

(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2005-342329

(P2005-342329A)

(43) 公開日 平成17年12月15日(2005.12.15)

(51) Int.Cl.⁷

A63F 5/04

F I

A63F 5/04 516E

A63F 5/04 512D

テーマコード (参考)

審査請求 未請求 請求項の数 6 O L (全 79 頁)

(21) 出願番号 特願2004-167522 (P2004-167522)

(22) 出願日 平成16年6月4日(2004.6.4)

(71) 出願人 598098526

アルゼ株式会社

東京都江東区有明3丁目1番地25

(74) 代理人 100116872

弁理士 藤田 和子

(72) 発明者 菱沼 隆明

東京都江東区有明3丁目1番地25

(72) 発明者 岡田 渉

東京都江東区有明3丁目1番地25

(72) 発明者 村上 隆博

東京都江東区有明3丁目1番地25

(72) 発明者 平内 孝之

東京都江東区有明3丁目1番地25

(72) 発明者 原 隆之

東京都江東区有明3丁目1番地25

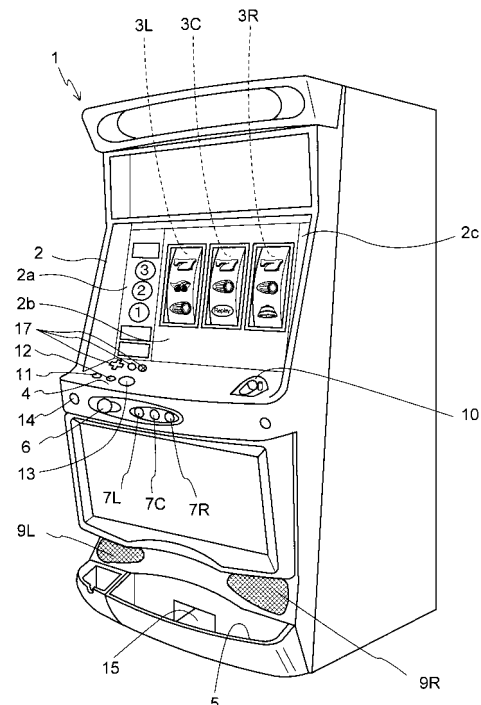
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 面白みのある遊技機を提供する。

【解決手段】 遊技機1は、第1確率状態から第2確率状態への移行が行われるまでの移行時機(例えば、FT遊技数の範囲)を決定する複数の移行時機情報に応じて、複数の演出情報から所定の演出情報を決定する演出情報決定手段(例えば、副制御回路72、図53の遊技開始処理)と、演出情報決定手段により決定された所定の演出情報に基づいて、所定の演出(例えば、図66～図71の画像)を実行する演出実行手段(例えば、副制御回路72、液晶表示装置131、図57の画像制御処理)と、を備えた。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者による操作に応じて、単位遊技の開始を指令する遊技開始指令信号を出力する遊技開始指令手段と、

複数の図柄を変動可能な複数の変動表示部を有する変動表示手段と、

前記遊技開始指令信号を入力したことに基づいて、所定の役を当選役として決定する当選役決定手段と、

前記複数の変動表示部夫々に対応して設けられ、遊技者による操作に応じて、対応する変動表示部の停止を指令する停止指令信号を出力する停止指令手段と、

前記停止指令信号を入力した場合に、前記当選役に基づいて、対応する変動表示部を停止させる変動表示制御手段と、

前記当選役決定手段により所定の役が当選役として決定される確率が第 1 の確率である第 1 確率状態と、前記所定の役が当選役として決定される確率が第 1 の確率よりも高い第 2 の確率である第 2 確率状態との間で確率状態の移行を行う確率状態移行手段と、

複数の制御状態の間で制御状態の移行を行う制御状態移行手段と、

前記複数の制御状態に応じて、前記確率状態移行手段により第 1 確率状態から第 2 確率状態への移行が行われるまでの移行時機を決定する複数の移行時機情報を記憶する移行時機情報記憶手段と、

前記制御状態移行手段により移行された滞在中の制御状態に応じて、前記複数の移行時機情報から所定の移行時機情報を決定する移行時機情報決定手段と、

複数の演出情報を記憶する演出情報記憶手段と、

前記移行時機情報決定手段により決定された移行時機情報に応じて、前記複数の演出情報から所定の演出情報を決定する演出情報決定手段と、

前記演出情報決定手段により決定された所定の演出情報に基づいて、所定の演出を実行する演出実行手段と、を備えた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、

前記移行時機情報決定手段により、前記複数の移行時機情報のうち、前記移行時機を早期に決定する移行時機情報が決定された場合に、

前記演出情報決定手段は、前記複数の演出情報から特定の演出情報を決定し、

前記演出実行手段は、前記演出情報決定手段により決定された前記特定の演出情報に基づいて、特定の演出を実行することを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

請求項 1 又は 2 記載の遊技機において、

前記当選役決定手段により決定された当選役に基づいて、特定の制御状態への移行を行うか否かを決定する制御状態移行決定手段を備え、

前記特定の制御状態は、前記移行時機情報決定手段により、前記複数の移行時機情報のうち、前記移行時機を早期に決定する移行時機情報が決定される確率が他の制御状態よりも高いことを特徴とする遊技機。

【請求項 4】

請求項 1 から 3 のいずれか記載の遊技機において、

前記移行時機情報決定手段は、

前記確率状態移行手段により第 1 確率状態から第 2 確率状態への移行が行われた場合に、

前記確率状態移行手段により行われる次の第 1 確率状態から第 2 確率状態への移行時機を決定する移行時機情報を決定することを特徴とする遊技機。

【請求項 5】

請求項 1 から 4 のいずれか記載の遊技機において、

前記第 2 確率状態において、前記変動表示制御手段により前記複数の変動表示部が停止された結果、前記複数の変動表示部に停止表示された図柄組合せが特定の図柄組合せであ

10

20

30

40

50

ることを条件に、特定の役が決定される確率が第 1 確率状態又は第 2 確率状態よりも高い特別確率状態に移行する特別確率状態移行手段を備え、

前記演出実行手段は、前記特別確率状態において、前記所定の演出又は前記特定の演出を実行することを特徴とする遊技機。

【請求項 6】

請求項 5 に記載の遊技機において、

前記特別確率状態に移行してからの遊技数を計数する遊技数計数手段を備え、

前記演出情報決定手段は、前記遊技数計数手段により計数された遊技数に基づいて、前記複数の演出情報から特定の演出情報を決定し、

前記演出情報決定手段により特定の演出情報が決定される確率は、前記遊技数が所定の遊技数未満である場合よりも、所定の遊技数以上である場合の方が高いことを特徴とする遊技機。 10

【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、複数種類の図柄が描かれた複数のリールと、各リール上の図柄の一部を遊技者に表示する表示窓とを備え、各リールの回転及び停止が行われた後、表示窓に表示された図柄の組合せにより、入賞の成立不成立を決定する遊技機が知られている。なかでも、遊技者が所望のタイミングで操作し、各リールの回転を停止できるストップボタンが設けられたもの、いわゆるパチスロが人気を集めている。 20

【0003】

一般的に、この種の遊技機で成立する入賞は複数種類設けられている。例えば、ビッグボーナス（以下、「BB」と略記する）やレギュラーボーナス（以下、「RB」と略記する）などのボーナス、小役などがある。そして、これらの役の入賞が成立するためには、内部的に行われる抽選に当選し、且つ、内部当選した入賞（以下「当選役」と称す）に対応する図柄の組合せが表示窓に表示されることが条件となる。つまり、遊技者には、適切なタイミングによりストップボタンを操作することが要求される。このように、遊技の結果に遊技者の操作技術を介入させることが人気を集める 1 つの要素となっている（例えば、特許文献 1 参照）。 30

【0004】

このような遊技機では、遊技者の技量に関係なく、初心者でも十分に遊技を楽しむことができる遊技機が提案されている（例えば、特許文献 2 参照。）。この遊技機によれば、特定の内部当たりを 2 つ以上記憶可能であるから、今回のゲームにて特定の内部当たり状態で非入賞となったとき、特定の内部当たり状態が次のゲームに持ち越されるのみならず、次のゲームでの抽選においても特定の内部当たりとなる抽選が可能である。したがって、初心者が特定内部当たり状態で不利なゲームを繰り返すという問題が解消され、十分に遊技を楽しむことができる。 40

【特許文献 1】特公平 3 - 7 2 3 1 3 号公報

【特許文献 2】特開 2 0 0 0 - 2 1 0 4 1 3 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

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、面白みのある遊技機が望まれている。

【0006】

本発明の目的は、面白みのある遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 7 】

以上のような目的を達成するために、本発明は、以下のようなものを提供する。

【 0 0 0 8 】

(1) 遊技者による操作に応じて、単位遊技の開始を指令する遊技開始指令信号を出力する遊技開始指令手段と、複数の図柄を変動可能な複数の変動表示部を有する変動表示手段と、前記遊技開始指令信号を入力したことに基づいて、所定の役を当選役として決定する当選役決定手段と、前記複数の変動表示部夫々に対応して設けられ、遊技者による操作に応じて、対応する変動表示部の停止を指令する停止指令信号を出力する停止指令手段と、前記停止指令信号を入力した場合に、前記当選役に基づいて、対応する変動表示部を停止させる変動表示制御手段と、前記当選役決定手段により所定の役が当選役として決定される確率が第 1 の確率である第 1 確率状態と、前記所定の役が当選役として決定される確率が第 1 の確率よりも高い第 2 の確率である第 2 確率状態との間で確率状態の移行を行う確率状態移行手段と、複数の制御状態の間で制御状態の移行を行う制御状態移行手段と、前記複数の制御状態に応じて、前記確率状態移行手段により第 1 確率状態から第 2 確率状態への移行が行われるまでの移行時機を決定する複数の移行時機情報を記憶する移行時機情報記憶手段と、前記制御状態移行手段により移行された滞在中の制御状態に応じて、前記複数の移行時機情報から所定の移行時機情報を決定する移行時機情報決定手段と、複数の演出情報を記憶する演出情報記憶手段と、前記移行時機情報決定手段により決定された移行時機情報に応じて、前記複数の演出情報から所定の演出情報を決定する演出情報決定手段と、前記演出情報決定手段により決定された所定の演出情報に基づいて、所定の演出を実行する演出実行手段と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【 0 0 0 9 】

(1) の遊技機によれば、滞在中の制御状態に応じて、複数の移行時機情報から所定の移行時機情報を決定する移行時機情報決定手段と、複数の演出情報を記憶する演出情報記憶手段と、移行時機情報決定手段により決定された移行時機情報に応じて、複数の演出情報から所定の演出情報を決定する演出情報決定手段と、演出情報決定手段により決定された所定の演出情報に基づいて、所定の演出を実行する演出実行手段と、を備えたので、移行時機情報に応じて、複数の演出情報から所定の演出情報を決定し、決定した所定の演出情報に基づいて、所定の演出を実行することができる。

【 0 0 1 0 】

したがって、第 1 確率状態から第 2 確率状態への移行が行われるまでの移行時機に応じた所定の演出を行うことができるので、移行時機を遊技者に対して報知することができる。これにより、遊技者は、実行される演出を観察することによって、移行時機を認識することができるようになり、遊技の面白みが増す。

【 0 0 1 1 】

(2) (1) 記載の遊技機において、前記移行時機情報決定手段により、前記複数の移行時機情報のうち、前記移行時機を早期に決定する移行時機情報が決定された場合に、前記演出情報決定手段は、前記複数の演出情報から特定の演出情報を決定し、前記演出実行手段は、前記演出情報決定手段により決定された前記特定の演出情報に基づいて、特定の演出を実行することを特徴とする遊技機。

【 0 0 1 2 】

(2) の遊技機によれば、移行時機情報決定手段により、複数の移行時機情報のうち、移行時機を早期に決定する移行時機情報が決定された場合に、演出情報決定手段は、複数の演出情報から特定の演出情報を決定し、演出実行手段は、演出情報決定手段により決定された特定の演出情報に基づいて、特定の演出を実行するので、移行時機を早期に決定する移行時機情報が決定された場合は、この移行時機情報に対応した特定の演出を実行することができる。

【 0 0 1 3 】

したがって、特定の演出を実行することにより、第 1 確率状態から第 2 確率状態への移行が早期に行われることを遊技者に対して報知することができる。これにより、遊技者は

、特定の演出が実行されると、第1確率状態から第2確率状態への移行が早期に行われることを認識することができるようになり、遊技の面白みが増す。

【0014】

(3) (1)又は(2)記載の遊技機において、前記当選役決定手段により決定された当選役に基づいて、特定の制御状態への移行を行うか否かを決定する制御状態移行決定手段を備え、前記特定の制御状態は、前記移行時機情報決定手段により、前記複数の移行時機情報のうち、前記移行時機を早期に決定する移行時機情報が決定される確率が他の制御状態よりも高いことを特徴とする遊技機。

【0015】

(3)の遊技機によれば、当選役決定手段により決定された当選役に基づいて、特定の制御状態への移行を行うか否かを決定する制御状態移行決定手段を備え、特定の制御状態は、移行時機情報決定手段により、複数の移行時機情報のうち、移行時機を早期に決定する移行時機情報が決定される確率が他の制御状態よりも高いので、特定の制御状態では、移行時機情報決定手段により、複数の移行時機情報のうち、移行時機を早期に決定する移行時機情報が決定される確率を他の制御状態よりも高くすることができる。

【0016】

したがって、特定の制御状態では、他の制御状態よりも高い確率で、第1確率状態から第2確率状態への移行を早期に行うことができ、遊技の面白みが増す。

【0017】

(4) (1)から(3)のいずれか記載の遊技機において、前記移行時機情報決定手段は、前記確率状態移行手段により第1確率状態から第2確率状態への移行が行われた場合に、前記確率状態移行手段により行われる次の第1確率状態から第2確率状態への移行時機を決定する移行時機情報を決定することを特徴とする遊技機。

【0018】

(4)の遊技機によれば、移行時機情報決定手段は、確率状態移行手段により第1確率状態から第2確率状態への移行が行われた場合に、確率状態移行手段により行われる次の第1確率状態から第2確率状態への移行時機を決定する移行時機情報を決定するので、第1確率状態から第2確率状態への移行が行われた場合に、次の第1確率状態から第2確率状態への移行時機を決定することができる。

【0019】

したがって、決定した次の移行時機に応じた演出を実行することにより、次の第1確率状態から第2確率状態への移行時機を報知することができる。また、決定した次の移行時機が第1確率状態から第2確率状態への移行が早期に行われるものである場合、特定の演出を実行することにより、次の第1確率状態から第2確率状態への移行時機が早期に行われることを報知することができる。これにより、遊技者は、実行される演出を観察することにより、次の第1確率状態から第2確率状態への移行時機を認識することができ、遊技の面白みが増す。また、特定の演出が実行されると、次の第1確率状態から第2確率状態への移行時機が早期に行われることを認識することができるので、期待感が一層高められた状態で遊技を行うことができ、遊技の面白みが増す。

【0020】

(5) (1)から(4)のいずれか記載の遊技機において、前記第2確率状態において、前記変動表示制御手段により前記複数の変動表示部が停止された結果、前記複数の変動表示部に停止表示された図柄組合せが特定の図柄組合せであることを条件に、特定の役が決定される確率が第1確率状態又は第2確率状態よりも高い特別確率状態に移行する特別確率状態移行手段を備え、前記演出実行手段は、前記特別確率状態において、前記所定の演出又は前記特定の演出を実行することを特徴とする遊技機。

【0021】

(5)の遊技機によれば、第2確率状態において、変動表示制御手段により複数の変動表示部が停止された結果、複数の変動表示部に停止表示された図柄組合せが特定の図柄組合せであることを条件に、特定の役が決定される確率が第1確率状態又は第2確率状態よ

10

20

30

40

50

りも高い特別確率状態に移行する特別確率状態移行手段を備えるので、第2確率状態において、特定の図柄組合せが複数の変動表示部に停止表示されることを条件に、第2確率状態から特定の役が決定される確率が第1確率状態又は第2確率状態よりも高い特別確率状態に移行させることができる。特別確率状態では、特定の役が決定される確率が第1確率状態又は第2確率状態よりも高いので、遊技者に有利な遊技を行わせることができ、遊技者の期待感を向上させることができる。

【0022】

また、演出実行手段は、特別確率状態において、所定の演出又は特定の演出を実行するので、特別確率状態において、第1確率状態から第2確率状態への移行時機を報知することができる。これにより、遊技者は、実行される演出を観察することによって、第1確率状態から第2確率状態への移行時機を認識することができ、遊技の面白みが増す。また、次回の第1確率状態から第2確率状態への移行時機に対して期待感を抱きつつ、特別確率状態での有利な遊技を行うことができる。さらに、特定の演出が実行されると、次回の第1確率状態から第2確率状態への移行が早期に行われることを認識することができ、期待感を一層高めた状態で遊技を行うことができ、遊技の面白みが増す。

10

【0023】

(6) (5)に記載の遊技機において、前記特別確率状態に移行してからの遊技数を計数する遊技数計数手段を備え、前記演出情報決定手段は、前記遊技数計数手段により計数された遊技数に基づいて、前記複数の演出情報から特定の演出情報を決定し、前記演出情報決定手段により特定の演出情報が決定される確率は、前記遊技数が所定の遊技数未満である場合よりも、所定の遊技数以上である場合の方が高いことを特徴とする遊技機。

20

【0024】

(6)記載の遊技機によれば、特別確率状態に移行してからの遊技数を計数する遊技数計数手段を備え、演出情報決定手段は、遊技数計数手段により計数された遊技数に基づいて、複数の演出情報から特定の演出情報を決定し、演出情報決定手段により特定の演出情報が決定される確率は、遊技数が所定の遊技数未満である場合よりも、所定の遊技数以上である場合の方が高いので、特別確率状態に移行してからの遊技数が所定の遊技数未満である場合よりも、所定の遊技数以上である場合の方が、特定の演出情報が決定される確率を高くすることができる。これにより、特別確率状態で所定の遊技数が消化されることにより、特定の演出が実行されることへの期待感を高めることができ、遊技の面白みが増す。

30

【発明の効果】

【0025】

本発明によれば、所定の役が当選役として決定される確率が高い第2確率状態への移行が行われるまでの移行時機に応じた所定の演出を行うことができ、遊技の面白みが増す。

【発明を実施するための最良の形態】

【0026】

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

40

【0027】

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

【0028】

また、パネル表示部2a、液晶表示部2b及び固定表示部2cの下方には略水平面の台座部4が形成されている。台座部4の右側には、メダルを投入するためのメダル投入口1

50

0 が設けられている。投入されたメダルは、クレジットされるか、ゲームに賭けられる。また、台座部 4 の左側には、押下操作により、クレジットされているメダルを賭けるための 1 - 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 が設けられている。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 1 1 ~ 1 3 を操作することで、所定の入賞ラインが有効化される（後述）。B E T スイッチ 1 1 ~ 1 3 の操作及びメダル投入口 1 0 にメダルを投入する操作（遊技を行うためにメダルを投入する操作）を、以下「B E T 操作」という。また、B E T スイッチ 1 1 ~ 1 3 の上方には、操作部 1 7 が設けられている。操作部 1 7 は、液晶表示装置 1 3 1 に遊技履歴などの情報を表示するために操作される。

【0029】

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

【0030】

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

【0031】

台座部 4 の前面部中央で、スタートレバー 6 の右側には、3 個のリール 3 L、3 C、3 R の回転をそれぞれ停止させるための 3 個の停止ボタン 7 L、7 C、7 R が設けられている。なお、実施例では、一のゲームは、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。

【0032】

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。

【0033】

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

【0034】

パネル表示部 2 a は、ボーナス遊技情報表示部 1 6、B E T ランプ 1 7 a ~ 1 7 c、払出表示部 1 8、及びクレジット表示部 1 9 により構成される。ボーナス遊技情報表示部 1 6 は、7 セグメント L E D から成り、ボーナス中の遊技情報を表示する。1 - B E T ランプ 1 7 a、2 - B E T ランプ 1 7 b 及び最大 B E T ランプ 1 7 c は、一のゲームを行うために賭けられたメダルの数（以下「B E T 数」という）に応じて点灯する。1 - B E T ランプ 1 7 a は、B E T 数が 1 枚のときに点灯する。2 - B E T ランプ 1 7 b は、B E T 数が 2 枚のときに点灯する。最大 B E T ランプ 1 7 c は、B E T 数が 3 枚のときに点灯する。払出表示部 1 8 及びクレジット表示部 1 9 は、夫々 7 セグメント L E D から成り、入賞が成立した時のメダルの払出枚数及びクレジットされているメダルの枚数を表示する。

【0035】

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

【0036】

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

【 0 0 3 7 】

図柄表示領域 2 1 L , 2 1 C , 2 1 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、並びに、斜め方向にクロスアップライン 8 a 及びクロスダウンライン 8 e が設けられる。これらの入賞ラインは、遊技者が、前述の B E T スイッチ 1 1 ~ 1 3 を押下操作すること、又はメダル投入口 1 0 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（以下、有効化された入賞ラインを「有効ライン」と記載する）。どの入賞ラインが有効化されたかは、前述の B E T ランプ 1 7 a , 1 7 b , 1 7 c の点灯で表示される。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 7）”）がセンターライン 8 c に対応する所定の位置（例えば、左の図柄表示領域 2 1 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。

10

【 0 0 3 8 】

図柄表示領域 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R は、少なくとも、対応するリール 3 L , 3 C , 3 R が回転中のとき、及び、対応する停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R が押下操作可能なとき、遊技者がリール 3 L , 3 C , 3 R 上の図柄を視認できるように、透過状態となる。

20

【 0 0 3 9 】

窓枠表示領域 2 2 L , 2 2 C , 2 2 R は、各図柄表示領域 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R を囲むように設けられ、リール 3 L , 3 C , 3 R の前面に配置された図柄表示領域 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R の窓枠を表したものである。

【 0 0 4 0 】

演出表示領域 2 3 は、液晶表示部 2 b の領域のうち、図柄表示領域 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R 及び窓枠表示領域 2 2 L , 2 2 C , 2 2 R 以外の領域である。この演出表示領域 2 3 は、ボーナスの入賞が成立可能であることを確定的に報知する画像（例えば、告知ランプ）の表示、ゲームの興趣を増大するための演出、遊技者がゲームを有利に進めるために必要な情報等の表示を行う。

