抽選テーブル 4 (設定 4, 乱数抽出範囲: 0~16383)

内部当選役	遊技状態		
	F T 遊技状態		非 F T 遊技状態
	S T 区間以外	S T 区間	
リプレイ	7101	7094	2245
ベル 1 の小役	8230	8230	8230
ベル 2 の小役	135	135	135
上下フェリ-の小役	320	320	320
中フェリ-の小役	80	80	80
R B	517	517	517
ハズレ (なし)	1	8	4857

(2) 確率抽選テーブル 5 (設定 5, 乱数抽出範囲: 0~16383)

内部当選役	遊技状態		
	F T 遊技状態		非 F T 遊技状態
	S T 区間以外	S T 区間	
リプレイ	7109	7094	2245
ベル 1 の小役	8135	8135	8135
ベル 2 の小役	222	222	222
上下フェリ-の小役	320	320	320
中フェリ-の小役	80	80	80
R B	517	517	517
ハズレ (なし)	1	16	4865

(3) 確率抽選テーブル 6 (設定 6, 乱数抽出範囲: 0~16383)

内部当選役	遊技状態		
	F T 遊技状態		非 F T 遊技状態
	S T 区間以外	S T 区間	
リプレイ	7125	7094	2245
ベル 1 の小役	8017	8017	8017
ベル 2 の小役	324	324	324
上下フェリ-の小役	320	320	320
中フェリ-の小役	80	80	80
R B	517	517	517
ハズレ (なし)	1	32	4881

【図 1 1】

(1) 停止テーブル群選択テーブル 1 0 (停止用当選役: リブレイ A, 乱数抽出範囲: 0~255)			
停止テーブル群		F T 遊技状態	
通常制御 区間	R B 前兆 区間	通常制御 区間	R B 前兆 区間
256	256	256	256
リブレイ入賞可能停止テーブル群			
		持越役 無し	持越役 有り
		256	256

(2) 停止テーブル群選択テーブル 1 1 (停止用当選役: R B, 乱数抽出範囲: 0~255)			
停止テーブル群		F T 遊技状態	
通常制御 区間	R B 前兆 区間	通常制御 区間	R B 前兆 区間
—	—	—	—
R B 入賞可能停止テーブル群			
		持越役 無し	持越役 有り
		—	256

(3) 停止テーブル群選択テーブル 1 2 (停止用当選役: ハズレ (なし), 乱数抽出範囲: 0~255)

(3) 停止テーブル群選択テーブル 1 2 (停止用当選役: ハズレ (なし), 乱数抽出範囲: 0~255)			
停止テーブル群		F T 遊技状態	
通常制御 区間	R B 前兆 区間	通常制御 区間	R B 前兆 区間
256	256	0	256
入賞不可能停止テーブル群			
		持越役 無し	持越役 有り
		—	256

【図 1 2】

停止操作順序と、停止テーブル群との関係

停止用当選役	停止操作順序			
	左・中・右	左・右・中	中・左・右	右・左・中
ベル1Aの小役	ベル入賞可能 停止テーブル群	入賞不可能停止テーブル群		
ベル1Bの小役	入賞不可能 停止テーブル群	ベル入賞可能 停止テーブル群	入賞不可能停止テーブル群	
ベル1Cの小役	入賞不可能停止テーブル群	ベル入賞可能 停止テーブル群	入賞不可能停止テーブル群	
ベル1Dの小役	入賞不可能停止テーブル群		ベル入賞可能 停止テーブル群	入賞不可能停止テーブル群
ベル1Eの小役	入賞不可能停止テーブル群			ベル入賞可能 停止テーブル群
ベル1Fの小役	入賞不可能停止テーブル群			ベル入賞可能 停止テーブル群
ベル1Gの小役	ベル入賞可能停止テーブル群			ベル入賞可能 停止テーブル群
ベル2の小役	ベル入賞可能停止テーブル群			ベル入賞可能 停止テーブル群

【図 1 3】

(1) リブレイ入賞可能停止テーブル			
左のルール	中央のルール	右のルール	停止 操作 位置
00 19	00 19	00 18	00 18
01 19	01 19	01 01	01 01
02 02	02 19	02 01	02 01
03 02	03 03	03 01	03 01
04 02	04 03	04 04	04 04
05 02	05 03	05 04	05 04
06 02	06 03	06 04	06 04
07 —	07 07	07 04	07 04
08 08	08 07	08 08	08 08
09 08	09 07	09 08	09 08
10 08	10 07	10 08	10 08
11 08	11 11	11 11	11 11
12 08	12 11	12 11	12 11
13 13	13 11	13 11	13 11
14 13	14 11	14 11	14 11
15 15	15 15	15 15	15 15
16 15	16 15	16 15	16 15
17 15	17 15	17 15	17 15
18 15	18 15	18 15	18 15
19 19	19 18	19 18	19 18
20 19	20 18	20 18	20 18