30

【 0 0 4 1 】

固定表示部 2 c は、予め定めた図、絵などが描かれる領域である。この固定表示部 2 c に描かれた図、絵などと、演出表示領域 2 3 に表示された画像を接続させることにより一つの静止画像又は動画像を表示できるようにしても良い。

【 0 0 4 2 】

次に、図 3 及び図 4 を参照して、リール 3 L , 3 C , 3 R の内部構造について説明する。

【 0 0 4 3 】

図 3 は、リール 3 L , 3 C , 3 R の内側に L E D ランプ 1 5 5 を配置したリール機構を示す。リール 3 L , 3 C , 3 R の内部には、リール 3 L , 3 C , 3 R の回転が停止した場合に各図柄表示領域 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R に現われる縦 3 列の図柄（合計 9 個の図柄）の裏側に L E D 収納用回路基板 1 5 0 L , 1 5 0 C , 1 5 0 R が設置されている。L E D 収納用回路基板 1 5 0 L , 1 5 0 C , 1 5 0 R は、夫々 3 つ（即ち合計で 9 つ）の L E D 収納部 Z 1 ~ Z 9 を有し、ここに複数の L E D ランプ 1 5 5 が設けられている。この L E D ランプ 1 5 5 は、リール 3 L , 3 C , 3 R の外周面に沿って装着されたリールシート 1 5 6 の後面側を白色の光で照明する。より詳細には、前述の図柄表示領域 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R に対応する領域を照明する。このリールシート 1 5 6 は、透光性を有して構成され、L E D ランプ 1 5 5 により出射された光は前面側へ透過するようになっている。

40

【 0 0 4 4 】

図 4 は、左リール 3 L と、その内側に設けられた L E D 収納用回路基板 1 5 0 L を示す

50

。左リール 3 L は、同形の 2 本の環状フレーム 1 5 1 及び 1 5 2 を所定の間隔（例えばリール幅）だけ離して複数本の連結部材 1 5 3 で連結することで形成された円筒形のフレーム構造と、そのフレーム構造の中心部に設けられたステッピングモータ 4 9 L の駆動力を環状フレーム 1 5 1 , 1 5 2 へ伝達する伝達部材 1 5 4 とにより構成される。また、左リール 3 L の外周面に沿ってリールシート 1 5 6 が装着されている。

【 0 0 4 5 】

リール 3 L の内側に配置された L E D 収納用回路基板 1 5 0 L は、夫々複数の L E D ランプ 1 5 5 を収納する 3 つの L E D 収納部 Z 1 , Z 2 , Z 3 を備えている。L E D 収納用回路基板 1 5 0 L は、遊技者が図柄表示領域 2 1 L を通して視認できる図柄（合計 3 個の図柄）の各々の裏側に L E D 収納部 Z 1 , Z 2 , Z 3 が位置するように設置されている。なお、中央リール 3 C , 右リール 3 R については図示しないが、図示した左リール 3 L と同様の構造を有し、各々の内部に L E D 収納用回路基板 1 5 0 C , 1 5 0 R が設けられている。

10

【 0 0 4 6 】

次に、図 5 及び図 6 を参照して、透過型の液晶表示装置 1 3 1 について説明する。図 5 は、液晶表示装置 1 3 1 の概略構成を示す斜視図である。図 6 は、液晶表示装置 1 3 1 の一部の構成の展開図である。

【 0 0 4 7 】

液晶表示装置 1 3 1 は、保護ガラス 1 3 2、表示板 1 3 3、液晶パネル 1 3 4、導光板 1 3 5、反射フィルム 1 3 6、白色光源（例えば全ての波長の光を人の目に特定の色彩が目立たない割合で含む）である蛍光ランプ 1 3 7 a , 1 3 7 b , 1 3 8 a , 1 3 8 b、ランプホルダ 1 3 9 a ~ 1 3 9 h、液晶パネル駆動用の I C を搭載したテーブルキャリアパッケージからなり液晶パネル 1 3 4 の端子部に接続したフレキシブル基板（図示せず）等により構成される。この液晶表示装置 1 3 1 は、リール 3 L , 3 C , 3 R の表示領域より正面から見て手前側（即ち表示面よりも手前側）に設けられている。また、このリール 3 L , 3 C , 3 R と液晶表示装置 1 3 1 とは、別体で（例えば所定の間隔をあけて）設けられている。

20

【 0 0 4 8 】

保護ガラス 1 3 2 及び表示板 1 3 3 は、透光性部材で構成されている。保護ガラス 1 3 2 は、液晶パネル 1 3 4 を保護すること等を目的として設けられている。表示板 1 3 3 において、前述のパネル表示部 2 a 及び固定表示部 2 c（図 2 参照）に対応する領域には、図、絵などが描かれる。ここで、図 5、図 6 では、パネル表示部 2 a に対応する表示板 1 3 3 の領域の裏側に配置される前述の各種表示部（ボーナス遊技情報表示部 1 6、払出表示部 1 8、クレジット表示部 1 9 など）及び B E T ランプ 1 7 a ~ 1 7 c を動作させる電気回路の図示を省略している。

30

【 0 0 4 9 】

液晶パネル 1 3 4 は、薄膜トランジスタ層が形成されたガラス板などの透明な基板と、これに対向する透明な基板との間隙部に液晶が封入されて形成されている。この液晶パネル 1 3 4 の表示モードは、ノーマリーホワイต์に設定されている。ノーマリーホワイต์とは、液晶を駆動していない状態（即ち液晶パネル 1 3 4 に電圧を印加していない状態）で白表示となる構成である。即ち、表示面側に光が行く、よって透過した光が外部から視認されることとなる。よって、ノーマリーホワイต์に構成された液晶パネル 1 3 4 を採用することにより、液晶を駆動できない事態が生じた場合であっても、図柄表示領域 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R を透してリール 3 L , 3 C , 3 R 上に配列された図柄を視認することができ、ゲームを継続することができる。つまり、液晶を駆動できない事態が発生した場合にも、リール 3 L , 3 C , 3 R の回転及びその停止を中心としたゲームを行うことができる。

40

【 0 0 5 0 】

導光板 1 3 5 は、蛍光ランプ 1 3 7 a , 1 3 7 b からの光を液晶パネル 1 3 4 へ導入する（液晶パネル 1 3 4 を照明する）ために液晶パネル 1 3 4 の裏側に設けられ、例えば 2

50

c m程度の厚さを有するアクリル系樹脂などの透光性部材（即ち導光機能を有する部材）で構成されている。

【0051】

反射フィルム136は、例えば白色のポリエステルフィルムやアルミ薄膜に銀蒸着膜を形成したものが用いられ、導光板135に導入された光を正面側に向けて反射させる。これにより液晶パネル134を照明する。この反射フィルム136は、反射領域136A及び非反射領域（即ち透過領域）136BL, 136BC, 136BRにより構成されている。非反射領域136BL, 136BC, 136BRは、透明な材料で形成され入射した光を反射することなく透過させる光透過部として形成されている。また、非反射領域136BL, 136BC, 136BRは、リール3L, 3C, 3Rの回転が停止した場合に表示させる図柄の各々の前方の位置に設けられている。尚、非反射領域136BL, 136BC, 136BRの大きさ及び位置は、前述の図柄表示領域21L, 21C, 21R（図2参照）と一致するように形成されている。また、反射フィルム136では、非反射領域136BL, 136BC, 136BR以外の領域を反射領域136Aとし、反射領域136Aにより導光板135に導入された光を正面側に向けて反射させる。

10

【0052】

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

【0053】

20

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

【0054】

次に、図7を参照して、LEDランプ155及び蛍光ランプ137a, 137b, 138a, 138bの機能について説明する。図7では、ランプの出射光の移動方向を矢印で示している。

【0055】

30

図7(1)は、図柄表示領域21L, 21C, 21Rにある液晶を駆動しない場合（即ち、液晶パネル134の、図柄表示領域21L, 21C, 21Rに対応する個所に電圧を印加しない場合）の各ランプの機能を示す。

【0056】

蛍光ランプ138a, 138bから出射された光の一部は、リールシート156により反射される。また、LED収納用回路基板150L, 150C, 150Rに設けられた前述のLEDランプ155から出射された光の一部は、リールシート156を透過する。これらの光は、非反射領域136BL, 136BC, 136BR、液晶表示装置131を構成する前述の導光板135及び液晶パネル134を透過するので、遊技者は、リール上に配置された図柄を視認することができる。

40

【0057】

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

【0058】

図7(2)は、図柄表示領域21L, 21C, 21Rにある液晶を駆動する場合（即ち、液晶パネル134の、図柄表示領域21L, 21C, 21Rに対応する個所に電圧を印加する場合）の各ランプの機能を示す。

【0059】

50

蛍光ランプ 138a, 138b から出射された光の一部は、リールシート 156 により反射される。また、LED ランプ 155 から出射された光の一部は、リールシート 156 を透過する。液晶パネル 134 の領域のうち、液晶が駆動された領域では、これらの光の一部が反射或いは吸収されたり透過したりするので、遊技者は、図柄表示領域 21L, 21C, 21R に表示された演出画像等を視認することができる。

【0060】

図 8 は、各リール 3L, 3C, 3R に表わされた複数種類の図柄が 21 個配列された図柄列を示している。各図柄には“00”～“20”のコードナンバーが付され、データテーブルとして後で説明する ROM 32 (図 9) に格納 (記憶) されている。

【0061】

各リール 3L, 3C, 3R 上には、“赤 7 (図柄 91)”、“青 7 (図柄 92)”、“BAR (図柄 93)”、“ベル (図柄 94)”、“スイカ (図柄 95)”、“Replay (図柄 96)”及び“チェリー (図柄 97)”の図柄で構成される図柄列が表わされている。各リール 3L, 3C, 3R は、図柄列が図 8 の矢印方向に移動するように回転駆動される。

【0062】

図 9 は、遊技機 1 における遊技処理動作を制御する主制御回路 71 と、主制御回路 71 に電氣的に接続する周辺装置 (アクチュエータ) と、主制御回路 71 から送信される制御指令に基づいて液晶表示装置 131、スピーカ 9L, 9R、LED 類 101 及びランプ類 102 を制御する副制御回路 72 とを含む回路構成を示す。

【0063】

主制御回路 71 は、回路基板上に配置されたマイクロコンピュータ 30 を主たる構成要素とし、これに乱数サンプリングのための回路を加えて構成されている。マイクロコンピュータ 30 は、予め設定されたプログラム (後述の図 36 ~ 図 50) に従って制御動作を行う CPU 31 と、記憶手段である ROM 32 及び RAM 33 を含む。

【0064】

CPU 31 には、基準クロックパルスを発生するクロックパルス発生回路 34 及び分周器 35 と、サンプリングされる乱数を発生する乱数発生器 36 及びサンプリング回路 37 とが接続されている。尚、乱数サンプリングのための手段として、マイクロコンピュータ 30 内で、即ち CPU 31 の動作プログラム上で、乱数サンプリングを実行するように構成してもよい。その場合、乱数発生器 36 及びサンプリング回路 37 は省略可能であり、或いは、乱数サンプリング動作のバックアップ用として残しておくことも可能である。

【0065】

マイクロコンピュータ 30 の ROM 32 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や停止用当選役決定テーブル、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など、後で図 12 ~ 図 29 を参照して説明する各種テーブル等が格納されている。また、副制御回路 72 へ送信するための各種制御指令 (コマンド) 等が格納されている。副制御回路 72 が主制御回路 71 へコマンド、情報等を入力することはなく、主制御回路 71 から副制御回路 72 への一方向で通信が行われる。RAM 33 には、種々の情報が格納される。例えば、後述の、FT フラグ、FT 遊技数、内部当選役、停止用当選役、持越役、滞在中の FT モード、現在の遊技状態、CZ 遊技数 1、CZ 遊技数 2、BB 遊技数、ボーナス放出連荘数、前兆フラグなどの情報等が格納される。

【0066】

図 9 の回路において、マイクロコンピュータ 30 からの制御信号により動作が制御される主要なアクチュエータとしては、BET ランプ (1 - BET ランプ 17a、2 - BET ランプ 17b、最大 BET ランプ 17c) と、ボーナス遊技情報表示部 16、払出表示部 18、クレジット表示部 19 などの表示部と、メダルを収納し、ホッパー駆動回路 41 の命令により所定枚数のメダルを払出すホッパー (払出しのための駆動部を含む) 40 と、リール 3L, 3C, 3R を回転駆動するステッピングモータ 49L, 49C, 49R とがある。

10

20

30

40

50

【 0 0 6 7 】

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 1 7 a , 1 7 b , 1 7 c を駆動制御するランプ駆動回路 4 5 、及びボーナス遊技情報表示部 1 6 、払出表示部 1 8 、クレジット表示部 1 9 などの表示部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 0 6 8 】

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 1 0 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。

10

【 0 0 6 9 】

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 1 0 S は、メダル投入口 1 0 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。

20

【 0 0 7 0 】

図 9 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を使用することにより、例えば R O M 3 2 内に格納されている確率抽選テーブルなどに基づいて内部当選役などが決定される。

【 0 0 7 1 】

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の数が計数され、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。

30

【 0 0 7 2 】

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。

40

【 0 0 7 3 】

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 0 7 4 】

上記乱数サンプリングに基づく抽選処理（確率抽選処理など）により内部当選役や停止用当選役を決定した場合には、 C P U 3 1 は、遊技者が停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R を操

50

作したタイミングでリール停止信号回路 46 から送られる操作信号、及び決定された停止テーブルに基づいて、リール 3L, 3C, 3R を停止制御する信号をモータ駆動回路 39 に送る。

【0075】

当選した役の入賞を示す停止態様（即ち入賞態様）となれば、CPU 31 は、払出指令信号をホッパー駆動回路 41 に供給してホッパー 40 から所定個数のメダルの払出を行う。その際、メダル検出部 40S は、ホッパー 40 から払出されるメダルの枚数を計数し、その計数値が指定された数に達した時に、メダル払出完了信号が CPU 31 に入力される。これにより、CPU 31 は、ホッパー駆動回路 41 を介してホッパー 40 の駆動を停止し、メダル払出処理を終了する。

10

【0076】

図 10 は、副制御回路 72 の構成を示すブロック図である。副制御回路 72 は、画像制御回路（gSub）72a と、音・ランプ制御回路（mSub）72b とから構成されている。この画像制御回路（gSub）72a 又は音・ランプ制御回路（mSub）72b は、主制御回路 71 を構成する回路基板とは各々別の回路基板上に構成されている。

【0077】

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

20

【0078】

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

【0079】

画像制御マイコン 81 は、CPU、割込コントローラ、入出力ポート（シリアルポートは図示）を備えている。画像制御マイコン 81 に備えられた CPU は、主制御回路 71 から送信されたコマンドに基づき、プログラム ROM 83 内に格納された制御プログラムに従って各種の処理を行う。尚、画像制御回路（gSub）72a は、クロックパルス発生回路、分周器、乱数発生器及びサンプリング回路を備えていないが、画像制御マイコン 81 の動作プログラム上で乱数サンプリングを実行するように構成されている。

30

【0080】

シリアルポート 82 は、主制御回路 71 から送信されるコマンド等を受信する。プログラム ROM 83 は、画像制御マイコン 81 で実行する制御プログラム（後述の図 51 ~ 図 59）や後述の各種テーブル（後述の図 30 ~ 図 35）等を格納する。ワーク RAM 84 は、画像制御マイコン 81 が前述した制御プログラムを実行する場合の、作業用の一時記憶手段として構成される。ワーク RAM 83 には、種々の情報が格納される。例えば、後述の、前兆演出遊技数、遊技状態識別子、当選役識別子、CZ 遊技数 1、CZ 遊技数 2、BB 遊技数、遊技数範囲識別子、停止リール識別子、入賞役識別子、BB 識別子などの情報が格納される。

40

【0081】

カレンダー IC 85 は、日付データを記憶する。画像制御マイコン 81 には、操作部 17 が接続されている。実施例では、この操作部 17 を遊技場の従業員等が操作することにより日付の設定等が行われるようになっている。画像制御マイコン 81 は、操作部 17 から送信される入力信号に基づいて設定された日付情報をカレンダー IC 85 に記憶する。カレンダー IC 85 に記憶された日付情報はバックアップされることとなる。

50

【 0 0 8 2 】

また、前述のワーク R A M 8 4 とカレンダー I C 8 5 は、バックアップ対象となっている。つまり、画像制御マイコン 8 1 に供給される電源が遮断された場合であっても、電源が供給され続け、記憶された情報等の消去が防止される。

【 0 0 8 3 】

画像制御 I C 8 6 は、画像制御マイコン 8 1 により決定された演出内容（前述の報知態様演出など）に応じた画像を生成し、液晶表示装置 1 3 1 に出力する（後述の図 6 0 ～ 図 7 1 ）。

【 0 0 8 4 】

制御 R A M 8 7 は、画像制御 I C 8 6 の中に含まれている。画像制御マイコン 8 1 は、この制御 R A M 8 7 に対して情報等の書き込みや読み出しを行う。また、制御 R A M 8 7 には、画像制御 I C 8 6 のレジスタと、スプライト属性テーブルと、カラーパレットテーブルと、が展開されている。画像制御マイコン 8 1 は、画像制御 I C 8 6 のレジスタと、スプライト属性テーブルとを所定のタイミングごとに更新する。

【 0 0 8 5 】

画像制御 I C 8 6 には、液晶表示装置 1 3 1 と、画像 R O M 8 8 と、ビデオ R A M 8 9 とが接続されている。尚、画像 R O M 8 8 が画像制御マイコン 8 1 に接続された構成であってもよい。この場合、3次元画像データなど大量の画像データを処理する場合に有効な構成となる場合がある。画像 R O M 8 8 は、画像を生成するための画像データ、ドットデータ等を格納する。ビデオ R A M 8 9 は、画像制御 I C 8 6 で画像を生成する場合の一時記憶手段として構成される。また、画像制御 I C 8 6 は、ビデオ R A M 8 9 のデータを液晶表示装置 1 3 1 に転送終了する毎に画像制御マイコン 8 1 に信号を送信する。

【 0 0 8 6 】

また、画像制御回路（g S u b）7 2 a では、画像制御マイコン 8 1 が、音・ランプの演出の制御も行うこととなっている。画像制御マイコン 8 1 は、決定された演出に基づいて、音・ランプの種類及び出力タイミングを決定する。そして、画像制御マイコン 8 1 は、所定のタイミングごとに、音・ランプ制御回路（m S u b）7 2 b にシリアルポート 8 2 を介してコマンドを送信する。音・ランプ制御回路（m S u b）7 2 b では、主に、画像制御回路（g S u b）7 2 a から送信されたコマンドに応じて、音・ランプの出力のみを行うこととなる（後述する音量調節制御を除く）。

【 0 0 8 7 】

音・ランプ制御回路（m S u b）7 2 b は、音・ランプ制御マイコン 9 1、シリアルポート 9 2、プログラム R O M 9 3、ワーク R A M 9 4、音源 I C 9 5、パワーアンプ 9 6、音源 R O M 9 7 で構成される。

【 0 0 8 8 】

音・ランプ制御マイコン 9 1 は、C P U、割込コントローラ、入出力ポート（シリアルポートは図示）を備えている。音・ランプ制御マイコン 9 1 に備えられた C P U は、画像制御回路（g S u b）7 2 a から送信されたコマンドに基づき、プログラム R O M 9 3 内に格納された制御プログラムに従って音・ランプの出力処理を行う。また、音・ランプ制御マイコン 9 1 には、L E D 類 1 0 1 及びランプ類 1 0 2 が接続されている。音・ランプ制御マイコン 9 1 は、画像制御回路（g S u b）7 2 a から所定のタイミングで送信されるコマンドに応じて、この L E D 類 1 0 1 及びランプ類 1 0 2 に出力信号を送信する。これにより、L E D 類 1 0 1 及びランプ類 1 0 2 が演出に応じた所定の態様で発光することとなる。

【 0 0 8 9 】

シリアルポート 9 2 は、画像制御回路（g S u b）7 2 a から送信されるコマンド等を受信する。プログラム R O M 9 3 は、音・ランプ制御マイコン 9 1 で実行する制御プログラム等を格納する。ワーク R A M 9 4 は、音・ランプ制御マイコン 9 1 が前述した制御プログラムを実行する場合の、作業用の一時記憶手段として構成される。

【 0 0 9 0 】

10

20

30

40

50

音源 I C 9 5 は、画像制御回路 (g S u b) 7 2 a から送信されたコマンドに基づいて音源を生成し、パワーアンプ 9 6 に出力する。パワーアンプ 9 6 は増幅器であり、このパワーアンプ 9 6 にはスピーカ 9 L , 9 R が接続されている。パワーアンプ 9 6 は、音源 I C 9 5 から出力された音源を増幅し、増幅した音源をスピーカ 9 L , 9 R から出力させる。音源 R O M 9 7 は、音源を生成するための音源データ (フレーズ等) 等を格納する。

【 0 0 9 1 】

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

10

【 0 0 9 2 】

図 1 1 は、画像制御回路 (g S u b) 7 2 a で行われる画像表示制御のタイミングチャートを示す。

【 0 0 9 3 】

実施例では、画像制御マイコン 8 1 は、液晶表示装置 1 3 1 に対して画像を表示させる場合に、1 秒 (s) 間に 3 0 の画像を連続的に表示させる (即ち 1 の画像の表示時間は 1 / 3 0 s) 。これにより、キャラクタ画像等に動きがつけられ、アニメーション画像が表示される。

【 0 0 9 4 】

20

図 1 1 のタイミングチャートでは、上段にフレームバッファ 1 のタイミングチャートを示し、下段にフレームバッファ 2 のタイミングチャートを示す。

【 0 0 9 5 】

ビデオ R A M 8 9 にはフレームバッファ 1 とフレームバッファ 2 の 2 つのバッファが設けられており、それら 2 つのバッファのうちのいずれかのバッファのデータを液晶表示装置 1 3 1 に転送することで画像が表示されるように構成されている。フレームバッファ 1 又はフレームバッファ 2 において、下段のタイミングチャートは、画像制御 I C 8 6 において画像の「描画」 (即ち表示の準備) を行うタイミングを示すものである。また、上段のタイミングチャートは、「描画」が行われた画像を液晶表示装置 1 3 1 の液晶表示部 2 b に「表示」を行うタイミングを示すものである。

30

【 0 0 9 6 】

上段の「表示」を示すタイミングチャートを参照すると、「表示」は、1 / 3 0 s の間隔ごとに、1 / 3 0 s 間行われる。また、下段の「描画」を示すタイミングチャートを参照すると、「描画」は、「表示」と「表示」の間 (1 / 3 0 s の時間内) に行われることとなる。フレームバッファ 1 とフレームバッファ 2 との間の矢印は、バンク切替を示す。バンク切替は、ビデオ R A M 8 9 に設けられたバッファ 1 又はバッファ 2 のうち、液晶表示装置 1 3 1 にデータを転送させるバッファを切り替える処理である。

【 0 0 9 7 】

図 1 1 のタイミングチャートでは、初めに、フレームバッファ 2 において、画像 1 用処理が行われる。画像 1 用処理では、まず、決定された演出に応じた画像 1 の「描画」が行われる。ここで「描画」は、画像制御 I C 8 6 の制御 R A M 8 7 への画像データの書き込みが開始されてから、ビデオ R A M 8 9 に設けたバッファ (ここでは、フレームバッファ 2) への画像データの書き込みが終了されるまでの処理を指している。続いて、「描画」が行われた画像 1 の画像データが液晶表示装置 1 3 1 に転送され、画像 1 が液晶表示部 2 b に 1 / 3 0 s 間「表示」される。

40

【 0 0 9 8 】

他方、フレームバッファ 1 では、フレームバッファ 2 で画像 1 の「表示」が行われている間 (1 / 3 0 s の間) に、画像 2 用処理が開始され、画像 2 の「描画」が行われる。1 / 3 0 s が経過し、フレームバッファ 2 で画像 1 の「表示」が終了すると、バンク切替が行われる。バンク切替が行われると、フレームバッファ 1 において「描画」が行われた画

50

像 2 の画像データが液晶表示装置 1 3 1 に転送され、画像 2 が液晶表示部 2 b に 1 / 3 0 s 間「表示」される。このとき、フレームバッファ 2 では、画像 3 用処理が開始され、画像 3 の「描画」が行われる。

【 0 0 9 9 】

同様に、フレームバッファ 1 又はフレームバッファ 2 において、交互に画像処理（フレームバッファ 1 では画像 4 用処理及び画像 6 用処理、フレームバッファ 2 では画像 5 用処理及び画像 7 用処理）が行われることとなる。この場合も、一方のフレームバッファで「表示」が行われている間（1 / 3 0 s）、他方のフレームバッファでは、「描画」が行われる。そして、フレームバッファ 1 とフレームバッファ 2 との間で 1 / 3 0 s ごとにバンク切替が行われることにより、液晶表示装置 1 3 1 の液晶表示部 2 b に交互に画像が表示される。このように、バッファ 1 とバッファ 2 との間でバンク切替を行い、交互に画像を表示させることで、画像表示の高速化を図り、また、画像のちらつきをなくすようにしている。

10

【 0 1 0 0 】

次に、遊技機 1 に設けられた制御状態である、遊技状態、遊技モード及び遊技ゾーンの内容及び移行について説明する。ここで、制御状態とは、異なるテーブルを参照するなどして、遊技者にとっての有利の度合いなどを制御するためのものである。例えば、複数の制御状態を設けることによって、遊技者にとって有利な状態と、遊技者にとって不利な状態と、を設けることができる。尚、各制御状態間の移行は、前述の主制御回路 7 1（図 9）が制御する。

20

【 0 1 0 1 】

まず、遊技状態、遊技モード、及び遊技ゾーンの内容について説明する。

【 0 1 0 2 】

実施例の遊技状態（確率状態）には、F T（Free Time）遊技状態、非 F T 遊技状態、B B 遊技状態及び R B 遊技状態が設けられている。これらの各遊技状態は、基本的に、当選する可能性のある役（後述の内部当選役や停止用当選役を含む）の種類、役に当選する確率、F T フラグのオン又はオフの状態、持越役の有無などにより区別される。

【 0 1 0 3 】

実施例では、ボーナスに内部当選した後、ボーナスが入賞するまでの間、ボーナスを当選役として保持する（一般に、持ち越しと称される）。更に、ボーナスが持ち越された状態においても、ボーナスに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ボーナスに当選した場合には、その回数を計数（貯留）し、その回数分のボーナスの入賞を成立可能にしている（一般に、ボーナスのストックと称される）。

30

【 0 1 0 4 】

B B の入賞を成立可能な回数（持ち越された B B の数）を、以下「B B ストック数」という。R B の入賞を成立可能な回数（持ち越された R B の数）を、以下「R B ストック数」という。B B ストック数及び R B ストック数を加算したものを、以下「ボーナスストック数」という。また、持ち越されたボーナスのうち、最先に入賞が許可される役（後述の停止用当選役となりうる役）を、以下「持越役」という。

【 0 1 0 5 】

また、ボーナスが持ち越されている状態を、以下「持越状態」という。B B が持ち越されている状態を、以下「B B 持越状態」という。R B が持ち越されている状態を、以下「R B 持越状態」という。ボーナスが持ち越されていない状態を、以下「非持越状態」という。

40

【 0 1 0 6 】

F T 遊技状態は、F T 遊技状態と非 F T 遊技状態とを区別するための F T フラグが“オン”である遊技状態であり、基本的に持越状態である。しかし、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ボーナスの入賞を成立することはできない。

【 0 1 0 7 】

非 F T 遊技状態は、F T フラグが“オフ”である遊技状態であり、持越状態である場合

50

と非持越状態である場合がある。F T フラグがオンからオフに更新され、F T 遊技状態から移行した非F T 遊技状態は、基本的に、持越状態である。非F T 遊技状態が持越状態である場合には、当選役に応じて持ち越されたボーナスの入賞を成立できる。非F T 遊技状態が非持越状態である場合は、ボーナスに当選しても、当選したゲームではボーナスの入賞を成立させることができず、当選したボーナスを持ち越すこととしている。

【0108】

即ち、実施例では、基本的に、F T 遊技状態と非F T 遊技状態のいずれにおいても、ボーナスに当選したゲームではボーナスの入賞を成立することができないようにし、当選したボーナスを持ち越すようにしている。そして、遊技状態をF T 遊技状態に移行させると、F T 遊技状態用の確率抽選テーブルや停止用当選役選択テーブルを使用することにより、持越役の入賞を成立することができないようにする。その後、F T 遊技状態を終了させ、非F T 遊技状態に移行させると、非F T 遊技状態用の確率抽選テーブルや停止用当選役選択テーブルを使用することにより、持越役の入賞を成立させることができるようにする。このようにすることによって、ボーナスの入賞時期に偏りをもたせるようにし、遊技者の期待感を高めるようにしている。

10

【0109】

また、F T 遊技状態は、実施例では所定期間（最大“1280”回のゲーム）にわたり継続（いわゆる「天井」に到達するまで継続）する。F T 遊技状態が継続する期間は、F T 遊技数により判別される。F T 遊技数が大きいほどF T 遊技状態が継続する期間が長いのでそれだけ持越役の入賞を成立することができない。よって、遊技者に不利な遊技を行わせる期間が長くなる。

20

【0110】

B B 遊技状態は、B B が入賞することにより発生する遊技状態である。R B 遊技状態は、R B が入賞することにより発生する遊技状態である。B B 遊技状態とR B 遊技状態は、所定役に当選する確率が高くなることなどから、遊技者にとって最も有利な遊技状態である。B B 遊技状態は、B B 中一般遊技状態とB B 中一般遊技状態における入賞によるR B 遊技状態とから構成される。

【0111】

前述した各遊技状態の特徴、例えば各遊技状態において当選又は入賞する可能性のある役の種類、その確率等については、後で図12～図17などを参照して説明する。

30

【0112】

遊技モードは、遊技状態よりも下位に位置する概念であり、遊技者の有利さの度合いを示す1つの指標である。具体的には、F T 遊技状態には、モード0～モード5までの6つのF T モードが設けられている。

【0113】

F T モードは、後述するF T 遊技数の決定など、F T 遊技状態から非F T 遊技状態への移行条件の有利度合いなどに関わるものである。具体的には、モード1は、最も大きいF T 遊技数が決定される確率が他のモードよりも高い。モード0は、最も大きいF T 遊技数が決定される確率がモード1の次に高い。モード2は、モード1とモード0よりも小さいF T 遊技数が決定される。モード3～モード5は、決定されるF T 遊技数の範囲が“1”～“32”であり、F T 遊技状態が継続する遊技数が短い。即ち、他のモード0～2に比べて、F T 遊技状態から非F T 遊技状態に早期に移行し、持越役の入賞が早期に許可される。従って、モード3～モード5では、遊技者に最も有利な遊技を行わせることができる。モード0～モード2では、モード3～モード5と比べて遊技者に不利な遊技を行わせることとなる。

40

【0114】

また、実施例のF T モードは、特定の条件が成立することにより、滞在中のF T モードから移行先のF T モードへのモード移行抽選が行われる。特定の条件には、F T 遊技数が“0”に更新されてF T 遊技状態が終了する場合、F T 遊技状態において特定の内部当選役が決定され、モード移行抽選を行うか否かを決定する前兆モード移行契機抽選に当選し

50

た場合、F Tモードがモード3～モード5であってボーナス放出連荘回数が0になった場合などである。

【0115】

遊技ゾーンは、遊技状態よりも下位に位置する概念であり、遊技者の有利さの度合いを示す1つの指標である。具体的には、F T遊技状態には、チャンスゾーン（以下C Zと称す）、スーパーチャンスゾーン（以下S C Zと称す）、C Z又はS C Zの何れでもない通常時の3つの遊技ゾーンが設けられている。

【0116】

C Z又はS C Zは、F Tモードを移行させるモード移行抽選を行うか否かを決定する前兆モード移行契機抽選の当選確率などに関わるものである。C Z又はS C Zは、C Z又はS C Z以外の通常時よりも高い確率で前兆モード移行契機抽選に当選し、早期に非F T遊技状態に移行する。また、S C Zは、C Zよりも前兆モード移行契機抽選に当選する確率が高く、早期に非F T遊技状態に移行する確率が高い。

10

【0117】

C Zは、停止用当選役が特定の役（チャンス目）である場合に行われるC Z抽選においてC Z又はS C Zに当選することにより移行する遊技ゾーンである。C Z又はS C Zに当選した場合、まずC Zに移行する。C Zは最大20ゲーム継続する。C Zが継続するゲーム数は、C Z遊技数2により判別される。C Zの当選であれば、C Z終了後、通常時に移行する。S C Zの当選であれば、C Z終了後、S C Zに移行する。S C Zは最大10ゲーム継続する。S C Zが継続するゲーム数は、C Z遊技数1により判別される。尚、C Z遊技数2をC Z遊技数、C Z遊技数1をS C Z遊技数としても良い。

20

【0118】

次に、遊技状態、遊技モード、及び遊技ゾーンの移行について説明する。

【0119】

非F T遊技状態（非持越状態）からF T遊技状態への移行は、内部当選役としてB B又はR Bが決定されたことにより実現する。決定された内部当選役が持越役に設定され、F Tフラグが“オン”に更新される。また、前回の持越役のF T遊技数が“0”に更新されて入賞が許可された際に仮決定されたF T遊技数の範囲に基づいてF T遊技数が決定される。

30

【0120】

F T遊技状態から非F T遊技状態への移行は、F T遊技数が“0”となることにより実現する。F T遊技数が“0”となると、F Tフラグが“オフ”に更新される。この際、今回の持越役について、入賞が許可されるまでのF T遊技数の範囲が仮決定される。

【0121】

非F T遊技状態（持越状態）からB B遊技状態への移行は、B Bの入賞により実現する。非F T遊技状態からR B遊技状態への移行は、R Bの入賞により実現する。

【0122】

また、B B遊技状態又はR B遊技状態が終了した後の移行先は、ボーナスストック数が“1”以上であればF T遊技状態となり、ボーナスストック数が“0”であれば非F T遊技状態（非持越状態）となる。

40

【0123】

F Tモード間の移行は、特定の条件が成立することにより実現する。特定の条件には、F T遊技数が“0”に更新されてF T遊技状態が終了する場合、F T遊技状態において特定の内部当選役が決定され、モード移行抽選を行うか否かを決定する前兆モード移行契機抽選に当選した場合、F Tモードがモード3～モード5であってボーナス放出連荘回数が0になった場合などである。基本的に（例えば、F T遊技状態が終了した場合）、非F T遊技状態、B B遊技状態又はR B遊技状態を経由して移行先のモードへ移行する。

【0124】

遊技ゾーン間での移行は、F T遊技状態において後述のチャンス目が停止用当選役として決定されたことにより行われるC Z抽選においてC Z又はS C Zに当選したことにより

50

実現する。

【 0 1 2 5 】

C Z は、C Z が 2 0 ゲーム継続すること、後述の特定の停止用当選役が決定され、かつ前兆モード移行契機抽選に当選すること、C Z 継続中に F T 遊技数が “ 0 ” になり、F T 遊技状態が終了することにより終了する。2 0 ゲーム継続することにより終了した場合、S C Z の当選であれば S C Z へ移行し、C Z の当選であれば通常時へ移行する。前兆モード移行契機抽選に当選することにより終了した場合又は F T 遊技状態が終了することにより終了した場合、通常時へ移行する。

【 0 1 2 6 】

S C Z に当選した場合は、まず C Z に移行する。C Z が 2 0 ゲーム継続し、C Z が終了することにより、S C Z に移行する。前兆モード移行契機抽選に当選することにより終了した場合又は F T 遊技状態が終了することにより終了した場合は、基本的に、S C Z の当選であっても、S C Z に移行することなく、通常時へ移行する。また、S C Z は、S C Z が 1 0 ゲーム継続すること、後述の特定の停止用当選役が決定され、かつ前兆モード移行契機抽選に当選すること、S C Z 継続中に F T 遊技数が “ 0 ” になり、F T 遊技状態が終了することにより終了する。S C Z が終了した場合、通常時へ移行する。

【 0 1 2 7 】

図 1 2 ~ 図 2 9 を参照して、前述の主制御回路 7 1 の R O M 3 2 に格納される各種テーブルについて説明する。

【 0 1 2 8 】

図 1 2 を参照して、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の関係について説明する。

【 0 1 2 9 】

図 1 2 に示すように、B B の入賞は、“赤 7 - 赤 7 - 赤 7 ” 又は “ 青 7 - 青 7 - 青 7 ” が有効ライン 8 a ~ 8 e に沿って並ぶことにより成立する。B B が入賞した後、遊技状態が B B 遊技状態（より詳細には、B B 中一般遊技状態）となる。また、実施例の B B 遊技状態は、B B 中一般遊技状態において 3 0 回のゲームを消化したこと、B B 中一般遊技状態での入賞による 3 回目の R B 遊技状態の最後のゲームが終了したことにより終了する。尚、B B 遊技状態は、獲得枚数（例えば、いわゆる「純増枚数」或いは「払出枚数」）が所定枚数（例えば、4 6 1 枚）以上となることにより終了することとしても良い。

【 0 1 3 0 】

また、“赤 7 - 赤 7 - 赤 7 ” が有効ライン 8 a ~ 8 e に沿って並ぶことにより入賞が成立する B B を、以下 “ 赤 7 ” B B という。また、“青 7 - 青 7 - 青 7 ” が有効ライン 8 a ~ 8 e に沿って並ぶことにより入賞が成立する B B を、以下 “ 青 7 ” B B という。

【 0 1 3 1 】

R B の入賞は、“BAR - BAR - BAR ”、“赤 7 - 赤 7 - BAR ” 又は “ 青 7 - 青 7 - BAR ” が有効ライン 8 a ~ 8 e に沿って並ぶこと、又は B B 中一般遊技状態において “ Replay - Replay ” が並ぶことにより成立する。R B が入賞した後、遊技状態が R B 遊技状態となる。実施例の R B 遊技状態は、メダルを 1 枚賭けることにより、一つの有効ラインに沿って “ Replay ” が 3 つ並び、高確率で J A C の小役の入賞が成立する遊技状態である。また、実施例の R B 遊技状態は、R B 遊技状態で実行されたゲーム回数が 1 2 回に達するか、J A C の小役の入賞が 8 回成立することにより終了する。

【 0 1 3 2 】

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 ” が有効ライン 8 a ~ 8 e に沿って並ぶことにより成立する。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。

【 0 1 3 3 】

F T 遊技状態、非 F T 遊技状態及び B B 中一般遊技状態では、チェリーの小役、ベルの小役、及びスイカの小役の入賞を成立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。ベルの小役の入賞は“ベル - ベル - ベル”、スイカの小役は“スイカ - スイカ - スイカ”が有効ライン 8 a ~ 8 e に沿って並ぶことにより成立する。チェリーの小役の入賞には 2 種類がある。“チェリー”が左の図柄表示領域 4 L の中段に停止表示することにより成立するものを中チェリーの小役の入賞という。また、“チェリー”が左の図柄表示領域 4 L の上段又は下段に停止表示することにより成立するものを角チェリーの小役の入賞という。中チェリーの小役の入賞では、1 本の有効ライン上で入賞が成立するため、払出枚数は“1”枚である。角チェリーの小役の入賞では、2 本の有効ライン上で入賞が成立するため、払出枚数は“2”枚である。

【0134】

JAC の小役の入賞は、RB 遊技状態において“Replay - Replay - Replay”が有効ライン 8 a ~ 8 e に沿って並ぶことにより成立する。JAC 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、JAC の小役の入賞が成立する可能性のある RB 遊技状態のゲームは、一般に JAC ゲームと称される。

【0135】

図 13 と図 14 を参照して、内部当選役を決定する際に使用する確率抽選テーブルについて説明する。図 13 と図 14 に示す確率抽選テーブルは、BET 数が“3”の場合に使用される。また、このテーブルでは、“0”~“16383”の範囲から抽出した乱数の値に基づいて内部当選役が決定される。

【0136】

図 13 (1) は、非 FT 遊技状態用確率抽選テーブルを示す。図 13 (1) に示す確率抽選テーブルでは、確率抽選処理における乱数の抽出範囲“0”~“16383”のうち、“227”~“2471”の範囲内の乱数が抽出された場合にリプレイが内部当選役となる。リプレイに内部当選する確率は、“ $2245 / 16384$ ”である。また、ハズレに内部当選する確率は、“ $11824 / 16384$ ”である。他の役に内部当選する確率は、図示の通りである。

【0137】

図 13 (2) は、FT 遊技状態用確率抽選テーブルを示す。図 13 (2) に示す確率抽選テーブルでは、確率抽選処理における乱数の抽出範囲“0”~“16383”のうち、“227”~“14293”の範囲内の乱数が抽出された場合にリプレイが内部当選役となる。リプレイに内部当選する確率は、“ $14067 / 16384$ ”である。また、ハズレに内部当選する確率は、“ $2 / 16384$ ”である。他の役に内部当選する確率は、図示の通りである。

【0138】

図 13 に示すように、FT 遊技状態と非 FT 遊技状態では、内部当選役がリプレイ或いはハズレ(なし)と決定される確率が異なる。また、非 FT 遊技状態では、FT 遊技状態と比べてハズレに内部当選する確率が高くなっている。FT 遊技状態では、非 FT 遊技状態と比べてリプレイに内部当選する確率が高くなっている。

【0139】

図 14 (3) は、BB 中一般遊技状態用確率抽選テーブルを示す。図 14 (3) に示す BB 中一般遊技状態用確率抽選テーブルでは、確率抽選処理における乱数の抽出範囲“0”~“16383”のうち、“0”~“4499”の範囲内の乱数が抽出された場合に SRB が内部当選役となる。SRB に内部当選する確率は、“ $4500 / 16384$ ”である。また、他の役に内部当選する確率は、図示の通りである。ここで、SRB は、BB 中一般遊技状態において内部当選する RB のことをいう。この SRB の入賞により、遊技状態が BB 中一般遊技状態から RB 遊技状態に移行する。

【0140】

図 14 (4) は、RB 遊技状態用確率抽選テーブルを示す。図 14 (4) に示す RB 遊技状態用確率抽選テーブルでは、確率抽選処理における乱数の抽出範囲“0”~“16383”のうち、“0”~“16382”の範囲内の乱数が抽出された場合に JAC の小役が内部当選役となる。JAC の小役に内部当選する確率は、“ $16383 / 16384$ ”である。また、ハズレに内部当選する確率は、“ $1 / 16384$ ”である。

【0141】

10

20

30

40

50

図 1 5 を参照して、停止用当選役を決定する際に使用される停止用当選役決定テーブルについて説明する。

【 0 1 4 2 】

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

【 0 1 4 3 】

停止用当選役は、内部当選役、遊技状態、持越役、F T 遊技数などに基づいて決定され、リール 3 L , 3 C , 3 R の停止制御に用いられる情報である。停止用当選役が決定された場合には、決定された停止用当選役に対応する図柄の停止態様を図柄表示領域 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R 内に停止表示するようにリール 3 L , 3 C , 3 R が停止制御される。また、各停止用当選役には、後述の停止テーブル群が対応付けられている。 10

【 0 1 4 4 】

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（ここでは、停止用当選役）が決定される。乱数の抽出範囲は、“ 0 ” ~ “ 16383 ” である。

【 0 1 4 5 】

例えば、図 1 5 の F T 遊技状態の F T 遊技数が “ 1 ” 以下の場合において内部当選役がリプレイの場合、抽出した乱数値が “ 4000 ” であれば、初めに、この “ 4000 ” から停止用当選役リプレイに対応する抽選値 “ 2560 ” を減算する。減算した値は、“ 1440 ” である。これは正の値であるため、次に、この “ 1440 ” から停止用当選役非入賞リプレイに対応する抽選値 “ 2156 ” を減算する。減算した値は、負となる。したがって、乱数値が “ 4000 ” の場合には、停止用当選役として非入賞リプレイが決定される。 20

【 0 1 4 6 】

内部当選役が B B 又は R B である場合は、非 F T 遊技状態と F T 遊技状態の何れの場合においても、停止用当選役としてハズレが決定される。従って、ボーナスに内部当選したゲームではボーナスの入賞を成立することができないようにすることができる。

【 0 1 4 7 】

内部当選役がリプレイである場合、非 F T 遊技状態では、非持越状態であれば、停止用当選役として必ずリプレイが決定される。また、持越状態であれば、リプレイ又は非入賞リプレイの何れかが決定される。 30