(2) 入賞不可能停止テーブル 1			
左のルール	中央のルール	右のルール	停止 操作 位置
00 20	00 19	00 18	00 18
01 20	01 20	01 01	01 01
02 20	02 20	02 01	02 01
03 20	03 03	03 01	03 01
04 04	04 04	04 04	04 04
05 04	05 04	05 04	05 04
06 04	06 04	06 04	06 04
07 04	07 04	07 04	07 04
08 04	08 07	08 08	08 08
09 09	09 07	09 08	09 08
10 09	10 07	10 08	10 08
11 11	11 11	11 11	11 11
12 11	12 11	12 11	12 11
13 11	13 11	13 11	13 11
14 11	14 11	14 11	14 11
15 15	15 15	15 15	15 15
16 16	16 15	16 15	16 15
17 16	17 15	17 15	17 15
18 16	18 15	18 15	18 15
19 16	19 19	19 18	19 18
20 20	20 19	20 18	20 18

(3) 入賞不可能停止テーブル 2			
左のルール	中央のルール	右のルール	停止 操作 位置
00 20	00 18	00 18	00 18
01 20	01 20	01 18	01 18
02 20	02 02	02 02	02 02
03 20	03 02	03 01	03 01
04 04	04 04	04 02	04 04
05 04	05 04	05 02	05 04
06 04	06 06	06 06	06 04
07 04	07 04	07 06	07 04
08 04	08 06	08 06	08 08
09 09	09 06	09 06	09 08
10 09	10 10	10 10	10 08
11 11	11 10	11 10	11 11
12 11	12 10	12 10	12 11
13 11	13 10	13 11	13 11
14 11	14 14	14 14	14 11
15 11	15 14	15 14	15 15
16 16	16 14	16 14	16 15
17 16	17 14	17 14	17 15
18 16	18 18	18 18	18 18
19 16	19 18	19 18	19 18
20 20	20 18	20 18	20 18

【図 1 4】

(2) G-7停止可能停止テーブル

(1) G-7停止可能停止テーブル			
左のルール	中央のルール	右のルール	停止 操作 位置
00 00	00 00	00 00	00 20
01 00	01 00	01 01	01 20
02 00	02 00	02 01	02 20
03 00	03 00	03 01	03 03
04 00	04 00	04 01	04 03
05 05	05 05	05 05	05 03
06 05	06 05	06 06	06 06
07 07	07 05	07 07	07 06
08 07	08 05	08 07	08 06
09 07	09 09	09 07	09 06
10 07	10 09	10 10	10 10
11 07	11 09	11 10	11 10
12 12	12 09	12 12	12 10
13 12	13 13	13 12	13 13
14 12	14 13	14 12	14 13
15 12	15 13	15 12	15 13
16 12	16 13	16 12	16 13
17 17	17 17	17 17	17 17
18 17	18 17	18 17	18 17
19 17	19 17	19 17	19 17
20 17	20 17	20 17	20 20

【図 15】

(2) 中フェリ-入賞可能停止テーブル

左のルール	停止 操作 位置	停止 制御 位置	中央のルール	停止 操作 位置	停止 制御 位置	右のルール	停止 操作 位置	停止 制御 位置
	00	18		00	00		00	20
	01	18		01	01		01	20
	02	02		02	02		02	20
	03	02		03	03		03	03
	04	02		04	04		04	03
	05	02		05	03		05	03
	06	02		06	06		06	04
	07	03		07	06		07	06
	08	08		08	08		08	06
	09	08		09	09		09	06
	10	08		10	08		10	08
	11	08		11	10		11	10
	12	08		12	12		12	10
	13	12		13	12		13	13
	14	12		14	12		14	13
	15	12		15	12		15	13
	16	12		16	16		16	13
	17	17		17	16		17	17
	18	18		18	16		18	17
	19	18		19	16		19	17
	20	18		20	20		20	20

(1) 中フェリ-確定目入賞可能停止テーブル

左のルール	停止 操作 位置	停止 制御 位置	中央のルール	停止 操作 位置	停止 制御 位置	右のルール	停止 操作 位置	停止 制御 位置
	00	00		00	20		00	00
	01	01		01	20		01	00
	02	02		02	20		02	00
	03	03		03	20		03	00
	04	03		04	04		04	04
	05	03		05	04		05	04
	06	06		06	04		06	04
	07	06		07	04		07	07
	08	06		08	08		08	07
	09	06		09	08		09	07
	10	06		10	08		10	07
	11	10		11	08		11	11
	12	12		12	12		12	11
	13	12		13	12		13	11
	14	14		14	12		14	14
	15	14		15	12		15	14
	16	14		16	16		16	14
	17	14		17	16		17	14
	18	14		18	16		18	18
	19	18		19	16		19	18
	20	18		20	20		20	18