【 0 1 4 8 】

他方、内部当選役がリプレイである場合、F T 遊技状態では、停止用当選役として、リプレイ、非入賞リプレイ、チャンス目、特殊ハズレ A、又は特殊ハズレ B の何れかが決定される。

【 0 1 4 9 】

具体的には、F T 遊技状態において F T 遊技数が “ 1 ” 以下である場合では、停止用当選役としてリプレイ、非入賞リプレイ、チャンス目、特殊ハズレ A、又は特殊ハズレ B が決定される。また、F T 遊技状態において F T 遊技数が “ 1 ” より大きく “ 3 2 ” 以下である場合では、停止用当選役としてリプレイ、非入賞リプレイ、チャンス目、又は特殊ハズレ A が決定される。また、F T 遊技状態において F T 遊技数が “ 3 2 ” より大きい場合では、停止用当選役としてリプレイ、非入賞リプレイ、チャンス目、又は特殊ハズレ A が決定される。 40

【 0 1 5 0 】

停止用当選役としてリプレイが決定された場合は、リプレイの入賞を成立することが可能である。他方、停止用当選役として、非入賞リプレイ、チャンス目、特殊ハズレ A、及び特殊ハズレ B が決定された場合は、リプレイの入賞を成立することができない。また、停止用当選役として、チャンス目が決定された場合には、図柄表示領域 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R 内に後述のチャンス目に対応する図柄組合せが表示される。また、停止用当選役として、特殊ハズレ A が決定された場合には、図柄表示領域 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R 内に後述の特殊ハズレ A に対応する図柄組合せが表示される。また、停止用当選役として、特殊 50

ハズレ B が決定された場合には、図柄表示領域 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R 内に後述の特殊ハズレ B に対応する図柄組合せが表示される。

【 0 1 5 1 】

特殊ハズレ A が決定される抽選値は、F T 遊技数が “ 3 2 ” より大きい場合では “ 40 ” である。また、F T 遊技数が “ 3 2 ” より小さい場合では “ 412 ” である。よって、F T 遊技数が “ 3 2 ” より小さくなった場合は、特殊ハズレ A が決定される確率が高くなっている。即ち、特殊ハズレ A は、F T 遊技状態の終了が近くなった場合に決定され易くなっている。従って、図柄表示領域 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R 内に特殊ハズレ A に対応する図柄組合せが表示される頻度により、遊技者に対して F T 遊技状態の終了が近くなっていることを認識させることができ、持越役の入賞への期待感を高めることができる。

10

【 0 1 5 2 】

尚、F T 遊技数が “ 3 2 ” より小さく “ 1 ” より大きい場合において特殊ハズレ A を決定する場合は、抽選を介在させるようにしても良い。例えば、抽選値 “ 412 ” で当選した場合に、更に非入賞リプレイと特殊ハズレ A に振り分ける抽選を行うようにしても良い。また、F T 遊技数が “ 3 2 ” より小さくなった場合でも、“ 3 2 ” より大きい場合のテーブルを使用し、毎ゲーム行う抽選に当選することによって F T 遊技数が “ 3 2 ” より小さく “ 1 ” より大きいテーブルを使用するようにしても良い。これにより、停止用当選役の決定の多様性が増し、面白みのある遊技を提供することができる。

【 0 1 5 3 】

また、特殊ハズレ B は、F T 遊技数が “ 1 ” より大きい場合では決定されることはなく、F T 遊技数が “ 1 ” 以下となった場合にのみ決定される。即ち、特殊ハズレ B は、F T 遊技状態の終了が直前となった場合に決定される。従って、図柄表示領域 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R 内に特殊ハズレ B に対応する図柄組合せが表示されることにより、遊技者に対して F T 遊技状態の終了が直前であることを認識させることができ、持越役の入賞への期待感を高めることができる。

20

【 0 1 5 4 】

また、リプレイ、チャンス目が決定される確率は、F T 遊技数に拘わらず等しくなっている。非入賞リプレイが決定される確率は、F T 遊技数が小さくなるにつれて低くなっている。

【 0 1 5 5 】

内部当選役がベルの小役である場合、非 F T 遊技状態と F T 遊技状態の何れの場合においても、停止用当選役として必ずベルの小役が決定される。従って、ベルの小役が内部当選した場合は、F T 遊技状態又は非 F T 遊技状態に拘わらずベルの小役の入賞を成立することが可能となる。

30

【 0 1 5 6 】

内部当選役がスイカの小役である場合、非 F T 遊技状態の非持越状態であれば、停止用当選役として必ずスイカの小役が決定される。他方、非 F T 遊技状態の持越状態であれば、スイカの小役又は非入賞スイカの何れかが決定される。また、F T 遊技状態であれば、スイカの小役又はチャンス目の何れかが決定される。

【 0 1 5 7 】

内部当選役が角チェリーの小役である場合、非 F T 遊技状態の非持越状態であれば、停止用当選役として必ず角チェリーの小役が決定される。他方、非 F T 遊技状態の持越状態であれば、角チェリーの小役又は非入賞角チェリーの何れかが決定される。また、F T 遊技状態であれば、角チェリーの小役又はチャンス目の何れかが決定される。

40

【 0 1 5 8 】

内部当選役が中チェリーの小役である場合、非 F T 遊技状態の非持越状態であれば、停止用当選役として必ず中チェリーの小役が決定される。他方、非 F T 遊技状態の持越状態であれば、中チェリーの小役又は非入賞中チェリーの何れかが決定される。また、F T 遊技状態であれば、中チェリーの小役又はチャンス目の何れかが決定される。

【 0 1 5 9 】

50

内部当選役がハズレである場合は、非 F T 遊技状態の非持越状態であれば、停止用当選役としてハズレが決定される。他方、非 F T 遊技状態の持越状態であれば、停止用当選役として持越役 (B B 又は R B) が必ず決定される。また、F T 遊技状態では、持越役又はハズレの何れかが決定される。従って、非 F T 遊技状態の持越状態又は F T 遊技状態においてハズレに内部当選した場合に、持越役の入賞を成立することが可能となる。ここで、F T 遊技状態では、ハズレに内部当選する確率は“ $2 / 16384$ ”と極めて低く (図 13 (2) 参照)、持越役の入賞を成立する機会は極めて少ない。他方、非 F T 遊技状態では、ハズレに内部当選する確率は“ $11824 / 16384$ ”と高く、持越役の入賞を成立する機会は増加する。

【0160】

10

尚、図 15 を参照して説明した停止用当選役決定テーブルは、F T 遊技状態又は非 F T 遊技状態に関するものであるが、これに限らず、実施例の遊技機 1 では B B 中一般遊技状態又は R B 遊技状態に関する停止用当選役決定テーブルも設けることとしても良い。この場合、B B 中一般遊技状態又は R B 遊技状態に関する停止用当選役決定テーブルでは、決定された内部当選役と同じ役の停止用当選役が決定される。即ち、決定された内部当選役の入賞を成立可能な停止用当選役が決定される。例えば、B B 中一般遊技状態において、内部当選役が S R B であれば、停止用当選役として S R B が決定される。

【0161】

図 16 と図 17 を参照して、遊技状態と、停止用当選役と、決定される停止テーブル群との関係について説明する。停止テーブル群は、後で図 18 ~ 図 22 を参照して説明する停止テーブルの集合を示し、リール 3 L, 3 C, 3 R の停止制御の際に決定されるものである。また、停止テーブル群は、遊技状態や停止用当選役に基づいて決定される。

20

【0162】

図 16 は、非 F T 遊技状態における停止テーブル群決定テーブル A を示す。図 17 は、F T 遊技状態における停止テーブル群決定テーブル B を示す。

【0163】

図 16 と図 17 に示す停止テーブル群決定テーブルにおいて、入賞可能停止テーブル群が決定された場合は、対応する役の入賞を成立することが可能となる。但し、対応する役以外の役の入賞を成立することは基本的にできない。例えば、リプレイ入賞可能停止テーブル群が決定された場合には、リプレイの入賞を成立しうるが、他の役の入賞を成立することはできない。一方、入賞不可能停止テーブル群が決定された場合には、いずれの役の入賞も成立することはない。入賞不可能停止テーブル群は、停止用当選役がハズレ、非入賞リプレイ、非入賞スイカ、非入賞角チェリー、非入賞中チェリーの場合に決定される。

30

【0164】

停止用当選役がベルの小役の場合に決定されるベル入賞可能停止テーブル群は、ベルの小役の入賞を成立することが可能となる。停止用当選役がスイカの小役の場合に決定されるスイカ入賞可能停止テーブル群は、スイカの小役の入賞を成立することが可能となる。停止用当選役が角チェリーの小役の場合に決定される角チェリー入賞可能停止テーブル群は、角チェリーの小役の入賞を成立することが可能となる。停止用当選役が中チェリーの小役の場合に決定される中チェリー入賞可能停止テーブル群は、中チェリーの小役の入賞を成立することが可能となる。

40

【0165】

停止用当選役が B B の場合に決定される B B 入賞可能停止テーブル群は、B B の入賞を成立することが可能となる。停止用当選役が R B の場合に決定される R B 入賞可能停止テーブル群は、R B の入賞を成立することが可能となる。

【0166】

また、停止用当選役がチャンス目の場合に決定されるチャンス目停止テーブル群は、チャンス目に対応する図柄組合せが停止表示される。停止用当選役が特殊ハズレ A の場合に決定される特殊ハズレ A 停止テーブル群は、特殊ハズレ A に対応する図柄組合せが停止表示される。停止用当選役が特殊ハズレ B の場合に決定される特殊ハズレ B 停止テーブル群

50

は、特殊ハズレ B に対応する図柄組合せが停止表示される。

【 0 1 6 7 】

尚、停止用当選役が持越役 (B B 又は R B) の場合に決定される B B 又は R B 入賞可能停止テーブルと特殊ハズレ B 停止テーブルとは一部重複するものであっても良い。これは、特殊ハズレ B は、F T 遊技数が “ 1 ” 以下の場合 (“ 0 ” も含まれる) に決定される停止用当選役であるためである。これにより、例えば、停止操作のタイミングが悪く、持越役の入賞に失敗した場合には、特殊ハズレ B に対応する出目を表示させることができる。

【 0 1 6 8 】

図 1 8 ~ 図 2 2 を参照して、停止テーブルについて説明する。

【 0 1 6 9 】

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。

【 0 1 7 0 】

ここで、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 (図 8 参照) の回転中において、コードナンバー “ 1 4 ” の “ チェリー ” 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 “ 1 0 ” の “ スイカ ” 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。

【 0 1 7 1 】

図 1 8 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、停止用当選役としてリプレイが決定された場合に、リプレイの入賞が成立するようにリールを停止制御する際に使用される。

【 0 1 7 2 】

図 1 8 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 4 ” , “ 0 9 ” , “ 1 4 ” , “ 1 9 ” 又は “ 2 0 ” のいずれかである。図 8 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、 “ Replay ” である。

【 0 1 7 3 】

図 1 8 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 2 ” , “ 0 5 ” , “ 1 0 ” , “ 1 4 ” 又は “ 1 8 ” のいずれかである。図 8 に示す図柄列において、これらに対応する図柄は、 “ Replay ” である。

【 0 1 7 4 】

図 1 8 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 7 ” , “ 1 2 ” , “ 1 6 ” 又は “ 1 9 ” のいずれかである。図 8 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、 “ Replay ” である。

【 0 1 7 5 】

以上のように、図 1 8 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、クロスダウンライン 8 e の位置に “ Replay - Replay - Replay ” が並んで停止表示され、リプレイの入賞が必ず成立する。

【 0 1 7 6 】

図 1 9 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を示す。このテーブルは、停止用当選役として非入賞リプレイやハズレが決定された場合に、リプレイや他の役の入賞が成立しないように (例えば “ Replay - Replay - Replay ” が有効ラインに沿って並ばないように) リール 3 L , 3 C , 3 R を停止制御する際に使用される。

【 0 1 7 7 】

図 1 9 において、左のリール 3 L 及び中央のリール 3 C の停止制御位置は、図 1 8 に示

10

20

30

40

50

すものと同じである。

【0178】

図19において、右のリール3Rの停止制御位置は、コードナンバー“01”、“06”、“11”、“15”又は“18”のいずれかである。図8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、“ベル”である。

【0179】

以上のように、図19に示す入賞不可能停止テーブルが各リール3L、3C、3Rの停止制御に使用された場合には、クロスダウンライン8eの位置に“Replay - Replay - ベル”が並んで停止表示される。また、いずれの有効ラインにも“Replay - Replay - Replay”や他の入賞図柄組合せが並ぶことはなく、入賞が成立しない。

10

【0180】

図20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、停止用当選役としてチャンス目が決定された場合に、チャンス目が表示されるようにリール3L、3C、3Rを停止制御する際に使用される。ここで、チャンス目は、内部当選役がリプレイ、スイカの小役、角チェリーの小役、中チェリーの小役の場合に停止用当選役として決定される場合がある。実施例では、内部当選役が何れの役であっても、チャンス目が決定された場合には、同じチャンス目停止テーブルを使用する。

【0181】

図20において、左のリール3Lの停止制御位置は、コードナンバー“04”、“09”、“14”、“16”又は“20”のいずれかである。図8に示す図柄列において、これらに対応する図柄は、“ベル”である。

20

【0182】

図20において、中央のリール3Cの停止制御位置は、コードナンバー“04”、“08”、“12”、“16”又は“20”のいずれかである。図8に示す図柄列において、これらに対応する図柄は、“ベル”である。

【0183】

図20において、右のリール3Rの停止制御位置は、コードナンバー“03”、“08”、“13”、“17”又は“20”のいずれかである。図8に示す図柄列において、これらに対応する図柄は、“Replay”である。

【0184】

以上のように、図20に示すチャンス目停止テーブルが各リール3L、3C、3Rの停止制御に使用された場合には、センターライン8cの位置に、“ベル - ベル - Replay”が並び、チャンス目が停止表示される。また、いずれの有効ラインにおいても入賞が成立することはない。このように、停止用当選役がチャンス目の場合、内部当選役にかかわらず、同一の図柄組合せ(“ベル - ベル - Replay”)が停止表示されることとなる。

30

【0185】

図21は、特殊ハズレA停止テーブル群に含まれる特殊ハズレA停止テーブルを示す。このテーブルは、停止用当選役として特殊ハズレAが決定された場合に、特殊ハズレAに対応する出目が出現するようにリールを停止制御する際に使用される。

【0186】

図21において、左のリール3Lの停止制御位置は、コードナンバー“04”、“09”、“14”、“19”又は“20”のいずれかである。図8に示す図柄列において、これらに対応する図柄の一つ上の図柄は、“Replay”である。

40

【0187】

図21において、中央のリール3Cの停止制御位置は、コードナンバー“02”、“05”、“10”、“14”又は“18”のいずれかである。図8に示す図柄列において、これらに対応する図柄は、“Replay”である。

【0188】

図21において、右のリール3Rの停止制御位置は、コードナンバー“00”、“04”、“09”、“14”又は“18”のいずれかである。図8に示す図柄列において、こ

50

れらに対応する図柄の１つ上の図柄は、“Replay”である。

【０１８９】

以上のように、図２１に示す特殊ハズレＡ停止テーブルが各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの停止制御に使用された場合には、左の図柄表示領域２１Ｌの上段、中央の図柄表示領域２１Ｃの中段、及び右の図柄表示領域２１Ｒの上段の位置に“ベル”がＶの字型（いわゆる「小Ｖ字型」）に並び、特殊ハズレＡに対応する出目が停止表示される。また、いずれの有効ラインにおいても入賞が成立することはない。

【０１９０】

図２２は、特殊ハズレＢ停止テーブル群に含まれる特殊ハズレＢ停止テーブルを示す。このテーブルは、停止用当選役として特殊ハズレＢが決定された場合に、特殊ハズレＢに対応する出目が出現するようにリールを停止制御する際に使用される。 10

【０１９１】

図２２において、左のリール３Ｌの停止制御位置は、コードナンバー“０４”，“０９”，“１４”，“１９”又は“２０”のいずれかである。図８に示す図柄列において、これらに対応する図柄の一つ上の図柄は、“Replay”である。

【０１９２】

図２２において、中央のリール３Ｃの停止制御位置は、コードナンバー“０１”，“０４”，“０９”，“１３”又は“１７”のいずれかである。図８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、“Replay”である。

【０１９３】

図２２において、右のリール３Ｒの停止制御位置は、コードナンバー“００”，“０４”，“０９”，“１４”又は“１８”のいずれかである。図８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、“Replay”である。 20

【０１９４】

以上のように、図２２に示す特殊ハズレＢ停止テーブルが各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの停止制御に使用された場合には、左の図柄表示領域２１Ｌの上段、中央の図柄表示領域２１Ｃの下段、及び右の図柄表示領域２１Ｒの上段の位置に“ベル”がＶの字型（いわゆる「大Ｖ字型」）に並び、特殊ハズレＢに対応する出目が停止表示される。また、いずれの有効ラインにおいても入賞が成立することはない。

【０１９５】

このように、リプレイが内部当選役として決定された場合、ＦＴ遊技状態では、前述したリプレイ、非入賞リプレイ、チャンス目、特殊ハズレＡ、又は特殊ハズレＢに振り分けられ、それぞれの停止用当選役に対応する図柄態様が停止表示される。 30

【０１９６】

また、チャンス目、特殊ハズレＡ、又は特殊ハズレＢの場合は、入賞が成立することはないとも、各々異なった図柄態様で表示されるので、遊技者は何れの停止用当選役が決定されていたかを判別することができる。

【０１９７】

尚、リプレイ、非入賞リプレイ、チャンス目、特殊ハズレＡ、又は特殊ハズレＢに振り分けられ、前述したような態様（例えば大Ｖ字型など）で停止表示されることとしたが、これに限られるものではない。停止用当選役の判別が可能なように各々で表示態様を異ならせるようにすれば、如何なる表示態様を採用することとしても良い。 40

【０１９８】

図２３を参照して、次ボーナス決定テーブルについて説明する。

【０１９９】

次ボーナス決定テーブルは、次に入賞を成立することを可能とするボーナス（即ち、持越役）をＢＢとするかＲＢとするかを決定するために使用される。また、このテーブルが使用されることとなるのは、ＢＢ遊技状態又はＲＢ遊技状態が終了した場合であって、ＢＢストック数及びＲＢストック数がともに“１”以上の場合である。

【０２００】

次ボーナス決定テーブルには、F Tモードに応じて、B B又はR Bが決定される抽選値が対応付けられている。次ボーナス決定テーブルでは、“0”～“255”の範囲から抽出した乱数値に基づいてB B又はR Bの何れかを決定する。F Tモードが、モード0～モード2の場合は、B B又はR Bが決定される比率は、B B：R B＝“154：102”である。また、F Tモードが、モード3～モード5の場合は、B B又はR Bが決定される比率は、B B：R B＝“255：1”である。従って、モード3～モード5の場合では、持越役としてR Bが決定される確率は極めて低く、B Bが決定される確率が極めて高い。よって、早期にF T遊技状態から非F T遊技状態に移行し、ボーナスの入賞成立が許可され得る状態では、B Bの入賞を優先して許可することができる。

【0201】

10

図24を参照して、F T遊技数範囲決定テーブルについて説明する。

【0202】

F T遊技数範囲決定テーブルは、次回の持越役について、F T遊技数の範囲を決定するために使用される。F T遊技数は、F T遊技状態が継続するゲーム数、即ち持越役の入賞が許可されるまでに要するゲーム数を示す。従って、決定されるF T遊技数が少ないほど、早期にF T遊技状態から非F T遊技状態に移行し、持越役の入賞が許可されるので、遊技者にとって有利である。

【0203】

F T遊技数範囲決定テーブルは、F T遊技数が“0”に更新された場合に使用される。即ち、F T遊技状態から非F T遊技状態に移行し、持越役の入賞が許可される場合に使用される。このF T遊技数範囲決定テーブルでは、入賞が許可された持越役の次に入賞が許可される持越役についてのF T遊技数の範囲（例えば“1～32”）が決定される（即ち、次ボーナスのF T遊技数が仮決定される）そして、次に入賞が許可される持越役が決定され、F Tフラグがオンに更新された場合に、仮決定したF T遊技数の範囲からF T遊技数が決定される。

20

【0204】

F T遊技数範囲決定テーブルには、F Tモードに応じて、F T遊技数の範囲が決定される抽選値が対応付けられている。F T遊技数の範囲には、F T遊技数の範囲先端と範囲後端が設けられている。また、範囲先端から範囲後端までの範囲内にあるF T遊技数に、決定される確率が均等となるように抽選値が割り当てられた専用の抽選テーブル（図示せず）が設けられている。例えば、F T遊技数が“1”～“32”の範囲であれば、“1”～“32”の範囲内にあるF T遊技数の各々に抽選値“8”（乱数範囲が“0”～“255”の場合）が割り当てられている。

30

【0205】

F T遊技数範囲決定テーブルでは、“0”～“255”の範囲から抽出した乱数値に基づいてF T遊技数の範囲を決定する。また、次回の持越役が決定した場合、決定したF T遊技数の範囲から1つのF T遊技数を決定する。例えば、F T遊技数として、“1”～“32”の範囲が決定されている場合、“1”～“32”の範囲内から例えば“16”などの1つのF T遊技数を決定する。決定したF T遊技数の範囲から1つのF T遊技数を決定する場合、F T遊技数の範囲を決定するために抽出した乱数値をそのまま使用しても良いし、再度抽選を行って新たに乱数値を抽出するようにしても良い。

40

【0206】

モード0では、最小“1”～最大“1280”の範囲でF T遊技数が決定される。モード1では、最小“129”～最大“1280”の範囲でF T遊技数が決定される。モード2では、最小“1”～最大“128”の範囲でF T遊技数が決定される。モード3～モード5では、最小“1”～最大“32”の範囲でF T遊技数が決定される。

【0207】

ここで、最大のF T遊技数である“1280”が決定される場合があるF Tモードは、モード0とモード1である。従って、モード0又はモード1は、F T遊技状態が他のモードよりも長く継続する可能性があり、遊技者にとって不利である。また、決定されるF T

50

遊技数の範囲や図示された抽選値からもわかるように、モード１は、モード０より大きい数のＦＴ遊技数が決定される確率が高く、遊技者にとって最も不利なＦＴモードとして設定されている。