【図 17】

(2) チャンス目停止テーブル

左のルール	停止 操作 位置	停止 制御 位置	中央のルール	停止 操作 位置	停止 制御 位置	右のルール	停止 操作 位置	停止 制御 位置
	00	20		00	00		00	00
	01	01		01	00		01	00
	02	02		02	00		02	00
	03	02		03	00		03	00
	04	04		04	00		04	04
	05	04		05	04		05	04
	06	04		06	04		06	04
	07	04		07	04		07	07
	08	04		08	08		08	07
	09	09		09	08		09	07
	10	09		10	08		10	07
	11	11		11	08		11	11
	12	11		12	12		12	11
	13	11		13	12		13	11
	14	11		14	12		14	14
	15	11		15	12		15	14
	16	16		16	16		16	14
	17	16		17	16		17	14
	18	16		18	16		18	18
	19	16		19	16		19	18
	20	16		20	20		20	18

(1) 解除確定目停止テーブル

左のルール	停止 操作 位置	停止 制御 位置	中央のルール	停止 操作 位置	停止 制御 位置	右のルール	停止 操作 位置	停止 制御 位置
	00	18		00	00		00	19
	01	18		01	00		01	19
	02	02		02	00		02	02
	03	02		03	00		03	02
	04	02		04	00		04	02
	05	02		05	02		05	05
	06	02		06	06		06	05
	07	03		07	06		07	05
	08	08		08	06		08	05
	09	08		09	06		09	09
	10	08		10	10		10	09
	11	08		11	10		11	09
	12	08		12	10		12	12
	13	12		13	10		13	12
	14	12		14	14		14	12
	15	12		15	14		15	12
	16	12		16	14		16	16
	17	17		17	14		17	16
	18	18		18	18		18	16
	19	18		19	18		19	19
	20	18		20	18		20	19

【図 16】

(2) 上下フェリ-入賞可能停止テーブル

左のルール	停止 操作 位置	停止 制御 位置	中央のルール	停止 操作 位置	停止 制御 位置	右のルール	停止 操作 位置	停止 制御 位置
	00	18		00	20		00	18
	01	01		01	20		01	01
	02	01		02	20		02	01
	03	01		03	20		03	01
	04	01		04	04		04	04
	05	05		05	04		05	04
	06	05		06	04		06	04
	07	07		07	04		07	04
	08	07		08	08		08	08
	09	07		09	08		09	08
	10	07		10	08		10	08
	11	07		11	08		11	11
	12	12		12	12		12	11
	13	13		13	12		13	11
	14	13		14	12		14	11
	15	13		15	12		15	15
	16	15		16	16		16	15
	17	15		17	16		17	15
	18	16		18	16		18	15
	19	15		19	16		19	18
	20	18		20	20		20	18

(1) 上下フェリ-確定目入賞可能停止テーブル

左のルール	停止 操作 位置	停止 制御 位置	中央のルール	停止 操作 位置	停止 制御 位置	右のルール	停止 操作 位置	停止 制御 位置
	00	18		00	20		00	20
	01	01		01	20		01	20
	02	01		02	20		02	20
	03	01		03	20		03	03
	04	01		04	04		04	03
	05	05		05	04		05	03
	06	05		06	04		06	06
	07	07		07	04		07	06
	08	07		08	08		08	06
	09	07		09	08		09	06
	10	07		10	08		10	06
	11	07		11	08		11	10
	12	12		12	12		12	10
	13	13		13	12		13	13
	14	13		14	12		14	13
	15	13		15	12		15	13
	16	15		16	16		16	13
	17	15		17	16		17	17
	18	16		18	16		18	17
	19	15		19	16		19	17
	20	18		20	20		20	18

【図 18】

(1) モード移行抽選テーブル1
(停止用当選役：リプレイB、乱数抽出範囲：0～255)

移行先のモード	現在のモード		
	モード1	モード2	モード3
モード1	254	0	0
モード2	1	254	0
モード3	1	2	256

(2) モード移行抽選テーブル2
(停止用当選役：ベル1C、ベル1Dの小役、乱数抽出範囲：0～255)

移行先のモード	現在のモード		
	モード1	モード2	モード3
モード1	256	32	8
モード2	0	224	8
モード3	0	0	240

(3) モード移行抽選テーブル3
(停止用当選役：上下フェリ-Dの小役、乱数抽出範囲：0～255)

移行先のモード	現在のモード		
	モード1	モード2	モード3
モード1	240	0	0
モード2	8	240	0
モード3	8	16	256

(4) モード移行抽選テーブル4
(停止用当選役：中フェリ-Dの小役、乱数抽出範囲：0～255)

移行先のモード	現在のモード		
	モード1	モード2	モード3
モード1	192	0	0
モード2	0	128	0
モード3	64	128	256

【図 19】

(1) F T 終了抽選テーブル1 (設定1, 乱数抽出範囲: 0~255)

停止用当選役	当選確率		
	モード1	モード2	モード3
上下フェリ-Aの小役	8 / 256	16 / 256	89 / 256
上下フェリ-Bの小役	8 / 256	16 / 256	89 / 256
上下フェリ-Cの小役	256 / 256	256 / 256	256 / 256
中フェリ-Aの小役	32 / 256	64 / 256	240 / 256
中フェリ-Bの小役	32 / 256	64 / 256	240 / 256
中フェリ-Cの小役	256 / 256	256 / 256	256 / 256
R B	1 / 256	4 / 256	8 / 256
ハズレ (なし)	256 / 256	256 / 256	256 / 256

(2) F T 終了抽選テーブル2 (設定2, 乱数抽出範囲: 0~255)

停止用当選役	当選確率		
	モード1	モード2	モード3
上下フェリ-Aの小役	15 / 256	30 / 256	90 / 256
上下フェリ-Bの小役	15 / 256	30 / 256	90 / 256
上下フェリ-Cの小役	256 / 256	256 / 256	256 / 256
中フェリ-Aの小役	32 / 256	64 / 256	240 / 256
中フェリ-Bの小役	32 / 256	64 / 256	240 / 256
中フェリ-Cの小役	256 / 256	256 / 256	256 / 256
R B	2 / 256	4 / 256	8 / 256
ハズレ (なし)	256 / 256	256 / 256	256 / 256

(3) F T 終了抽選テーブル3 (設定3, 乱数抽出範囲: 0~255)

停止用当選役	当選確率		
	モード1	モード2	モード3
上下フェリ-Aの小役	18 / 256	33 / 256	90 / 256
上下フェリ-Bの小役	18 / 256	33 / 256	90 / 256
上下フェリ-Cの小役	256 / 256	256 / 256	256 / 256
中フェリ-Aの小役	50 / 256	100 / 256	240 / 256
中フェリ-Bの小役	50 / 256	100 / 256	240 / 256
中フェリ-Cの小役	256 / 256	256 / 256	256 / 256
R B	2 / 256	4 / 256	8 / 256
ハズレ (なし)	256 / 256	256 / 256	256 / 256

【図 20】

(1) F T 終了抽選テーブル4 (設定4, 乱数抽出範囲: 0~255)

停止用当選役	当選確率		
	モード1	モード2	モード3
上下フェリ-Aの小役	24 / 256	48 / 256	96 / 256
上下フェリ-Bの小役	24 / 256	48 / 256	96 / 256
上下フェリ-Cの小役	256 / 256	256 / 256	256 / 256
中フェリ-Aの小役	60 / 256	120 / 256	240 / 256
中フェリ-Bの小役	60 / 256	120 / 256	240 / 256
中フェリ-Cの小役	256 / 256	256 / 256	256 / 256
R B	2 / 256	4 / 256	8 / 256
ハズレ (なし)	256 / 256	256 / 256	256 / 256

(2) F T 終了抽選テーブル5 (設定5, 乱数抽出範囲: 0~255)

停止用当選役	当選確率		
	モード1	モード2	モード3
上下フェリ-Aの小役	28 / 256	56 / 256	112 / 256
上下フェリ-Bの小役	28 / 256	56 / 256	112 / 256
上下フェリ-Cの小役	256 / 256	256 / 256	256 / 256
中フェリ-Aの小役	64 / 256	128 / 256	240 / 256
中フェリ-Bの小役	64 / 256	128 / 256	240 / 256
中フェリ-Cの小役	256 / 256	256 / 256	256 / 256
R B	2 / 256	4 / 256	8 / 256
ハズレ (なし)	256 / 256	256 / 256	256 / 256

(3) F T 終了抽選テーブル6 (設定6, 乱数抽出範囲: 0~255)

停止用当選役	当選確率		
	モード1	モード2	モード3
上下フェリ-Aの小役	32 / 256	64 / 256	128 / 256
上下フェリ-Bの小役	32 / 256	64 / 256	128 / 256
上下フェリ-Cの小役	256 / 256	256 / 256	256 / 256
中フェリ-Aの小役	64 / 256	128 / 256	240 / 256
中フェリ-Bの小役	64 / 256	128 / 256	240 / 256
中フェリ-Cの小役	256 / 256	256 / 256	256 / 256
R B	4 / 256	8 / 256	16 / 256
ハズレ (なし)	256 / 256	256 / 256	256 / 256

【図 21】

R B 前兆遊技数決定テーブル (乱数抽出範囲: 0~15)

前兆遊技数	抽選値
3	1
4	1
5	1
6	1
7	1
8	1
9	1
10	1
11	1
12	1
13	1
14	1
15	1
16	1
17	1
18	1

【図 22】

(1) R B 最大継続回数テーブル

F T 終了の契機 (停止用当選役)	R B 最大継続回数
上下フェリ-Aの小役	1
上下フェリ-Bの小役	6
上下フェリ-Cの小役	11
中フェリ-Aの小役	3
中フェリ-Bの小役	8
中フェリ-Cの小役	13
R B	1
ハズレ (なし)	15
F T 遊技数消化	4

(2) 停止表示許容blank図柄組合せ決定テーブル

(乱数抽出範囲: 0~255)

R B 最大継続回数	停止表示許容blank図柄組合せ	
	G-G-G 7-7-7	7-7-7
10未満	0	128
11	32	96
13	96	32

【図 2 3】

(1) RB継続終了時のモード移行抽選テーブル

(乱数抽出範囲: 0~255)