【０２０８】

また、モード２は、決定されるＦＴ遊技数は、最大でも“１２８”であり、モード０とモード１と比べて小さい。従って、ＦＴ遊技状態から非ＦＴ遊技状態に早期に移行する可能性がモード０とモード１よりも高く、モード０とモード１と比べて遊技者にとって相対的に有利なＦＴモードとして設定されている。

【０２０９】

また、モード３～モード５では、決定されるＦＴ遊技数は、最大でも“３２”であり、モード２と比べて小さい。従って、ＦＴ遊技状態から非ＦＴ遊技状態に早期に移行する可能性がモード０～モード２よりも高く、モード０～モード２と比べて遊技者にとって相対的に有利なＦＴモードとして設定されている。

【０２１０】

このように、モード３～モード５であれば、ＦＴ遊技数の範囲として“１”～“３２”が必ず決定される。従って、ＦＴモードがモード３～モード５では、次回の持越役についてのＦＴ遊技数が“１”～“３２”の最短の範囲から決定されるので、次回の持越役の入賞を早期に許可することができるようになる。従って、モード３～モード５では、モード０～モード２に比べて、相対的に早期に持越役の入賞が許可されるので、遊技者にとって有利な遊技を行うことができる。

【０２１１】

図２５を参照して、ボーナス放出連荘数上限値決定テーブルについて説明する。

【０２１２】

ボーナス放出連荘数上限値決定テーブルは、ＦＴ遊技状態において内部当選役がスイカの小役、リプレイ又は中チェリーの小役と決定された場合に行われる前兆モード移行契機抽選とモード移行抽選によってモード３～モード５が決定された場合に使用される。ボーナス放出連荘数は、ボーナスの入賞を早期（実施例では、“１”ゲーム～“３２”ゲームの間）に許可する回数を示す。このボーナス放出連荘数上限値決定テーブルでは、ボーナス放出連荘数の上限値が決定される。ボーナス放出連荘数の上限値が大きいほど、ボーナスの入賞が早期に許可される回数が多いので、遊技者にとって有利である。また、ボーナスの入賞が成立すると、決定されたボーナス放出連荘数の上限値から“１”が減算される。なお、内部当選役が、スイカの小役又は中チェリーの小役であり、停止用当選役がチャンス目である場合、前兆モード移行契機抽選に当選し、モード移行抽選によりモード３～モード５が決定された場合にも、内部当選役に応じたボーナス放出連荘数の上限値が決定されるようになっている。

【０２１３】

ボーナス放出連荘数上限値決定テーブルには、内部当選役に応じて、決定されるボーナス放出連荘数の上限値が関連付けられている。内部当選役がスイカの小役である場合に行われる前兆モード移行契機抽選とモード移行抽選によってモード３が決定された場合、ボーナス放出連荘数の上限値として“３”が決定される。また、内部当選役がリプレイである場合に行われる前兆モード移行契機抽選とモード移行抽選によってモード４が決定された場合、ボーナス放出連荘数の上限値として“４”が決定される。さらに、内部当選役が中チェリーの小役である場合に行われる前兆モード移行契機抽選とモード移行抽選によってモード５が決定された場合、ボーナス放出連荘数の上限値として“５”が決定される。

【０２１４】

このように、移行先のモードとしてモード３～モード５が決定された場合、持越役の入賞が早期に許可される（ＦＴ遊技数の範囲が“１～３２”の最短の範囲で決定される）回数が少なくとも３回決定されるので、遊技者に有利なボーナス遊技状態を短期間で少なくとも３回発生させることができる。従って、モード３～モード５は、モード０～モード２に比べて、遊技者に有利な遊技を行わせることができる。

【0215】

また、決定されたボーナス放出連荘数の上限値が大きいほど、持越役の入賞が早期に許可される回数が多くなるので、短いゲーム数の間でボーナス遊技状態に移行させる回数が多くなる。ボーナス遊技状態は、他の遊技状態と比べて、単位遊技あたりの出玉率（即ち、遊技に投入したメダル枚数に対して遊技者に払出されるメダル枚数の比率）が大きいので、ボーナス遊技状態に移行する回数が多いほど（例えば、ボーナス放出連荘数が“3”よりも“5”の方が）、出玉率を高くすることができる。これにより、遊技者にとっては、ボーナス放出連荘数の上限値が大きいほど獲得できるメダルの枚数が増すので、遊技者の期待感を向上させることができ、遊技の面白みが増す。

【0216】

10

図26と図27を参照して、モード移行テーブルについて説明する。

【0217】

モード移行テーブルは、移行先のFTモードを決定するために使用される。FTモードは、遊技者の有利さの度合いを示す1つの指標である。実施例では、FTモードは、前述の次ボーナスの種類、FT遊技数、ボーナス放出連荘数などの決定に関わるものである。実施例では、モード3～モード5は、モード0～モード2と比べて遊技者にとって相対的に有利な状態である。

【0218】

モード移行テーブルには、滞在中のFTモードに応じて、移行先のFTモードに当選となる抽選値が対応付けられている。モード移行テーブルでは、“0”～“255”の範囲から抽出した乱数値に基づいて移行先のFTモードを決定する。

20

【0219】

図26(1)(2)は、通常時用モード移行テーブルを示す。通常時用モード移行テーブルは、FT遊技数が“0”に更新された場合に使用される。即ち、FT遊技状態から非FT遊技状態に移行し、持越役の入賞が許可される場合に使用される。

【0220】

図26(1)は、通常時用モード移行テーブルAを示す。通常時用モード移行テーブルAは、入賞が許可される持越役がBBの場合に使用される。

【0221】

滞在中のFTモードがモード0～モード2の場合、移行先のFTモードは、基本的にモード0～モード2の間で決定され、モード3～モード5が決定されることはない。従って、滞在中のFTモードがモード0～モード2の場合、モード0～モード2が維持され易い。

30

【0222】

また、滞在中のFTモードがモード3～モード5の場合、移行先のFTモードは、極めて高い確率で、滞在中のFTモードと同じFTモードが決定される（決定確率“255/256”）。また、僅かではあるが、モード2が決定される場合がある（決定確率“1/256”）。従って、滞在中のFTモードがモード3～モード5の場合、滞在中のFTモードと同じFTモードが維持され易い。

【0223】

40

図26(2)は、通常時用モード移行テーブルBを示す。通常時用モード移行テーブルBは、入賞が許可される持越役がRBの場合に使用される。

【0224】

滞在中のFTモードがモード0又はモード2の場合、移行先のFTモードは、基本的にモード0又はモード2の何れかが決定され、モード1、モード3～モード5が決定されることはない。滞在中のFTモードがモード1の場合、移行先のFTモードは、基本的にモード0～モード2の間で決定され、モード3～モード5が決定されることはない。従って、滞在中のFTモードがモード0～モード2の場合、モード0～モード2が維持され易い。

【0225】

50

また、滞在中の F T モードがモード 3 ~ モード 5 の場合、移行先の F T モードは、極めて高い確率で、滞在中の F T モードと同じ F T モードが決定される（決定確率 “ 255 / 256 ”）。また、僅かではあるが、モード 2 が決定される場合がある（決定確率 “ 1 / 256 ”）。従って、滞在中の F T モードがモード 3 ~ モード 5 の場合、滞在中の F T モードと同じ F T モードが維持され易い。

【 0 2 2 6 】

このように、F T 遊技数が “ 0 ” に更新された場合に行われる通常時用モード移行処理では、滞在中の F T モードが遊技者にとって不利なモード 0 ~ モード 2 である場合、遊技者にとって不利なモード 0 ~ モード 2 が維持され易くなっている。また、滞在中の F T モードが遊技者にとって有利なモード 3 ~ モード 5 である場合、遊技者にとって有利なモード 3 ~ モード 5 が維持され易くなっている。

10

【 0 2 2 7 】

図 2 6 (3) (4) 及び図 2 7 (5) (6) (7) は、図柄当選時用モード移行テーブルを示す。図柄当選時用モード移行テーブルは、内部当選役が特定の役と決定された場合に使用される。

【 0 2 2 8 】

図 2 6 (3) は、図柄当選時用モード移行テーブル C を示す。図柄当選時用モード移行テーブル C は、F T 遊技状態において内部当選役がハズレ（なし）と決定された場合に使用される。

【 0 2 2 9 】

滞在中の F T モードがモード 0 ~ モード 2 の場合、移行先の F T モードは、極めて高い確率で、モード 2 が決定される（モード 0 又はモード 3 では決定確率 “ 254 / 255 ”、モード 2 では決定確率 “ 252 / 255 ”）。また、僅かではあるが、モード 0 が決定される場合がある（モード 0 又はモード 3 では決定確率 “ 2 / 255 ”、モード 2 では決定確率 “ 4 / 255 ”）。遊技者にとって有利なモード 3 ~ モード 5 が決定されることはない。滞在中の F T モードがモード 0 ~ モード 2 の場合、モード 2 に移行し易い。

20

【 0 2 3 0 】

また、滞在中の F T モードがモード 3 ~ モード 5 の場合、移行先の F T モードは、極めて高い確率で、滞在中の F T モードと同じ F T モードが決定される（決定確率 “ 255 / 256 ”）。また、僅かではあるが、モード 2 が決定される場合がある（決定確率 “ 1 / 256 ”）。滞在中の F T モードがモード 3 ~ モード 5 の場合、滞在中の F T モードと同じ F T モードが維持され易い。

30

【 0 2 3 1 】

このように、F T 遊技状態において決定された内部当選役がハズレ（なし）の場合に行われるモード移行処理では、滞在中の F T モードが遊技者にとって不利なモード 0 ~ モード 2 である場合、モード 2 に移行し易くなっている。また、滞在中の F T モードが遊技者にとって有利なモード 3 ~ モード 5 である場合、遊技者にとって有利なモード 3 ~ モード 5 が維持され易くなっている。

【 0 2 3 2 】

図 2 6 (4) は、図柄当選時用モード移行テーブル D を示す。図柄当選時用モード移行テーブル D は、F T 遊技状態において内部当選役がベルの小役又は角チェリーの小役と決定された場合であって、後述の前兆モード移行契機抽選に当選した場合に使用される。

40

【 0 2 3 3 】

滞在中の F T モードがモード 0 ~ モード 2 の場合、移行先の F T モードは、高い確率で、モード 2 が決定される（決定確率 “ 192 / 255 (3 / 4) ”）。また、低い確率で、モード 0 が決定される場合がある（決定確率 “ 64 / 255 (1 / 4) ”）。遊技者にとって有利なモード 3 ~ モード 5 が決定されることはない。滞在中の F T モードがモード 0 ~ モード 2 の場合、モード 2 に移行し易い。

【 0 2 3 4 】

また、滞在中の F T モードがモード 3 ~ モード 5 の場合、移行先の F T モードは、極めて

50

て高い確率で、滞在中の F T モードと同じ F T モードが決定される（決定確率“ 255 / 256 ”）。また、僅かではあるが、モード 2 が決定される場合がある（決定確率“ 1 / 256 ”）。滞在中の F T モードがモード 3 ~ モード 5 の場合、滞在中の F T モードと同じ F T モードが維持され易い。

【 0 2 3 5 】

このように、F T 遊技状態において決定された内部当選役がベルの小役又は角チェリーの小役の場合に行われるモード移行処理では、滞在中の F T モードが遊技者にとって不利なモード 0 ~ モード 2 である場合、モード 2 に移行し易くなっている。また、滞在中の F T モードが遊技者にとって有利なモード 3 ~ モード 5 である場合、遊技者にとって有利なモード 3 ~ モード 5 が維持され易くなっている。

10

【 0 2 3 6 】

図 2 7 (5) は、図柄当選時モード移行テーブル E を示す。図柄当選時モード移行テーブル E は、F T 遊技状態において内部当選役がスイカの小役と決定された場合であって、後述の前兆モード移行契機抽選に当選した場合に使用される。

【 0 2 3 7 】

滞在中の F T モードがモード 0 ~ モード 2 の場合、移行先の F T モードは、極めて高い確率で、モード 3 が決定される（決定確率“ 255 / 255 ”）。また、僅かではあるが、モード 2 が決定される場合がある（決定確率“ 1 / 255 ”）。滞在中の F T モードがモード 0 ~ モード 2 の場合、モード 3 に移行し易い。

【 0 2 3 8 】

また、滞在中の F T モードがモード 3 ~ モード 5 の場合、移行先の F T モードは、極めて高い確率で、滞在中の F T モードと同じ F T モードが決定される（決定確率“ 255 / 256 ”）。また、僅かではあるが、モード 2 が決定される場合がある（決定確率“ 1 / 256 ”）。滞在中の F T モードがモード 3 ~ モード 5 の場合、滞在中の F T モードと同じ F T モードが維持され易い。

20

【 0 2 3 9 】

このように、F T 遊技状態において決定された内部当選役がスイカの小役の場合に行われるモード移行処理では、滞在中の F T モードが遊技者にとって不利なモード 0 ~ モード 2 である場合、遊技者にとって有利なモード 3 に移行し易くなっている。また、滞在中の F T モードが遊技者にとって有利なモード 3 ~ モード 5 である場合、遊技者にとって有利

30

【 0 2 4 0 】

図 2 7 (6) は、図柄当選時モード移行テーブル F を示す。図柄当選時モード移行テーブル F は、F T 遊技状態において内部当選役がリプレイと決定された場合であって、後述の前兆モード移行契機抽選に当選した場合に使用される。

【 0 2 4 1 】

滞在中の F T モードがモード 0 ~ モード 2 の場合、移行先の F T モードは、極めて高い確率で、モード 4 が決定される（決定確率“ 255 / 255 ”）。また、僅かではあるが、モード 2 が決定される場合がある（決定確率“ 1 / 255 ”）。滞在中の F T モードがモード 0 ~ モード 2 の場合、モード 4 に移行し易い。

40

【 0 2 4 2 】

また、滞在中の F T モードがモード 3 ~ モード 5 の場合、移行先の F T モードは、極めて高い確率で、滞在中の F T モードと同じ F T モードが決定される（決定確率“ 255 / 256 ”）。また、僅かではあるが、モード 2 が決定される場合がある（決定確率“ 1 / 256 ”）。滞在中の F T モードがモード 3 ~ モード 5 の場合、滞在中の F T モードと同じ F T モードが維持され易い。

【 0 2 4 3 】

このように、F T 遊技状態において決定された内部当選役がリプレイの場合に行われるモード移行処理では、滞在中の F T モードが遊技者にとって不利なモード 0 ~ モード 2 である場合、遊技者にとって有利なモード 4 に移行し易くなっている。また、滞在中の F T

50

モードが遊技者にとって有利なモード３～モード５である場合、遊技者にとって有利なモード３～モード５が維持され易くなっている。

【０２４４】

図２７（７）は、図柄当選時モード移行テーブルＧを示す。図柄当選時モード移行テーブルＧは、ＦＴ遊技状態において内部当選役が中チェリーの小役と決定された場合であって、後述の前兆モード移行契機抽選に当選した場合に使用される。

【０２４５】

滞在中のＦＴモードがモード０～モード２の場合、移行先のＦＴモードは、極めて高い確率で、モード５が決定される（決定確率“ $255/255$ ”）。また、僅かではあるが、モード２が決定される場合がある（決定確率“ $1/255$ ”）。滞在中のＦＴモードがモード０～モード２の場合、モード５に移行し易い。

10

【０２４６】

また、滞在中のＦＴモードがモード３～モード５の場合、移行先のＦＴモードは、極めて高い確率で、滞在中のＦＴモードと同じＦＴモードが決定される（決定確率“ $255/256$ ”）。また、僅かではあるが、モード２が決定される場合がある（決定確率“ $1/256$ ”）。滞在中のＦＴモードがモード３～モード５の場合、滞在中のＦＴモードと同じＦＴモードが維持され易い。

【０２４７】

このように、ＦＴ遊技状態において決定された内部当選役が中チェリーの小役の場合に行われるモード移行処理では、滞在中のＦＴモードが遊技者にとって不利なモード０～モード２である場合、遊技者にとって有利なモード５に移行し易くなっている。また、滞在中のＦＴモードが遊技者にとって有利なモード３～モード５である場合、遊技者にとって有利なモード３～モード５が維持され易くなっている。

20

【０２４８】

滞在中のモードが遊技者にとって不利なモード０～モード２であっても、ＦＴ遊技状態において決定された内部当選役がスイカの小役、リプレイ、中チェリーの小役である場合に行われるモード移行処理では、基本的に遊技者にとって有利なモード３～モード５に移行する。従って、スイカの小役、リプレイ、中チェリーの小役に対応する図柄組合せを表示させた場合、遊技者に対してＦＴモードが有利なモードに移行されたという期待感を与えることができ、遊技への興趣を向上させることができる。

30

【０２４９】

図２７（８）は、上限値到達時モード移行テーブルＨを示す。上限値到達時モード移行テーブルＨは、ＦＴ遊技数が“０”に更新された場合に使用される。また、上限値到達時モード移行テーブルＨは、ＦＴモードがモード３～モード５である場合であって、ボーナス放出連荘数が“０”である場合に使用される。

【０２５０】

滞在中のＦＴモードがモード３～モード５の場合、移行先のＦＴモードは、モード０～モード２の間で決定され、モード３～モード５が決定されることはない。従って、モード０～モード２に移行され易い。

【０２５１】

このように、ＦＴモードがモード３～モード５である場合であって、ボーナス放出連荘数が“０”である場合に行われるモード移行処理では、滞在中のＦＴモードが遊技者にとって有利なモード３～モード５である場合、遊技者にとって有利なモード３～モード５が維持されることはなく、遊技者にとって不利なモード０～モード２に格下げされるようになっている。これにより、ボーナス放出連荘数が“０”に更新され、持越役の入賞が早期に許可されることがない場合、遊技者にとって有利なＦＴモードを維持しないようにすることができる。

40

【０２５２】

また、モード移行テーブルＡ～Ｇでは、滞在中のＦＴモードが遊技者にとって有利なモード３～モード５である場合、移行先のモード及び移行先のモードの決定確率は等しい。

50

従って、滞在中のFTモードが遊技者にとって有利なモード3～モード5である場合、何れのモード移行テーブルを使用しても、滞在中のFTモードと同じFTモードが維持され易く、遊技者にとって有利なモードが維持されやすくなっている。これにより、滞在中のFTモードが遊技者にとって有利なモード3～モード5である場合、基本的に、ボーナス放出連荘数が“0”に更新され、上限値到達時モード移行テーブルが使用されるまで、遊技者にとって有利なモードを維持することができる。遊技者にとっては、決定されたボーナス放出連荘数の上限値分は、ボーナス遊技状態での遊技を行うことができるので、遊技者の遊技への興趣を向上させることができる。

【0253】

図28を参照して、前兆モード移行契機抽選テーブルについて説明する。

10

【0254】

前兆モード移行契機抽選テーブルは、FT遊技状態において内部当選役が中チェリーの小役、角チェリーの小役、ベルの小役、スイカの小役又はリプレイと決定された場合に使用される。前兆モード移行契機抽選テーブルでは、前述の図柄当選時モード移行テーブルD～Gを使用したモード移行抽選を行うか否かが決定される。例えば、内部当選役が中チェリーの小役である場合、前兆モード移行契機抽選に当選すると、図柄当選時モード移行テーブルGを使用したモード移行抽選を行うことが決定される。

【0255】

前兆モード移行契機抽選テーブルには、内部当選役と停止用当選役の種類に応じて、CZにおいて前兆モード移行契機抽選に当選となる抽選値、SCZにおいて前兆モード移行契機抽選に当選となる抽選値、及びCZ又はSCZの何れでもない通常時において前兆モード移行契機抽選に当選となる抽選値が関連付けられている。この前兆モード移行契機抽選テーブルでは、“0”～“8191”の範囲から抽出した乱数値に基づいて前兆モード移行契機抽選を行う。尚、この前兆モード移行契機抽選テーブルは、滞在中のモードには依存されないものであり、何れのモードに滞在していても、同一の前兆モード移行契機抽選テーブルが使用される。

20

【0256】

前兆モード移行契機抽選テーブルでは、何れの内部当選役又は停止用当選役においても、モード契機移行抽選に当選する確率が、基本的に、通常時よりもCZの方が高く、CZよりもSCZの方が高くなるように設定されている。例えば、内部当選役が角チェリーの小役であり、停止用当選役が角チェリーの小役である場合では、通常時において当選する確率は“128/8192”であるのに対し、CZにおいて当選する確率は通常時よりも高い“3000/8192”であり、SCZに当選する確率はCZよりも高い“8192/8192”である。なお、SCZでは、ベルの小役及びリプレイを除いて、前兆モード移行契機抽選に必ず当選するようになっている。

30

【0257】

また、前兆モード移行契機抽選テーブルでは、中チェリーの小役、角チェリーの小役、又はスイカの小役といった特定の内部当選役については、基本的に、決定された停止用当選役に応じて前兆モード移行契機抽選に当選する確率が異なるように設定されている。例えば、通常時において、内部当選役が角チェリーの小役である場合、停止用当選役が角チェリーの小役であれば、当選確率は“128/8192”であるのに対し、停止用当選役がチャンス目であれば当選確率は“1/8192”である。また、CZにおいても、停止用当選役が角チェリーの小役であれば、当選確率は“3000/8192”であるのに対し、停止用当選役がチャンス目であれば当選確率は“4096/8192”である。また、SCZでは、何れの当選確率も等しくなっている。なお、他の特定の内部当選役については、通常時では、停止用当選役がチャンス目である場合の方が当選確率が低い。また、CZ又はSCZでは、何れの停止用当選役も当選確率が等しい。

40

【0258】

このように、CZ又はSCZは、前兆モード移行契機抽選に当選する確率がCZ又はSCZではない通常時よりも相対的に高くなっているため、CZ又はSCZにおいて前兆モ

50

ード移行契機抽選を行うと前兆モード移行抽選が行われやすい。従って、遊技者にとって有利なモード3～モード5に移行する可能性があるので、遊技者にとって有利である。また、SCZは、前兆モード移行契機抽選に当選する確率をCZよりも高くするので、SCZにおいて前兆モード移行契機抽選を行うことにより前兆モード移行抽選が一層行われやすい。従って、遊技者にとって有利なモード3～モード5に移行する可能性が増すので、遊技者にとってさらに有利な遊技を行わせることができる。これにより、遊技者の期待感を増大させ、面白みのある遊技機を提供することができる。