移行先のモード	抽選値
モード 1	128
モード 2	64
モード 3	64

(2) RB継続終了抽選テーブル

(乱数抽出範囲: 0~255)

	抽選値
継続	255
終了	1

【図 2 4】

(1) FT遊技数決定テーブル1(設定1~4, 乱数抽出範囲: 0~255)

FT遊技数		当選確率		
範囲先端	範囲後端	モード1	モード2	モード3
1	64	16 / 256	8 / 256	8 / 256
65	128	8 / 256	16 / 256	8 / 256
129	192	8 / 256	8 / 256	16 / 256
193	448	1 / 256	1 / 256	1 / 256
449	704	1 / 256	1 / 256	1 / 256
705	960	1 / 256	1 / 256	1 / 256
961	1216	1 / 256	1 / 256	1 / 256
1217	1280	220 / 256	220 / 256	220 / 256

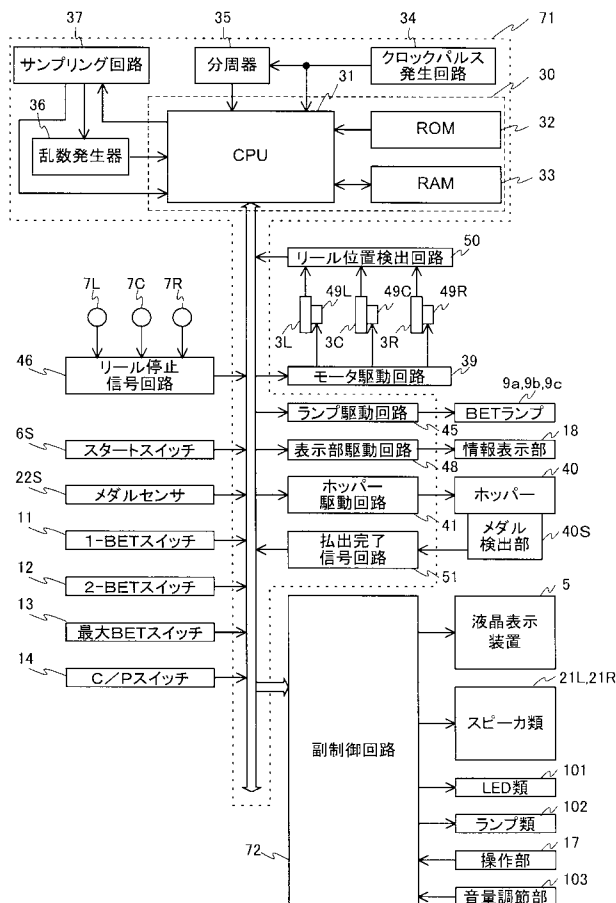
(2) FT遊技数決定テーブル2(設定5, 乱数抽出範囲: 0~255)

FT遊技数		当選確率		
範囲先端	範囲後端	モード1	モード2	モード3
1	64	16 / 256	8 / 256	8 / 256
65	128	8 / 256	16 / 256	8 / 256
129	192	8 / 256	8 / 256	16 / 256
193	448	2 / 256	2 / 256	2 / 256
449	704	2 / 256	2 / 256	2 / 256
705	960	2 / 256	2 / 256	2 / 256
961	1216	2 / 256	2 / 256	2 / 256
1217	1280	216 / 256	216 / 256	216 / 256

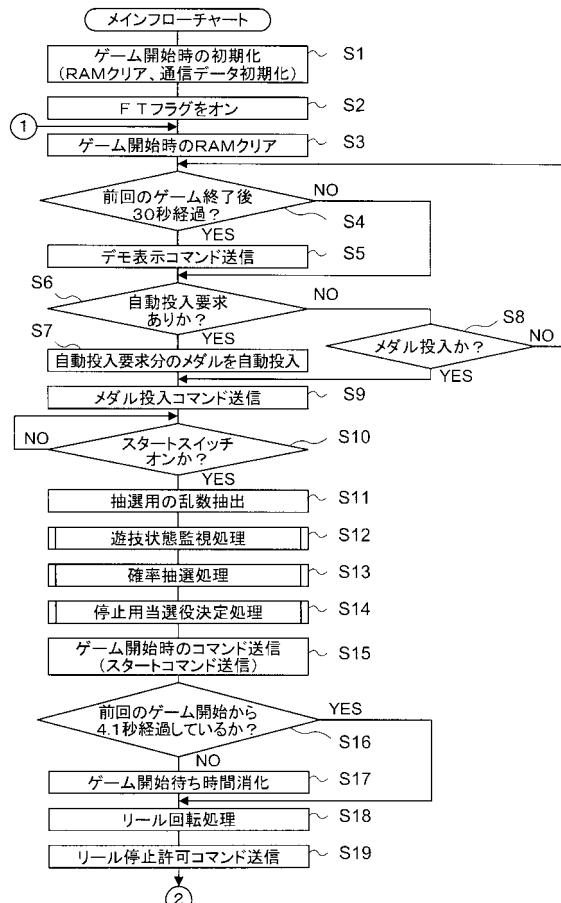
(3) FT遊技数決定テーブル3(設定6, 乱数抽出範囲: 0~255)

FT遊技数		当選確率		
範囲先端	範囲後端	モード1	モード2	モード3
1	64	16 / 256	8 / 256	8 / 256
65	128	8 / 256	16 / 256	8 / 256
129	192	8 / 256	8 / 256	16 / 256
193	448	6 / 256	6 / 256	6 / 256
449	704	6 / 256	6 / 256	6 / 256
705	960	6 / 256	6 / 256	6 / 256
961	1216	6 / 256	6 / 256	6 / 256
1217	1280	200 / 256	200 / 256	200 / 256

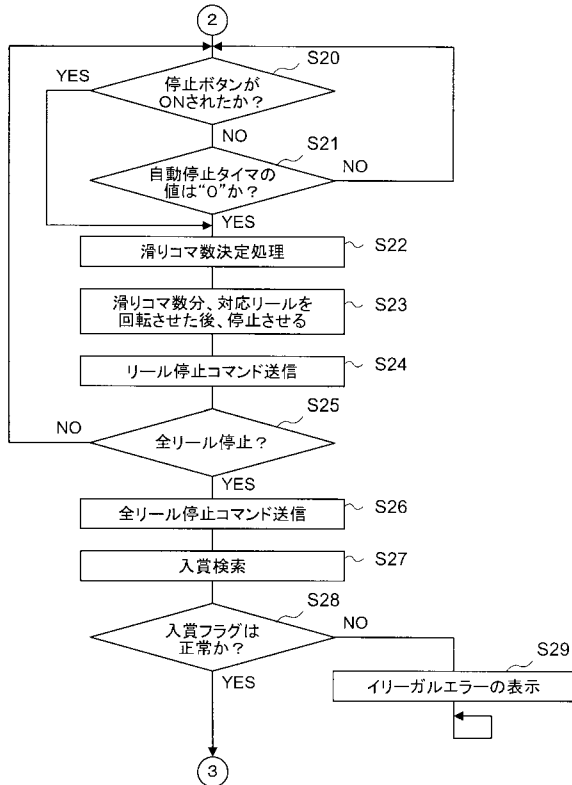