【0259】

また、図28の前兆モード移行契機抽選テーブルでは、停止用当選役がチャンス目である場合、内部当選役ごとに当選確率が異なっている（例えば、CZ中用）。また、実施例では、停止用当選役がチャンス目である場合、内部当選役にかかわらず、図柄表示領域21L, 21C, 21R内に、同一の図柄組合せ（“ベル - ベル - Replay”）が停止表示されることとしている。このため、チャンス目が表示された場合、遊技者に対していずれの内部当選役が決定されているかを把握することができないようにしている。これにより、チャンス目が表示された場合、決定された内部当選役に対する遊技者の期待感を高めることができ、遊技の面白みが増す。また、前兆モード移行契機抽選に当選した場合、内部当選役によって決定されるボーナス放出連荘数上限値が異なるので、決定されるボーナス放出連荘数上限値に対する期待感を高めることができ、遊技の面白みが増す。

【0260】

図29を参照して、CZ抽選テーブルについて説明する。

【0261】

CZ抽選テーブルは、FT遊技状態において内部当選役がスイカの小役、角チェリーの小役、中チェリーの小役と決定され、停止用当選役がチャンス目と決定された場合に使用される。このCZ抽選テーブルを使用して、CZに移行させるか否かが決定される。

【0262】

CZ抽選テーブルには、CZに当選となる抽選値、SCZに当選となる抽選値、及びCZ及びSCZの何れにも非当選となる抽選値が設定されている。また、このCZ抽選テーブルでは、“0”～“255”の範囲から抽出した乱数値に基づいてCZ抽選を行う。

【0263】

CZ抽選テーブルでは、“128/256(1/2)”の確率でCZ又はSCZの何れかに当選する。CZ又はSCZに当選となる比率は、CZ:SCZ=“120:8”である。CZに当選となる確率は、SCZに当選となる確率よりも高く設定されている。

【0264】

このように、チャンス目に対応する図柄組合せを表示させた場合（前述の図20）は、遊技者に対して、遊技者にとって有利なCZ又はSCZに移行することへの期待感を高めることができ、遊技への興趣を向上させることができる。

【0265】

図30～図35を参照して、副制御回路72のプログラムROM83に格納される各種テーブルについて説明する。

【0266】

図30を参照して、ジャンプテーブルについて説明する。ジャンプテーブルは、主制御回路71により送信されたコマンド（情報或いは指令）を受信した場合に、受信したコマンドの種類に応じて行う処理の情報が設けられている。具体的には、主制御回路71により送信されるコマンドの先頭データに対応して実行する“11種類”の処理の情報が関連付けられている。

【0267】

ここで、主制御回路71は、“4バイト”～“8バイト”で構成されるデータを1つのコマンドとして副制御回路72へ送信するが、先頭データは、その“1バイト目”のデータを示す。

【0268】

10

20

30

40

50

初期化処理は、副制御回路 7 2 のワーク R A M 8 4 などを初期化する処理である。デモ表示処理は、遊技機が客待ちの状況であることを報知する画像を液晶表示装置 1 3 1 の液晶表示部 2 b に表示する処理である。遊技メダル投入処理は、B E T 操作を契機として行われる処理である。

【 0 2 6 9 】

遊技開始処理は、スタートレバー 6 が操作されることを契機として行われる処理である（後述の図 5 3 と図 5 4）。リール停止処理は、いずれかの停止ボタン 7 L, 7 C, 7 R が操作されたことを契機として行われる処理である（後述の図 5 5）。全リール停止処理は、第 3 停止操作が行われることを契機として行われる処理である。入賞処理は、役の入賞の成否などに基づいて行われる処理である（後述の図 5 6）。

10

【 0 2 7 0 】

ボーナス遊技状態変更指示処理は、ボーナスの入賞を契機として、遊技状態の情報を B B 遊技状態又は R B 遊技状態を示すものに変更するための処理である。ボーナス遊技終了時状態処理は、B B 遊技状態又は R B 遊技状態の終了時において、遊技状態の情報を更新するための処理である。エラー演出指示処理は、ホッパー 4 0 内のメダルが空になるなどの不具合が生じた場合に、その不具合を報知する画像を液晶表示装置 1 3 1 の液晶表示部 2 b に表示するための処理である。サウンド演出指示処理は、音による演出を実行するための処理である。

【 0 2 7 1 】

図 3 1 を参照して、報知態様演出決定テーブルについて説明する。

20

【 0 2 7 2 】

報知態様演出決定テーブルは、次回の持越役の入賞が早期に許可される場合（即ち、次回の持越役の F T 遊技数が “ 1 ~ 3 2 ” の範囲で決定された場合）であって、“青 7” B B の入賞による B B 遊技状態である場合に使用される。報知態様演出決定テーブルでは、図柄表示領域 2 1 L, 2 1 C, 2 1 R 上に表示させる図柄画像（後述の図 6 6 ~ 図 6 9）などの報知態様が決定される。決定された報知態様により、次回の持越役の入賞が早期に許可されること（即ち、次回の持越役の F T 遊技数が “ 1 ~ 3 2 ” の範囲に決定されたこと）を遊技者に対して報知する。

【 0 2 7 3 】

報知態様演出決定テーブルでは、B B 遊技数に応じて、報知態様が決定される抽選値が関連付けられている。報知態様演出決定テーブルでは、“ 0 ” ~ “ 255 ” の範囲から抽出した乱数値に基づいて報知態様を決定する。

30

【 0 2 7 4 】

B B 遊技数は、B B 遊技状態が継続している遊技数を示す。この B B 遊技数は、B B 遊技状態の開始により計数が開始され、B B 遊技状態での単位遊技（ 1 ゲーム）の終了毎に更新される（ “ 1 ” 加算）。報知態様は、図柄表示領域 2 1 L, 2 1 C, 2 1 R 上に表示させる図柄画像の表示態様を示す。報知態様には、図柄揃い無し、図柄 2 つ揃い、又は図柄 3 つ揃いの 3 つの態様がある。図柄揃い無しは、例えば “ G - 9 - 8 ” などの態様であり、図柄画像が揃って表示されない態様を示す。図柄 2 つ揃いは、例えば “ G - G - 9 ” などの態様であり、2 つの図柄画像が揃って表示される態様を示す。いわゆる「テンパイ」を示す態様である。図柄 3 つ揃いは、例えば “ G - G - G ” などの態様であり、3 つの図柄画像が揃って表示される態様を示す。いわゆる「当たり」を示す態様である。

40

【 0 2 7 5 】

B B 遊技数が “ 1 ~ 2 0 ” の範囲である場合、3 つの報知態様夫々が決定される比率は、図柄揃い無し：図柄 2 つ揃い：図柄 3 つ揃い = “ 200 : 54 : 2 ” である。また、B B 遊技数が “ 2 1 ~ 3 0 ” の範囲である場合、3 つの報知態様夫々が決定される比率は、図柄揃い無し：図柄 2 つ揃い：図柄 3 つ揃い = “ 25 : 180 : 51 ” である。このように、B B 遊技数が “ 1 ~ 2 0 ” の範囲である場合に比べて “ 2 1 ~ 3 0 ” の範囲である場合の方が、報知態様として図柄 2 つ揃い又は図柄 3 つ揃いが決定される確率が高くなるように設定されている。従って、B B 遊技状態の開始間もない遊技よりも B B 遊技状態の終了に近い遊技

50

の方が図柄 2 つ揃い又は図柄 3 つ揃いが決定され易くなっている。

【0276】

このように、報知態様演出決定テーブルによれば、B B 遊技状態の開始間もない遊技よりも B B 遊技状態の終了に近い遊技の方が図柄 2 つ揃い又は図柄 3 つ揃いが決定され易くなっている。したがって、図柄 2 つ揃い（テンパイ）又は図柄 3 つ揃いを示す画像が図柄表示領域 2 1 L, 2 1 C, 2 1 R 上に表示される回数が多ければ、次回の持越役の入賞が早期に許可されること（即ち、次回の持越役の F T 遊技数が“1～32”の範囲に決定されたこと）を遊技者に認識させることができる。また、遊技者に対して、次回の持越役の入賞が早期に許可される（即ち、次回の持越役の F T 遊技数が“1～32”の範囲に決定される）か否かを、図柄表示領域 2 1 L, 2 1 C, 2 1 R 上に表示される報知態様を観察することにより判別する楽しさを与えることができる。また、B B 遊技状態の終了に近い遊技において次回の持越役の入賞が早期に許可されるか否かを判別しやすくなるので、B B 遊技状態が終了するまで遊技者の期待感を高めたまま維持させることができ、遊技への興趣を向上させることができる。

10

【0277】

図 3 2 を参照して、報知抽選テーブルについて説明する。

【0278】

報知抽選テーブルは、次回の持越役の入賞が早期に許可される場合（即ち、次回の持越役の F T 遊技数が“1～32”の範囲で決定された場合）であって、“赤 7” B B の入賞による B B 遊技状態である場合に使用される。報知抽選テーブルでは、次回の持越役の入賞が早期に許可されること（即ち、次回の持越役の F T 遊技数が“1～32”の範囲で決定されたこと）を遊技者に対して報知するか否かを決定するための報知抽選が行われる。

20

【0279】

報知抽選テーブルでは、B B 遊技数に応じて、報知抽選に当選となる抽選値が関連付けられている。報知抽選テーブルでは、“0”～“255”の範囲から抽出した乱数値に基づいて当選か否かを決定する。

【0280】

B B 遊技数が“1～20”の範囲である場合では、報知抽選に当選する確率は“56/256”であるのに対し、B B 遊技数が“21～30”の範囲である場合では、報知抽選に当選する確率は“230/256”である。このように、B B 遊技数が“1～20”の範囲である場合に比べて“21～30”の範囲である場合の方が、報知抽選に当選する確率が高くなるように設定されている。従って、B B 遊技状態の開始間もない遊技よりも B B 遊技状態の終了に近い遊技の方が次回の持越役の入賞が早期に許可されること（即ち、次回の持越役の F T 遊技数が“1～32”の範囲で決定されたこと）の報知が行われ易くなっている。

30

【0281】

このように、報知抽選テーブルによれば、B B 遊技状態の開始間もない遊技よりも B B 遊技状態の終了に近い遊技の方が、次回の持越役の入賞が早期に許可されること（即ち、次回の持越役の F T 遊技数が“1～32”の範囲に決定されたこと）を高い確率で報知することができる。また、B B 遊技状態の終了に近い遊技において次回の持越役の入賞が早期に許可されることが報知されやすくなるので、B B 遊技状態が終了するまで遊技者の期待感を高めたまま維持させることができ、遊技への興趣を向上させることができる。

40

【0282】

図 3 3 を参照して、報知態様演出決定テーブル a、b について説明する。

【0283】

報知態様演出決定テーブル a、b では、報知態様（即ち、図柄揃い無し、図柄 2 つ揃い、図柄 3 つ揃い）に応じて、実際に図柄表示領域 2 1 L, 2 1 C, 2 1 R に表示させる図柄画像の情報が関連付けられている。そして、この図柄画像の情報には、抽選値が割り当てられており（図示せず）、何れか 1 つが決定されるようになっている。尚、抽選値は、図柄画像の情報の各々が均等に決定されるように割り当てても良いし、何れかが決定され

50

易いように偏りを持たせて割り当てても良い。

【0284】

図33(1)は、報知態様決定テーブルaを示す。報知態様演出決定テーブルaは、図31の報知態様演出決定テーブルにおいて報知態様(即ち、図柄揃い無し、図柄2つ揃い、図柄3つ揃い)が決定された場合に使用される。報知態様演出決定テーブルaでは、図31の報知態様演出決定テーブルにより決定された報知態様に基づいて、図柄画像の情報が決定される。

【0285】

報知態様演出決定テーブルaでは、報知態様として図柄3つ揃いが決定された場合、“0-0-0”、・・・(途中省略を意味する、以下同じ)、“5-5-5”、・・・、“9-9-9”、“G-G-G”のうちの何れか1つが決定される。また、報知態様として図柄2つ揃いが決定された場合、“0-0-1”、“0-0-2”、・・・、“1-1-9”、“1-1-G”、・・・、“G-G-9”のうちの何れか1つが決定される。また、図柄揃い無しが決定された場合、“0-1-2”、“0-1-3”、・・・、“G-9-8”のうちの何れか1つが決定される。

10

【0286】

図33(2)は、報知態様決定テーブルbを示す。報知態様演出決定テーブルbは、次の持越役の入賞が早期に許可されない場合(即ち、次の持越役のFT遊技数が“1~32”以外の範囲で決定された場合)であって、“青7”BBの入賞によるBB遊技状態である場合に使用される。報知態様演出決定テーブルbでは、まず、報知態様(即ち、図柄2つ揃い、図柄揃い無し)が決定される。2つの報知態様夫々が決定される比率は、図柄揃い無し：図柄2つ揃い=“202:54”である(図示せず)。そして、決定された報知態様に基づいて、図柄画像の情報が決定される。

20

【0287】

報知態様演出決定テーブルbでは、報知態様として図柄2つ揃いが決定された場合、“0-0-1”、“0-0-2”、・・・、“1-1-9”、“1-1-G”、・・・、“G-G-9”のうちの何れか1つが決定される。また、図柄揃い無しが決定された場合、“0-1-2”、“0-1-3”、・・・、“5-0-1”、・・・、“G-9-8”のうちの何れか1つが決定される。報知態様演出決定テーブルbで決定される図柄画像の種類は、報知態様演出決定テーブルaと同様である。

30

【0288】

このように、報知態様決定テーブルaでは、報知態様決定テーブルbでは決定されない特定の報知態様(図柄3つ揃い)が設けられている。すなわち、次の持越役の入賞が早期に許可される場合(即ち、次の持越役のFT遊技数が“1~32”の範囲で決定された場合)に、図柄3つ揃いを表示させることができる。従って、図柄3つ揃いが表示された場合は、次の持越役の入賞が早期に許可されること(即ち、次の持越役のFT遊技数が“1~32”の範囲で決定されたこと)を遊技者に認識させることができ、遊技者の期待感を高めることができる。

【0289】

図34を参照して、前兆演出遊技数決定テーブルについて説明する。

40

【0290】

前兆演出遊技数決定テーブルは、CZに移行させるか否かを決定するCZ抽選においてCZ又はSCZに当選した場合(即ちCZ遊技数2が“20”の場合)に、前兆演出遊技数を決定するために使用される。

【0291】

前兆演出遊技数は、CZに移行することを遊技者に示唆する演出を実行することを目的としてセットされる遊技数である。このような前兆演出を行うことにより、遊技者の期待感を高めることとしている。尚、この前兆演出遊技数がセットされると、CZに対応する演出の開始が前兆演出遊技数だけ遅延されることとなる。

【0292】

50

前兆演出遊技数決定テーブルでは、前兆演出遊技数“0”～“3”に対応して、決定となる抽選値が関連付けられている。前兆演出遊技数決定テーブルでは、“0”～“255”の範囲から抽出した乱数値に基づいて前兆演出遊技数を決定する。前兆演出遊技数が決定される比率は、“0”：“1”：“2”：“3”＝“16”：“48”：“64”：“128”である。このテーブルでは、前兆演出遊技数が大きいほど決定され易くなっている。

【0293】

図35を参照して、報知時機決定テーブルについて説明する。

【0294】

報知時機決定テーブルは、前述の報知抽選に当選した場合に、“赤7”BBの入賞によるBB遊技状態において、次回の持越役の入賞が早期に許可されること（即ち、次回の持越役のFT遊技数が“1～32”の範囲で決定されたこと）を遊技者に対して報知する報知時機を決定するために使用される。報知時機は、遊技者の操作によりスタートレバー6がオンとなったとき（以下スタートレバーON時）又は遊技者の停止ボタン7L, 7C, 7Rの操作により全てのリール3L, 3C, 3Rの変動が停止したとき（以下全リール停止時）の何れかである。

【0295】

報知時機決定テーブルでは、報知時機に対応して、決定となる抽選値が関連付けられている。このテーブルでは、“0”～“255”の範囲から抽出した乱数値に基づいて報知時機を決定する。報知時機が決定される比率は、スタートレバーON時：全リール停止時＝“128”：“128”である。このテーブルでは、何れの報知時機も均等に決定される。

【0296】

このように、次回の持越役の入賞が早期に許可されること（即ち、次回の持越役のFT遊技数が“1～32”の範囲で決定されたこと）の報知を報知時機に基づいて行うので、遊技者にスタートレバーの操作や停止ボタン7L, 7C, 7Rの第3停止操作を行わせる際に、期待感を持った状態で行わせることができるようになる。

【0297】

図36～図50に示すフローチャートを参照して、主制御回路71のCPU31の制御動作について説明する。

【0298】

図36～図38を参照して、メインフローチャートについて説明する。

【0299】

初めに、CPU31は、遊技開始時の初期化を行う（ステップS1）。具体的には、RAM33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、ゲーム終了時のRAM33の所定の記憶内容を消去する（ステップS2）。具体的には、前回のゲームに使用されたRAM33の書き込み可能エリアのデータの消去、RAM33の書き込みエリアへの次のゲームに必要なパラメータの書き込み、次のゲームのシーケンスプログラムの開始アドレスの指定等を行う。

【0300】

次に、CPU31は、前回のゲームの入賞役はリプレイであるか否かを判別する（ステップS3）。この判別が“YES”のときは、前回のゲームと同数のメダルを投入し（ステップS4）、ステップS6に移る。ステップS3の判別が“NO”のときは、メダル投入か、即ちメダルセンサ10S又はBETスイッチ11, 12, 13からの入力があるか否かを判別する（ステップS5）。この判別が“YES”のときは、ステップS6に移り、“NO”のときは、ステップS5を繰り返す。ステップS6では、メダルが投入されたことを示す情報やBET数の情報を含むメダル投入コマンドを副制御回路72へ送信し、ステップS7に移る。

【0301】

ステップS7では、CPU31は、スタートスイッチはオンか、即ちスタートレバー6の操作に基づくスタートスイッチ6Sからの入力があるか否かを判別する。この判別が“YES”のときは、後述のステップS11などで使用する抽選用の乱数を抽出し（ステッ

10

20

30

40

50

ブ S 8)、ステップ S 9 に移る。ステップ S 7 の判別が “ N O ” のときは、ステップ S 7 を繰り返す。

【 0 3 0 2 】

ステップ S 9 では、C P U 3 1 は、後で図 3 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 0 に移る。ステップ S 1 0 では、後で図 4 1 を参照して説明する F T 制御処理を行い、ステップ S 1 1 に移る。ステップ S 1 1 では、後で図 4 3 を参照して説明する確率抽選処理を行い、ステップ S 1 2 に移る。ステップ S 1 2 では、後で図 4 4 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 3 に移る。ステップ S 1 3 では、後で図 4 5 を参照して説明する F T 前兆チェック処理を行い、ステップ S 1 4 に移る。ステップ S 1 4 では、後で図 4 9 を参照して説明するチャンスゾーン管理処理を行い、図 3 7 のステップ S 1 5 に移る。

10

【 0 3 0 3 】

図 3 7 のステップ S 1 5 では、C P U 3 1 は、テーブル・ライン決定処理を行う。具体的には、停止用当選役に対応する停止テーブルや停止用当選役に対応する図柄組合せを並べる入賞ラインの決定を行う。続いて、スタートコマンドを副制御回路 7 2 に送信する（ステップ S 1 6 ）。スタートコマンドには、遊技状態、内部当選役、停止用当選役、持越役、ストック数、F T フラグの状態、滞在中の F T モードの状態、F T 遊技数、C Z 遊技数 1、C Z 遊技数 2、B B 遊技数、ボーナス放出連荘数などの情報が含まれている。

【 0 3 0 4 】

次に、C P U 3 1 は、前回のリール 3 L , 3 C , 3 R の回転が開始してから “ 4.1 秒 ” 経過しているか否かを判別する（ステップ S 1 7 ）。この判別が “ Y E S ” のときは、ステップ S 1 9 に移り、“ N O ” のときはステップ S 1 8 に移る。ステップ S 1 8 では、ゲーム開始待ち時間消化処理を行い、ステップ S 1 9 に移る。具体的には、前回のリール 3 L , 3 C , 3 R の回転が開始してから “ 4.1 秒 ” 経過するまでの間、以降の処理を行わずに待機する。

20

【 0 3 0 5 】

ステップ S 1 9 では、C P U 3 1 は、1 ゲーム監視用タイマをセットする。この処理でセットされる 1 ゲーム監視用タイマには、遊技者の停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R の操作によらずに自動的にリール 3 L , 3 C , 3 R を停止させるための自動停止タイマが含まれる。続いて、全リールの回転開始要求を行う（ステップ S 2 0 ）。具体的には、前述のモータ駆動回路 3 9 に駆動信号を出力する。続いて、リール 3 L , 3 C , 3 R の回転速度が定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 へ送信する（ステップ S 2 1 ）。リール停止許可コマンドは、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。

30

【 0 3 0 6 】

次に、C P U 3 1 は、停止ボタンが操作されたか否かを判別する（ステップ S 2 2 ）。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、“オン” となっ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 2 4 に移り、“ N O ” のときは、ステップ S 2 3 に移る。ステップ S 2 3 では、自動停止タイマの値が “ 0 ” であるか否かを判別する。この判別が “ Y E S ” のときは、ステップ S 2 4 に移り、“ N O ” のときは、ステップ S 2 2 に移る。

40

【 0 3 0 7 】

ステップ S 2 4 では、C P U 3 1 は、滑りコマ数決定処理を行う。具体的には、前述のステップ S 1 5 で決定された停止テーブル群に含まれる停止テーブル、遊技者の停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R の操作タイミング（停止操作位置）に基づいて、滑りコマ数を決定する。続いて、滑りコマ数分、操作された停止ボタンに対応するリールが回転することを待つ、即ち滑りコマ数分、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る（ステップ S 2 5 ）。続いて、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 6 ）。リール停止コマンドには、停止制御の対象となったリールの情報などが含まれる。

50

【0308】

次に、CPU 31は、全てのリール3L, 3C, 3Rが停止したかどうかを判別する(ステップS27)。この判別が“YES”のときは、ステップS28に移り、“NO”のときは、ステップS22に移る。ステップS28では、全てのリール3L, 3C, 3Rが停止したことを示す全リール停止コマンドを副制御回路72へ送信し、ステップS29に移る。

【0309】

ステップS29では、CPU 31は、入賞検索を行い、図38のステップS30に移る。この入賞検索では、図柄表示領域21L, 21C, 21R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。具体的には、センターライン8c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。