【図 2 5】



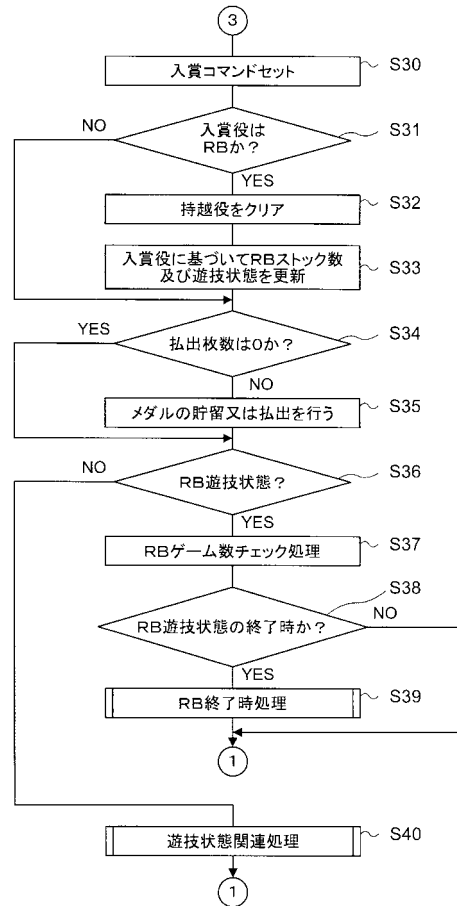
【図 2 6】



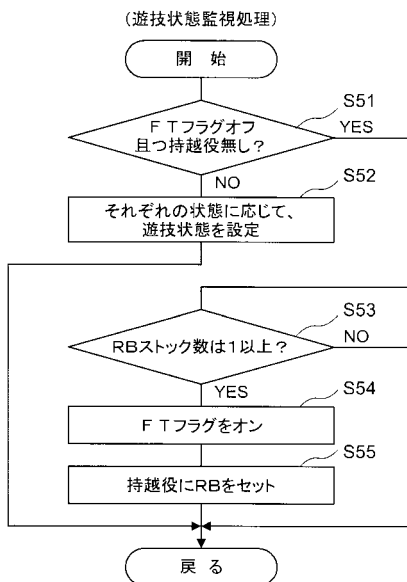
【図 27】



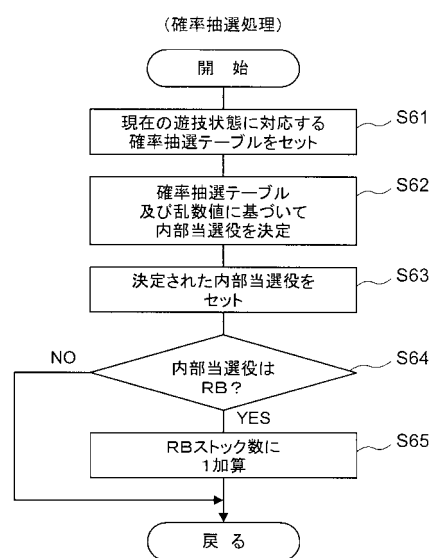
【図 28】



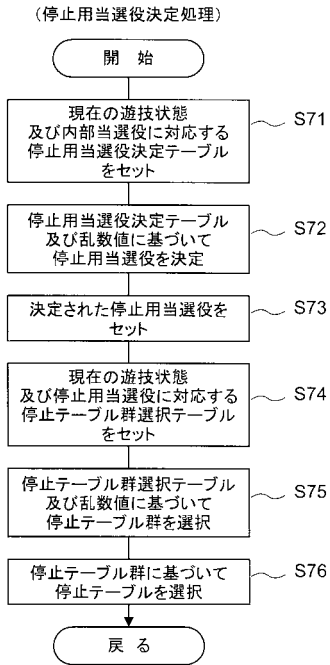
【図 29】



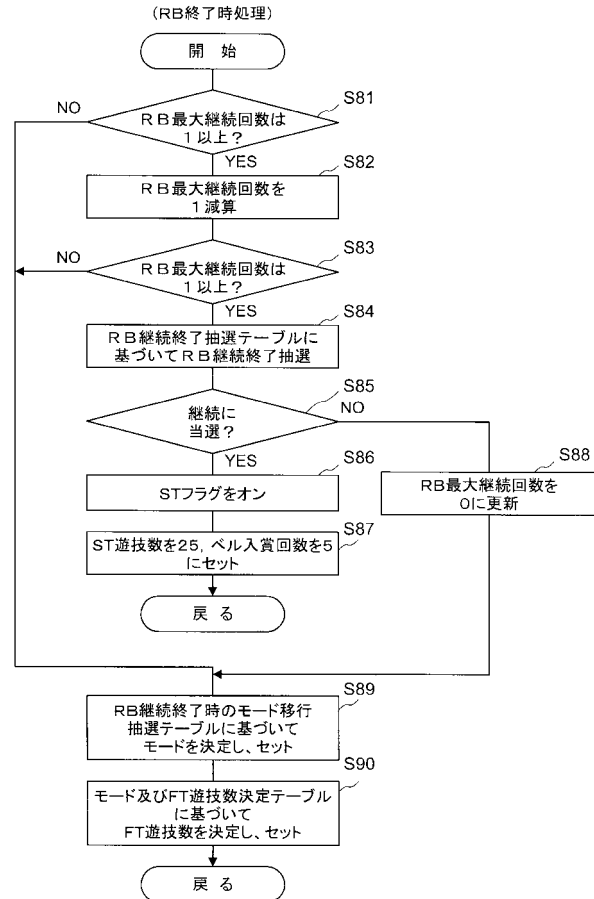
【図 30】



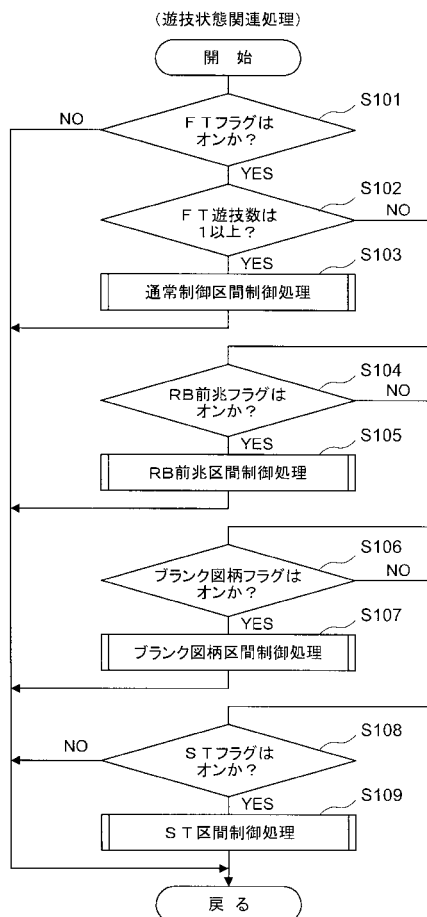
【図 3 1】