10

【0310】

図38のステップS30では、CPU 31は、入賞役は正常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S32に移り、“NO”のときは、イリーガルエラーの表示を行う(ステップS31)。この場合、遊技は中止となる。

【0311】

ステップS32では、入賞役の情報を含む入賞役コマンドを副制御回路72へ送信し、ステップS33に移る。ステップS33では、払出枚数は“0”であるか否かを判別する。この判別が“YES”のときは、ステップS35に移り、“NO”のときは、ステップS34に移る。ステップS34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S35に移る。

20

【0312】

ステップS35では、CPU 31は、現在の遊技状態がBB遊技状態又はRB遊技状態であるか否かを判別する。この判別が“YES”のときは、ステップS36に移り、“NO”のときは、後で図50を参照して説明するBB、RB作動チェック処理を行い(ステップS39)、図36のステップS2に移る。

【0313】

ステップS36では、BB、RBゲーム数チェック処理を行い、ステップS37に移る。この処理では、BB中一般遊技状態において、RB遊技状態に移行した回数、BB中一般遊技状態のゲーム回数、RB遊技状態における入賞回数、及びRB遊技状態におけるゲーム回数をチェックする。

30

【0314】

ステップS37では、CPU 31は、BB遊技状態又はRB遊技状態の終了か否かを判別する。この判別が“YES”のときは、ステップS38に移り、“NO”のときは、図36のステップS2に移る。ステップS38では、BB、RB終了時処理を行い、図36のステップS2に移る。ここで、BB遊技状態において、“3回目”のRB遊技状態において入賞回数が8回又はゲーム回数が12回である場合、又はBB中一般遊技状態におけるゲーム回数が30回である場合には、ステップS37の判別が“YES”となる。また、RB遊技状態において、入賞回数が8回又はゲーム回数が12回である場合には、ステップS37の判別が“YES”となる。

40

【0315】

図39を参照して、遊技状態監視処理について説明する。

【0316】

初めに、CPU 31は、RAM 33の所定の領域に格納されている遊技状態の情報を参照して、非FT遊技状態の非持越状態であるか否かを判別する(ステップS51)。この判別が“YES”のときは、ステップS53に移り、“NO”のときは、ステップS52に移る。ステップS52では、非FT遊技状態の非持越状態以外の夫々の状態、即ち、非FT遊技状態の持越状態、FT遊技状態、BB遊技状態(BB中一般遊技状態とRB遊技状態)、RB遊技状態に応じて、遊技状態を設定し、図36のステップS10に移る。

50

【0317】

ステップS53では、RAM33の所定の領域に格納されているBBストック数が“1”以上、且つ、RB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“YES”のときは、ステップS54に移り、“NO”のときは、ステップS56に移る。ステップS54では、図23の次ボーナス決定テーブルに基づいて抽選を行い、ステップS55に移る。ステップS55では、決定されたボーナスの種別に応じて、持越役をRAM33の所定の領域にセットし、ステップS60に移る。

【0318】

ステップS53の判別が“NO”のときのステップS56では、BBストック数は“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S57に移り、“NO”のときは、ステップS58に移る。ステップS57では、持越役にBBをセットし、ステップS60に移る。

【0319】

ステップS56の判別が“NO”のときのステップS58では、RBストック数は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S59に移り、“NO”のときは、ステップS61に移る。ステップS59では、持越役にRBをセットし、ステップS60に移る。

【0320】

ステップS55、ステップS57、又はステップS59で持越役をセットした後のステップS60では、後で図40を参照して説明するFT遊技数抽選処理を行い、ステップS61に移る。

【0321】

ステップS58の判別が“NO”のとき、又は、ステップS60の後のステップS61では、RAM33の所定の領域に持越役がセットされているか否かを判別する。この判別が“YES”のときは、ステップS62に移り、“NO”のときは、図36のステップS10に移る。ステップS62では、持越役に応じて、RAM33の所定の領域に格納されている遊技状態の情報をBB持越状態又はRB持越状態に設定し、図36のステップS10に移る。

【0322】

図40を参照して、FT遊技数抽選処理について説明する。

【0323】

初めに、CPU31は、RAM33の所定の領域に格納されているFTフラグをオンにする(ステップS71)。これにより、遊技状態がFT遊技状態に移行する。

【0324】

次に、RAM33の所定の領域に格納されているFT遊技数は“0”であるか否かを判別する(ステップS72)。この判別が“YES”のときは、ステップS73に移り、“NO”のときは、図39のステップS61に移る。ステップS73では、後述のステップS94で決定されたFT遊技数の範囲から専用の抽選テーブル(図示せず)を使用して1つのFT遊技数を決定し、RAM33の所定の領域に格納し、図39のステップS61に移る。専用の抽選テーブルは、FT遊技数の範囲内にある各FT遊技数に、決定される確率が均等となるように抽選値が割り当てられたテーブルである。

【0325】

図41を参照して、FT制御処理について説明する。

【0326】

初めに、CPU31は、FTフラグはオン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、図36のステップS11に移る。ステップS82では、FT遊技数を“1”減算し、ステップS83に移る。

【0327】

ステップS83では、FT遊技数は“0”であるか否かを判別する。この判別が“YES”

S”のときは、ステップS 8 4に移り、“NO”のときは、図3 6のステップS 1 1に移る。ステップS 8 4では、後で図4 2を参照して説明するモード移行処理を行い、図3 6のステップS 1 1に移る。

【0 3 2 8】

図4 2を参照して、モード移行処理について説明する。

【0 3 2 9】

初めに、CPU 3 1は、滞在中のFTモード、ボーナス放出連荘数及び持越役などに基づいて、パラメータを取得し(ステップS 9 1)、ステップS 9 2に移る。

【0 3 3 0】

ステップS 9 2では、取得されたパラメータと、モード移行テーブルとに基づいて、移行先のモードを決定し、RAM 3 3の所定の領域に格納し、ステップS 9 3に移る。具体的には、滞在中のFTモードがモード3～5であって、ボーナス放出連荘数が“0”である場合は、図2 7(8)の上限値到達時モード移行テーブルHを使用して移行先のモードを決定する。また、滞在中のFTモードがモード3～5であって、ボーナス放出連荘数が“0”ではない場合は、入賞が許可される持越役の種類に応じた通常時モード移行テーブルA、Bを使用する。持越役がBBである場合、図2 6(1)の通常時モード移行テーブルAを使用して移行先のモードを決定する。持越役がRBである場合、図2 6(2)の通常時モード移行テーブルBを使用して移行先のモードを決定する。

【0 3 3 1】

ステップS 9 3では、FT終了時設定処理を行い、ステップS 9 4に移る。FT終了時設定処理では、FTフラグのクリア(FTフラグのオフ)、CZ遊技数1及びCZ遊技数2のクリア、前兆フラグのクリア(前兆フラグのオフ)を行う。前兆フラグは、前兆モード移行契機抽選に当選し、モード移行抽選が行われた否かを特定するための情報である。前兆フラグは、前兆モード移行契機抽選に当選し、モード移行抽選が行われた場合に、オンにセットされる。

【0 3 3 2】

ステップS 9 4では、滞在中のFTモードと、図2 4のFT遊技数範囲決定テーブルとに基づいて、FT遊技数の範囲を決定し、RAM 3 3の所定領域に格納して、図3 6のステップS 1 1に移る。

【0 3 3 3】

図4 3を参照して、確率抽選処理について説明する。

【0 3 3 4】

初めに、CPU 3 1は、BB遊技状態又はRB遊技状態であるか否かを判別する(ステップS 1 0 1)。この判別が“YES”のときは、ステップS 1 0 2に移り、“NO”のときは、ステップS 1 0 3に移る。ステップS 1 0 2では、図1 4(3)のBB中一般遊技状態用の確率抽選テーブル又は図1 4(4)のRB遊技状態用の確率抽選テーブルに基づいて内部当選役を決定し、ステップS 1 0 6に移る。

【0 3 3 5】

ステップS 1 0 3では、FTフラグはオンであるか否かを判別する。この判別が“YES”のときは、ステップS 1 0 4に移り、“NO”のときは、ステップS 1 0 5に移る。ステップS 1 0 4では、図1 3(2)のFT遊技状態用の確率抽選テーブルに基づいて内部当選役を決定し、ステップS 1 0 6に移る。

【0 3 3 6】

ステップS 1 0 5では、図1 3(1)の非FT遊技状態用の確率抽選テーブルに基づいて内部当選役を決定し、ステップS 1 0 6に移る。

【0 3 3 7】

ステップS 1 0 6では、決定された内部当選役をRAM 3 3の所定の領域に格納し、ステップS 1 0 7に移る。ステップS 1 0 7では、内部当選役はBB又はRBか否かを判別する。この判別が“YES”のときは、ステップS 1 0 8に移り、“NO”のときは、図3 6のステップS 1 2に移る。ステップS 1 0 8では、BB又はRBの種別に応じて、B

B ストック数又は R B ストック数を “ 1 ” 加算し、図 3 6 のステップ S 1 2 に移る。

【 0 3 3 8 】

図 4 4 を参照して、停止用当選役決定処理について説明する。

【 0 3 3 9 】

初めに、C P U 3 1 は、B B 遊技状態又は R B 遊技状態であるか否かを判別する（ステップ S 1 1 1）。この判別が “ Y E S ” のときは、ステップ S 1 1 2 に移り、“ N O ” のときは、ステップ S 1 1 3 に移る。ステップ S 1 1 2 では、B B 遊技状態又は R B 遊技状態用の停止用当選役決定テーブル（図示せず）に基づいて停止用当選役を決定し、ステップ S 1 1 6 に移る。尚、B B 遊技状態又は R B 遊技状態に関する停止用当選役決定テーブルでは、決定された内部当選役と同じ役の停止用当選役が決定される。

10

【 0 3 4 0 】

ステップ S 1 1 3 では、F T フラグはオンであるか否かを判別する。この判別が “ Y E S ” のときは、ステップ S 1 1 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 遊技数と、図 1 5 の F T 遊技状態用の停止用当選役決定テーブルに基づいて停止用当選役を決定し、ステップ S 1 1 6 に移る。前述したように、F T 遊技状態用の停止用当選役決定テーブルでは、F T 遊技数が “ 1 ” 以下の場合、F T 遊技数が “ 1 ” より大きく “ 3 2 ” 以下である場合、又は “ 3 2 ” より大きい場合によって、決定される停止用当選役の種類や決定確率が異なっている。

【 0 3 4 1 】

ステップ S 1 1 5 では、持越役の有無と、図 1 5 の非 F T 遊技状態用の停止用当選役決定テーブルとに基づいて停止用当選役を決定し、R A M 3 3 の所定領域に格納し、ステップ S 1 1 6 に移る。前述したように、非 F T 遊技状態用の停止用当選役決定テーブルでは、持越状態であり、内部当選役がハズレであれば、持越役が停止用当選役として決定される。また、非持越状態であり、内部当選役がハズレであれば、ハズレが停止用当選役として決定される。

20

【 0 3 4 2 】

ステップ S 1 1 6 では、決定された停止用当選役と遊技状態とに基づいて停止テーブル群を決定し（図 1 6 及び図 1 7 参照）、図 3 6 のステップ S 1 3 に移る。また、この処理では、決定された停止テーブル群の中から、専用の抽選テーブル（図示せず）に基づいて、回転しているリール 3 L , 3 C , 3 R の停止態様が定められた停止テーブルを決定する。

30

【 0 3 4 3 】

図 4 5 を参照して、F T 前兆チェック処理について説明する。

【 0 3 4 4 】

初めに、C P U 3 1 は、F T フラグはオンであるか否かを判別する（ステップ S 1 2 1）。この判別が “ Y E S ” のときは、ステップ S 1 2 2 に移り、“ N O ” のときは、図 3 6 のステップ S 1 4 に移る。

【 0 3 4 5 】

ステップ S 1 2 2 では、内部当選役はハズレ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、ステップ S 1 2 4 に移る。ステップ S 1 2 3 では、後で図 4 6 を参照して説明する前兆モード移行処理を行い、R A M 3 3 に格納された F T 遊技数を “ 0 ” に更新し、図 3 6 のステップ S 1 4 に移る。

40

【 0 3 4 6 】

ステップ S 1 2 4 では、内部当選役は、スイカの小役、中チェリーの小役、角チェリーの小役、ベルの小役、又は、リプレイであるか否かを判別する。この判別が “ Y E S ” のときは、ステップ S 1 2 5 に移り、“ N O ” のときは、図 3 6 のステップ S 1 4 に移る。ステップ S 1 2 5 では、後で図 4 8 を参照して説明する前兆モード移行契機抽選処理を行い、ステップ S 1 2 6 に移る。

【 0 3 4 7 】

ステップ S 1 2 6 では、前兆モード移行契機抽選に当選したか否かを判別する。この判

50

別が“YES”のときは、ステップS127に移り、“NO”のときは、ステップS131に移る。

【0348】

ステップS127では、後で図47を参照して説明するFT遊技数更新処理を行い、ステップS128に移る。ステップS128では、前兆フラグはオンであるか否か又は滞在中のモードはモード3～モード5であるか否かを判別する。この判別が“YES”のときは、図36のステップS14に移り、“NO”のときは、ステップS129に移る。これにより、前兆フラグがオンであるか又はモード3～モード5に滞在している場合は、以降の前兆モード移行抽選、ボーナス放出連荘数上限値決定処理などを行わないようにしている。ステップS129では、後で図46を参照して説明する前兆モード移行処理を行い、ステップS130に移る。ステップS130では、前兆フラグをオンにセットし、ステップS131に移る。なお、前兆フラグは、FT遊技数が“0”に更新され、FT遊技状態が終了した場合に、オフにセットされる(前述のステップS93)。

10

【0349】

ステップS131では、移行したFTモードはモード3～モード5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S132に移り、“NO”のときは、図36のステップS14に移る。ステップS132では、内部当選役と、図25のボーナス放出連荘数上限値決定テーブルに基づいて、ボーナス放出連荘数上限値を決定し、RAM33の所定領域に格納し、図36のステップS14に移る。具体的には、内部当選役がスイカの小役であれば(即ち、モード3に移行した場合)、ボーナス放出連荘数上限値“3”が決定される。また、内部当選役がリプレイであれば(即ち、モード4に移行した場合)、ボーナス放出連荘数上限値“4”が決定される。また、内部当選役が中チェリーの小役であれば(即ち、モード5に移行した場合)、ボーナス放出連荘数上限値“5”が決定される。なお、実施例では、FTモードがモード0～モード2からモード3～モード5に移行された際に、ボーナス放出連荘数を決定するようにし、ステップS128の処理によって、モード3～モード5に滞在している間は、ボーナス放出連荘数を再度決定せず、ボーナス放出連荘数を上乗せしないようにしている。

20

【0350】

図46を参照して、前兆モード移行処理について説明する。

【0351】

初めに、CPU31は、滞在中のFTモード及び持越役などに基づいて、パラメータを取得し(ステップS141)、ステップS142に移る。

30

【0352】

ステップS142では、取得されたパラメータと、モード移行テーブルとに基づいて、移行先のモードを決定し、RAM33の所定の領域に格納し、図36のステップS14又は図45のステップS130に移る。具体的には、内部当選役がハズレである場合、図26(3)の図柄当選時モード移行テーブルCを使用して移行先のモードを決定する。内部当選役がベルの小役又は角チェリーの小役である場合、図26(4)の図柄当選時モード移行テーブルDを使用して移行先のモードを決定する。内部当選役がスイカの小役である場合、図27(5)の図柄当選時モード移行テーブルEを使用して移行先のモードを決定する。内部当選役がリプレイである場合、図27(6)の図柄当選時モード移行テーブルFを使用して移行先のモードを決定する。内部当選役が中チェリーの小役である場合、図27(7)の図柄当選時モード移行テーブルGを使用して移行先のモードを決定する。

40

【0353】

図47を参照して、FT遊技数更新処理について説明する。

【0354】

初めに、CPU31は、CZ中であるか否か、即ち、RAM33の所定の領域に格納されているCZ遊技数2は“1”以上であるか否かを判別する(ステップS151)。CZ遊技数2は、CZが継続する遊技数を示す。この判別が“YES”のときは、ステップS

50

1 5 4に移り、“NO”のときは、ステップS 1 5 2に移る。

【0 3 5 5】

C Z中ではない場合のステップS 1 5 2では、CPU 3 1は、RAM 3 3の所定の領域に格納されているFT遊技数は“3 2”以下であるか否かを判別する。この判別が“YES”のときは、図4 5のステップS 1 2 8に移り、“NO”のときは、ステップS 1 5 3に移る。

【0 3 5 6】

ステップS 1 5 3では、CPU 3 1は、FT遊技数を更新する処理を行い、図4 5のステップS 1 2 8に移る。このFT遊技数を更新する処理では、RAM 3 3の所定の領域に格納されているFT遊技数(“3 3”以上)に基づいて所定の演算を行い、“0 ~ 3 1”の何れかの値に更新する。 10

【0 3 5 7】

例えば、実施例のFT遊技数は、最大“1 2 8 0”ゲームである。“1 2 8 0”という値は、1 1 b i tのデータで表すことができる。ステップS 1 5 3のFT遊技数を更新する処理では、FT遊技数を表す1 1 b i tのデータのうち、下位5 b i t(“0 ~ 3 1”を表す)のみを有効とする処理(例えばマスク処理)を採用する。例えば、FT遊技数が“2 5 5”ゲームである場合、1 1 b i tのデータでは、“0 0 0 1 1 1 1 1 1 1”と表される。ここで、下位5 b i tのみを有効とすると、“0 0 0 0 0 0 1 1 1 1”となる。このデータが表す値は、“3 1”である。すなわち、FT遊技数を“2 5 5”ゲームから“3 1”ゲームに更新することができる。このような処理を行うことにより、“3 2”より大きいFT遊技数を、“0 ~ 3 1”の範囲に更新することができる。 20

【0 3 5 8】

C Z中である場合のステップS 1 5 4では、CPU 3 1は、RAM 3 3の所定の領域に格納されているFT遊技数は“4”以下であるか否かを判別する。この判別が“YES”のときは、図4 5のステップS 1 2 8に移り、“NO”のときは、ステップS 1 5 5に移る。

【0 3 5 9】

ステップS 1 5 5では、CPU 3 1は、FT遊技数を更新する処理を行い、図4 5のステップS 1 2 8に移る。このC Z中のFT遊技数を更新する処理では、ステップS 1 5 3の処理と同様に、RAM 3 3の所定の領域に格納されているFT遊技数(“5”以上)に基づいて所定の演算を行い、“0 ~ 3”の何れかの値に更新する。 30

【0 3 6 0】

例えば、実施例のFT遊技数は、最大“1 2 8 0”ゲームである。“1 2 8 0”という値は、1 1 b i tのデータで表すことができる。ステップS 1 5 5のC Z中にFT遊技数を更新する処理では、FT遊技数を表す1 1 b i tのデータのうち、下位2 b i t(“0 ~ 3”を表す)のみを有効とする処理(例えばマスク処理)を採用する。例えば、FT遊技数が“2 5 5”ゲームである場合、1 1 b i tのデータでは、“0 0 0 1 1 1 1 1 1 1”で表される。ここで、下位2 b i tのみを有効とすると、“0 0 0 0 0 0 0 0 0 1 1”となる。このデータが表す値は、“3”である。すなわち、FT遊技数を“2 5 5”ゲームから“3”ゲームに更新することができる。このような処理を行うことにより、“4”より大きいFT遊技数を、“0 ~ 3”の範囲に更新することができる。 40

【0 3 6 1】

このように、前兆モード移行契機抽選に当選した場合は、FT遊技数を“0 ~ 3 1”又は“0 ~ 3”に更新する処理を行うので、FT遊技状態を早期に終了させることができるようになり、遊技者の期待感を高め、遊技への興趣を向上させることができる。また、通常時よりも、C Z中又はS C Z中の方が、小さいFT遊技数の範囲で更新されるので、遊技者の期待感を一層高めることができる。

【0 3 6 2】

また、FT遊技数を更新する処理では、RAM 3 3の所定の領域に格納されているFT遊技数に基づいて前述の所定の演算を行って更新するので、例えば、FT遊技数を再決定 50

するためのテーブル、抽選用の乱数などを使用する処理を行うことなくF T遊技数を更新することができるようになる。これにより、テーブルや抽出した乱数値などを格納するために使用する記憶手段（ROMやRAMなど）の使用領域を減少させることができるので、減少させた分の使用領域を他の用途に利用することができる。また、処理の数を減らす（処理の簡略化を図る）ことができ、法令で機能が制限された主制御回路の処理の負担を軽減することができる。

【0363】

なお、所定の演算は、前述の処理に限らず、任意の処理を採用することができる。例えば、ステップS153であれば、例えば、RAM33に格納されたF T遊技数の値を“32”で除算した商の余りに更新する処理を採用することができる。この場合も、前述の処理と同様に、F T遊技数が“255”であれば、“31”に更新される。また、ステップS155であれば、例えば、RAM33に格納されたF T遊技数の値を“4”で除算した商の余りに更新する処理を採用することができる。この場合も、前述の処理同様に、F T遊技数が“255”であれば、“3”に更新される。

10

【0364】

図48を参照して、前兆モード移行契機抽選処理について説明する。

【0365】

初めに、CPU31は、RAM33の所定の領域に格納されているC Z遊技数2は“1”以上であるか否かを判別する（ステップS161）。C Z遊技数2は、C Zが継続する遊技数を示す。この判別が“YES”のときは、ステップS162に移り、“NO”のときは、ステップS163に移る。C Z遊技数2が“1”以上である場合のステップS162では、図28のC Z用の前兆モード移行契機抽選テーブルに基づいて前兆モード移行契機抽選を行い、図45のステップS126に移る。

20

【0366】

ステップS163では、RAM33の所定の領域に格納されているC Z遊技数1は“1”以上であるか否かを判別する。C Z遊技数1は、S C Zが継続する遊技数を示す。この判別が“YES”のときは、ステップS164に移り、“NO”のときは、ステップS165に移る。C Z遊技数1が“1”以上である場合のステップS164では、図28のS C Z用の前兆モード移行契機抽選テーブルに基づいて抽選を行い、図45のステップS126に移る。C Z又はS C Zの何れでもないステップS165では、図28の通常時用の前兆モード移行契機抽選テーブルに基づいて抽選を行い、図45のステップS126に移る。なお、C Z中又はS C Z中に、前兆モード移行契機抽選に当選した場合、そのゲームでC Z又はS C Zを終了させるようにしている。例えば、前兆モード移行契機抽選に当選した場合、C Z遊技数1又はC Z遊技数2を“0”に更新する処理を行う。