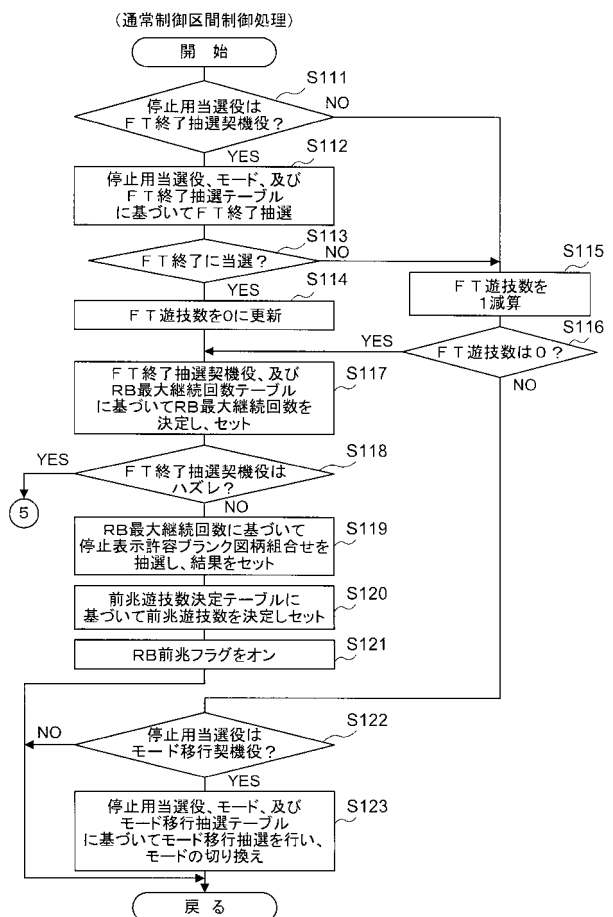
【図 3 2】



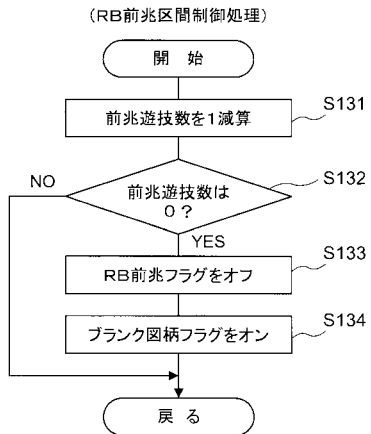
【図 3 3】



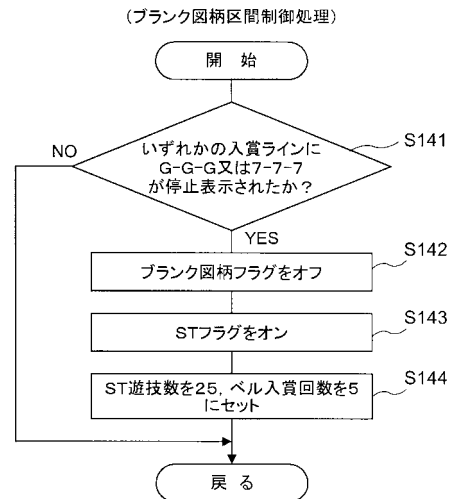
【図 3 4】



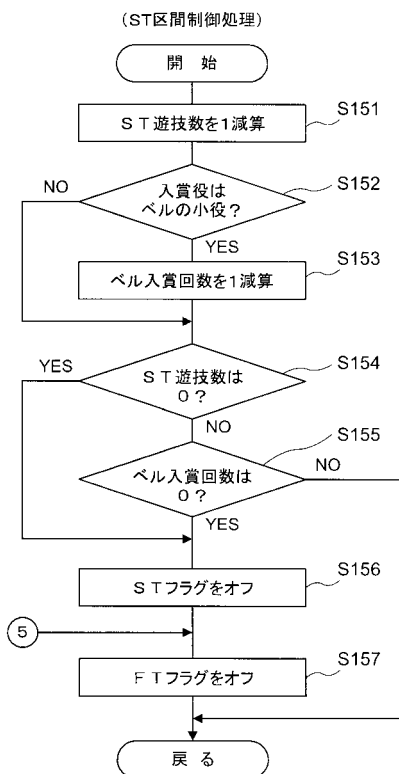
【図 35】



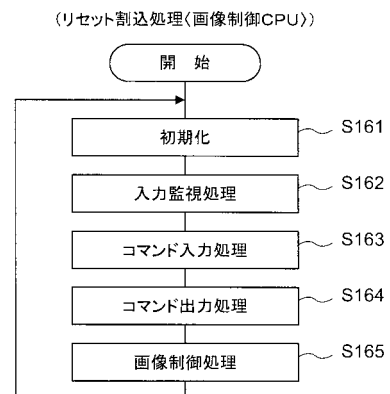
【図 36】



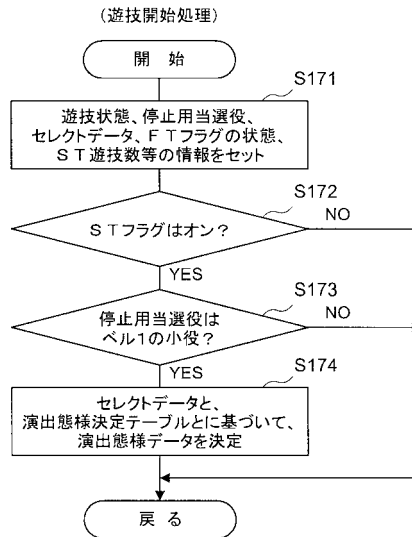
【図 37】



【図 38】



【図 39】



【図 40】