30

【0367】

このように、C Z又はS C Zでは、前兆モード移行契機抽選に当選する確率がC Z又はS C Zではない通常時よりも相対的に高くしているので、前兆モード移行抽選が行われ、遊技者にとって有利なモード3～モード5に移行することへの遊技者の期待感を増大させ、遊技者の遊技への興趣を向上させることができる。また、まずC Zにおいて前兆モード移行契機抽選処理を行い、C Zの終了後S C Zにおいて前兆モード移行契機抽選処理を行うことができる。S C Zでは、前兆モード移行契機抽選に当選する確率がC Zよりも更に高いので、たとえC Z中に前兆モード移行契機抽選に当選しなくても更に期待度の高いS C Zにおいて前兆モード移行契機抽選処理を行うことができる。従って、S C Zでは、前兆モード移行抽選が行われ、遊技者にとって有利なモード3～モード5に移行することへの遊技者の期待感を一層増大させ、遊技者の遊技への興趣を向上させることができる。

40

【0368】

図49を参照して、チャンスゾーン管理処理について説明する。

【0369】

初めに、CPU31は、C Z遊技数2は“1”以上であるか否かを判別する（ステップS171）。この判別が“YES”のときは、ステップS172に移り、“NO”のとき

50

は、ステップ S 1 7 3 に移る。C Z 遊技数 2 が “ 1 ” 以上であるステップ S 1 7 2 では、C Z 遊技数 2 を “ 1 ” 減算し、図 3 7 のステップ S 1 5 に移る。

【 0 3 7 0 】

ステップ S 1 7 3 では、C Z 遊技数 1 は “ 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 1 7 4 に移り、“ N O ” のときは、ステップ S 1 7 5 に移る。C Z 遊技数 1 が “ 1 ” 以上であるステップ S 1 7 4 では、C Z 遊技数 1 を “ 1 ” 減算し、図 3 7 のステップ S 1 5 に移る。

【 0 3 7 1 】

C Z 遊技数 2 と C Z 遊技数 1 がともに “ 1 ” 以上ではない場合に行われるステップ S 1 7 5 では、前兆フラグがオンであるか否かを判別する。この判別が “ Y E S ” のときは、図 3 7 のステップ S 1 5 に移り、“ N O ” のときは、ステップ S 1 7 6 に移る。これにより、前兆フラグがオンである場合は、以降の C Z 抽選処理などを行わないようにしている。

10

【 0 3 7 2 】

ステップ S 1 7 6 では、内部当選役がスイカの小役、角チェリーの小役、中チェリーの小役であって、停止用当選役はチャンス目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 7 に移り、“ N O ” のときは、図 3 7 のステップ S 1 5 に移る。チャンス目である場合のステップ S 1 7 7 では、図 2 9 の C Z 抽選テーブルに基づいて抽選を行い、ステップ S 1 7 8 に移る。

【 0 3 7 3 】

ステップ S 1 7 8 では、C Z 抽選において S C Z 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 7 9 に移り、“ N O ” のときは、ステップ S 1 8 0 に移る。S C Z に当選した場合のステップ S 1 7 9 では、R A M 3 3 の所定領域の C Z 遊技数 1 に “ 1 0 ” を格納し、C Z 遊技数 2 に “ 2 0 ” を格納して、図 3 7 のステップ S 1 5 に移る。

20

【 0 3 7 4 】

ステップ S 1 8 0 では、C Z 抽選において C Z 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 8 1 に移り、“ N O ” のときは、図 3 7 のステップ S 1 5 に移る。C Z に当選した場合のステップ S 1 8 1 では、C Z 遊技数 2 に “ 2 0 ” を格納し、図 3 7 のステップ S 1 5 に移る。

30

【 0 3 7 5 】

このように、チャンスゾーン管理処理では、C Z 遊技数 1 又は C Z 遊技数 2 が “ 1 ” 以上でない場合（即ち、C Z 又は S C Z ではない場合）、前兆フラグがオフの場合（即ち、前兆モード移行契機抽選に当選しなかった場合）に、F T 遊技状態において停止用当選役としてチャンス目が決定されることにより、C Z に移行させるか否かの抽選を行うことができる。前述のように、C Z 又は S C Z では、F T 遊技状態の解除抽選に当選する確率が C Z 又は S C Z ではない通常時よりも相対的に高くしているので、遊技者の期待感を増大させ、遊技者の遊技への興趣を向上させることができる。

【 0 3 7 6 】

また、S C Z に当選した場合は、C Z 遊技数 1 に “ 1 0 ”、C Z 遊技数 2 に “ 2 0 ” を加算する。C Z に当選した場合は、C Z 遊技数 2 に “ 2 0 ” を加算する。そして、まず C Z 遊技数 2 を減算し、次いで C Z 遊技数 1 を減算するので、S C Z に移行した場合は、まず C Z に移行させ、C Z の終了後に S C Z に移行させることができる。これにより、遊技者にとって有利な遊技を行わせた後、さらに有利な遊技を行わせることができ、遊技者の期待感を高め、遊技者の遊技への興趣を向上させることができる。

40

【 0 3 7 7 】

また、停止用当選役がチャンス目である場合（この場合、内部当選役は、スイカの小役、角チェリーの小役、中チェリーの小役）、前兆モード移行契機抽選が行われるが、この前兆モード移行契機抽選に当選しなかった場合でも、C Z 抽選を行うようにすることができる。これにより、遊技者の期待感を高めることができ、遊技への興趣を向上させること

50

ができる。

【0378】

図50を参照して、BB、RB作動チェック処理について説明する。

【0379】

初めに、CPU31は、入賞役はBBであるか否かを判別する(ステップS191)。この判別が“YES”のときは、ステップS192に移り、“NO”のときは、ステップS193に移る。入賞役がBBであるステップS192では、持越役(BB)とFT遊技数とをクリアし、BBストック数を“1”減算して、ステップS195に移る。

【0380】

ステップS193では、入賞役はRB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S194に移り、“NO”のときは、図36のステップS2に移る。入賞役がRBであるステップS194では、持越役(RB)とFT遊技数とをクリアし、RBストック数を“1”減算して、ステップS195に移る。 10

【0381】

ステップS193では、RAM33の所定領域に格納されているボーナス放出連荘数を“1”減算し、図36のステップS2に移る。

【0382】

次に、図51～図59に示すフローチャートを参照して、画像制御回路(gSub)72aの制御動作について説明する。

【0383】

図51を参照して、gSub用リセット割込処理について説明する。 20

【0384】

初めに電源が投入され、リセット端子に電圧が印加されることにより、画像制御マイコン81は、リセット割込を発生させ、その割込の発生に基づいて、プログラムROM83に記憶されたgSub用リセット割込処理を順次行うように構成されている。

【0385】

初めに、画像制御マイコン81は、ワークRAM84、制御RAM87、ビデオRAM89などの初期化を行い(ステップS201)、ステップS202に移る。ステップS202では、操作部17などからの入力があるか否かを監視する入力監視処理を行い、ステップS203に移る。ステップS203では、後で図52を参照して説明するコマンド入力処理を行い、ステップS204に移る。ステップS204では、音・ランプ制御回路(mSub)72bへコマンドを出力するためのコマンド出力処理を行い、ステップS205に移る。ステップS205では、後で図57を参照して説明する画像制御処理を行い、ステップS201に移る。 30

【0386】

図52を参照して、コマンド入力処理について説明する。

【0387】

初めに、画像制御マイコン81は、コマンドバッファにデータがあるか否か、すなわちコマンドを受信したか否かを判別する(ステップS211)。コマンドバッファは、主制御回路71から送信されたコマンドを格納する記憶領域である。ステップS211の判別が“YES”のときは、ステップS212に移り、“NO”のときは、図51のステップS204に移る。 40

【0388】

ステップS212では、ジャンプ先はOKであるか否かを判別する。具体的には、受信したコマンドに対応するジャンプ先の処理の実行が可能であるか否かを判別する。この判別が“YES”のときは、ステップS213に移り、ノイズなどにより処理不可能なデータを受信した場合や、以前に受信したコマンドの履歴などから不正なデータと判定される場合は、この判別は“NO”となり、図51のステップS204に移る。

【0389】

ステップS213では、復帰アドレスをセットし、ステップS214に移る。ステップ 50

S 2 1 3 でセットされるアドレスは、基本的に後述のステップ S 2 1 5 の処理に対応するアドレスである。ステップ S 2 1 4 では、決定した処理にジャンプする。具体的には、ジャンプテーブル（図 3 0）に基づいて、受信したコマンドの先頭データに対応するジャンプ先の処理を行い、ステップ S 2 1 5 に移る。ジャンプ先の処理には、後で図 5 3、図 5 4 を参照して説明する遊技開始処理、後で図 5 5 を参照して説明するリール停止処理、後で図 5 6 を参照して説明する入賞処理などがある。ステップ S 2 1 5 では、コマンドバッファをクリアし、図 5 1 のステップ S 2 0 4 に移る。

【 0 3 9 0 】

図 5 3 を参照して、遊技開始処理について説明する。遊技開始処理は、主制御回路 7 1 からスタートコマンドを受信したことを契機として実行される。

10

【 0 3 9 1 】

初めに、画像制御マイコン 8 1 は、スタートコマンドから読み取った情報に基づいて、遊技状態識別子、当選役識別子、C Z 遊技数 1 の値、C Z 遊技数 2 の値、B B 遊技数の値、遊技数範囲識別子などの各情報をワーク R A M 8 4 にセットし（ステップ S 2 2 1）、ステップ S 2 2 2 に移る。ステップ S 2 2 2 では、B 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 2 2 3 に移り、“ N O ”のときは、図 5 4 のステップ S 2 3 6 に移る。

【 0 3 9 2 】

B B 遊技状態である場合のステップ S 2 2 3 では、遊技数範囲識別子は“ 1 ”であるか否かを判別する。遊技数範囲識別子は、次回の持越役の F T 遊技数範囲を特定する情報である。遊技数範囲識別子が“ 1 ”であれば、次回の持越役の F T 遊技数範囲が“ 1 ~ 3 2 ”であることが特定される。この判別が“ Y E S ”のときは、ステップ S 2 2 4 に移り、“ N O ”のときは、ステップ S 2 3 2 に移る。

20

【 0 3 9 3 】

次回の持越役の F T 遊技数範囲が“ 1 ~ 3 2 ”である場合のステップ S 2 2 4 では、B B 入賞時の B B 識別子は、“ 1 ”であるか否かを判別する。B B 識別子は、B B 遊技状態が“ 青 7 ” B B に入賞により発生したものが“ 赤 7 ” B B に発生したものかを特定する情報である。B B 識別子が“ 1 ”であれば“ 青 7 ” B B であることが特定され、“ 2 ”であれば“ 赤 7 ” B B であることが特定される。この判別が“ Y E S ”のときは、ステップ S 2 2 5 に移り、“ N O ”のときは、ステップ S 2 2 7 に移る。

30

【 0 3 9 4 】

尚、この処理では、入賞時の B B 識別子で B B 遊技状態の種類を区別しているが、B B 開始コマンドで区別するようにしても良い。例えば、この場合、“ 青 7 ” B B であれば開始コマンド 1、“ 赤 7 ” B B であれば開始コマンド 2 とすることができる。尚、B B 識別子“ 1 ”を“ 赤 7 ”とし、B B 識別子“ 2 ”を“ 青 7 ”としても良い。

【 0 3 9 5 】

“ 青 7 ” B B である場合のステップ S 2 2 5 では、B B 遊技数の値と、図 3 1 の報知態様演出決定テーブルと図 3 3（ 1 ）の報知態様演出決定テーブル a に基づいて報知態様を決定し、ステップ S 2 2 6 に移る。前述したように、図 3 1 と図 3 3（ 1 ）の報知態様演出決定テーブルでは、B B 遊技数が大きく、B B 遊技状態の終了に近いほど、報知態様として図柄 2 つ揃いや図柄 3 つ揃いが決定され易くなっている。

40

【 0 3 9 6 】

ステップ S 2 2 6 では、決定した報知態様演出データをワーク R A M 8 4 の所定領域などにセットし、ステップ S 2 3 3 に移る。ここでセットする報知態様演出データは、図柄揃い無し、図柄 2 つ揃い、図柄 3 つ揃いの各々に対応した図柄画像の表示態様を示すデータである。例えば、図柄表示領域 2 1 L，2 1 C，2 1 R 上に表示させる、“ G - 9 - 8 ”（後述の図 6 9）、“ G - G - 9 ”（後述の図 6 8）、“ G - G - G ”（後述の図 6 6）、“ 7 - 7 - 7 ”（後述の図 6 7）などの図柄画像に対応するデータである。

【 0 3 9 7 】

一方、ステップ S 2 2 4 の判別が“ N O ”のとき、即ち“ 赤 7 ” B B である場合のステ

50

ステップ S 2 2 7 では、報知抽選処理を行い、ステップ S 2 2 8 に移る。報知抽選処理では、B B 遊技数の値と、図 3 2 の報知抽選テーブルに基づいて、次回の持越役の F T 遊技数範囲が “ 1 ~ 3 2 ” であることを報知するか否かの決定を行う。前述したように、図 3 2 の報知抽選テーブルでは、B B 遊技数が大きく、B B 遊技状態の終了に近いほど、報知抽選に当選し易くなっている。ステップ S 2 2 8 では、報知抽選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 2 2 9 に移り、“ N O ” のときは、ステップ S 2 3 2 に移る。

【 0 3 9 8 】

報知抽選に当選した場合のステップ S 2 2 9 では、報知時機決定処理を行い、ステップ S 2 3 0 に移る。報知時機決定処理では、図 3 5 の報知時機決定テーブルに基づいて報知時機の決定を行う。即ち、次回の持越役の F T 遊技数範囲が “ 1 ~ 3 2 ” であることを報知する報知時機を決定する。報知時機として、スタートレバー O N 時又は全リール停止時の何れかを決定する。

10

【 0 3 9 9 】

ステップ S 2 3 0 では、決定結果に基づいた報知時機をワーク R A M 8 4 の所定領域などにセットし、ステップ S 2 3 1 に移る。ステップ S 2 3 1 では、報知態様演出データをワーク R A M 8 4 の所定領域などにセットし、ステップ S 2 3 3 に移る。ここで、ステップ S 2 3 3 でセットする報知態様演出データは、後述の図 7 1 に示す画像を表示させるためのデータなどである。

【 0 4 0 0 】

F T 遊技数範囲が “ 1 ~ 3 2 ” ではない場合又は報知抽選に非当選となった場合のステップ S 2 3 2 では、B B 通常演出データをワーク R A M 8 4 の所定領域などにセットし、ステップ S 2 3 3 に移る。ここで、B B 通常演出データは、“ 青 7 ” B B であれば、図 3 3 (2) の報知態様演出決定テーブル b に基づいて決定した報知態様演出データである。具体的には、図柄揃い無し又は図柄 2 つ揃いの何れかに対応した図柄画像の表示態様を示すデータである。また、“ 赤 7 ” B B であれば、後述の図 7 0 に示す画像を表示させるためのデータである。

20

【 0 4 0 1 】

ステップ S 2 3 3 では、停止リール数カウンタ値を “ 0 ” に更新し、図 5 2 のステップ S 2 1 5 に移る。

30

【 0 4 0 2 】

図 5 3 のステップ S 2 2 2 において B B 遊技状態ではないと判別された場合の図 5 4 のステップ S 2 3 6 では、C Z 遊技数 2 は “ 2 0 ” であるか否かを判別する。即ち、この判別では、C Z 又は S C Z に当選したゲームであるか否かを判別する。この判別が “ Y E S ” のときは、ステップ S 2 3 7 に移り、“ N O ” のときは、ステップ S 2 3 9 に移る。

【 0 4 0 3 】

C Z 又は S C Z に当選したゲームである場合のステップ S 2 3 7 では、図 3 4 の前兆演出遊技数決定テーブルに基づいて、前兆演出遊技数 (“ 0 ” ~ “ 3 ” の何れか) を決定し、ステップ S 2 3 8 に移る。前兆演出遊技数は、C Z に移行することを遊技者に期待させる演出を実行することを目的として決定される。ステップ S 2 3 8 では、ステップ S 2 3 7 で決定された前兆演出遊技数をワーク R A M 8 4 の所定領域に格納し、ステップ S 2 3 9 に移る。

40

【 0 4 0 4 】

ステップ S 2 3 9 では、前兆演出遊技数は “ 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 2 4 0 に移り、“ N O ” のときは、ステップ S 2 4 1 に移る。

【 0 4 0 5 】

ステップ S 2 4 0 では、前兆演出データをセットし、図 5 3 のステップ S 2 3 5 に移る。この処理では、前兆演出遊技数が “ 1 ” 以上である場合では、例えば後述の図 6 0 ~ 図 6 3 に示す演出画像に対応する画像データなどをセットする。尚、前兆演出遊技数が “ 1

50

”以上である場合において、前兆演出を実行するか否かの抽選を行い、所定の確率で当選した場合に、例えば後述の図 6 0 ~ 図 6 3 に示す演出画像に対応する画像データなどをセットすることとしても良い。

【 0 4 0 6 】

前兆演出遊技数カウンタが “ 0 ” である場合のステップ S 2 4 1 では、C Z 遊技数 2 が “ 1 ” 以上であるか否かを判別する。即ち、C Z 中であるか否かを判別する。この判別が “ Y E S ” のときは、ステップ S 2 4 2 に移り、“ N O ” のときは、ステップ S 2 4 3 に移る。C Z 中である場合のステップ S 2 4 2 では、C Z 遊技数 2 の値を示すなど、C Z 遊技数 2 に基づいた C Z 演出データをセットし、図 5 3 のステップ S 2 3 5 に移る。C Z 遊技数 2 に基づいた C Z 演出データは、例えば、後述の図 6 4 に示す演出画像に対応する画像データなどである。

10

【 0 4 0 7 】

C Z 中ではない場合のステップ S 2 4 3 では、C Z 遊技数 1 が “ 1 ” 以上であるか否かを判別する。即ち、S C Z 中であるか否かを判別する。この判別が “ Y E S ” のときは、ステップ S 2 4 4 に移り、“ N O ” のときは、ステップ S 2 4 5 に移る。S C Z 中である場合のステップ S 2 4 4 では、S C Z 演出データをセットし、図 5 3 のステップ S 2 3 5 に移る。このステップ S 2 4 4 の処理では、S C Z 演出データとして、基本的に、C Z 遊技数 1 の値を示すなど、C Z 遊技数 1 に基づいた S C Z 演出データをセットするが、C Z 遊技数 1 に基づかない S C Z 演出データをセットするようにしても良い。S C Z 演出データは、例えば、後述の図 6 5 に示す演出画像に対応する画像データなどである。

20

【 0 4 0 8 】

S C Z 中ではない場合のステップ S 2 4 5 では、通常演出データをセットし、図 5 3 のステップ S 2 3 5 に移る。

【 0 4 0 9 】

このように、前兆演出遊技数として “ 0 ” が決定された場合、通常の演出から、C Z であることを確定的に報知する演出（図 6 4 参照）に切り替わるため、遊技者に対して意外感を与えることができる。尚、この場合、液晶表示装置 1 3 1 において、C Z 遊技数として最初に “ 2 0 ” が表示され、その後のゲームでカウントダウンが行われる。

【 0 4 1 0 】

一方、前兆演出遊技数として “ 1 ” が決定された場合、C Z への移行を示唆するような演出（いわゆる前兆演出）が 1 ゲーム行われ、C Z へ移行するかもしれないという遊技者の期待感を煽ることができる。このゲームでは、C Z であることを確定的に報知する演出は行われないながらも、少なくとも C Z 遊技数 2 が “ 1 ” 以上であり、遊技者にとって有利な制御状態であることから、C Z が 2 0 ゲーム続くことを期待する遊技者を裏切ることなく、演出の面白みを向上することができる。尚、このゲーム以降においては、C Z を確定的に報知する演出（例えば、C Z 遊技数の残り遊技数である “ 1 9 ” を液晶表示装置 1 3 1 に表示し、その後、カウントダウンする）が行われる。

30

【 0 4 1 1 】

上記と同様に、前兆遊技数として “ 2 ” 以上が決定された場合、上述した C Z への期待感を複数のゲームにわたって維持することができる。これらのゲーム（即ち、前兆演出が行われているゲーム）は、遊技者にとって、有利な制御状態であることから、遊技者が本来得るべき利益を与えつつ、演出の面白みを向上することができる。

40

【 0 4 1 2 】

図 5 5 を参照して、リール停止処理について説明する。リール停止処理は、主制御回路 7 1 からリール停止コマンドを受信したことを契機として実行される。

【 0 4 1 3 】

初めに、画像制御マイコン 8 1 は、B B 遊技状態であるか否かを判別する（ステップ S 2 5 1）。この判別が “ Y E S ” のときは、ステップ S 2 5 2 に移り、“ N O ” のときは、図 5 2 のステップ S 2 1 5 に移る。

【 0 4 1 4 】

50

ステップS 2 5 2では、停止リール数カウンタの値に“ 1 ”加算し、ステップS 2 5 3に移る。ステップS 2 5 3では、リール停止コマンドから読み取った情報に基づいて、停止リール識別子をセットし、ステップS 2 5 4に移る。停止リール識別子は、停止操作が行われたリール3 L , 3 C , 3 Rの情報を示す。

【 0 4 1 5 】

ステップS 2 5 4では、停止リール識別子に基づいて画像領域を決定し、図5 2のステップS 2 1 5に移る。例えば、停止操作が行われたリールが左のリール3 Lであれば、左の図柄表示領域2 1 Lを、画像を表示させる対象として決定する。これにより、前述の“ G - G - G ”などの図柄画像を、停止操作ごとに1つずつ順に表示させることができ、停止操作ごとに遊技者の期待感を高めることができる。

10

【 0 4 1 6 】

図5 6を参照して、入賞処理について説明する。入賞処理は、主制御回路7 1から入賞役コマンドを受信したことを契機として実行される。

【 0 4 1 7 】

初めに、画像制御マイコン8 1は、入賞役コマンドから読み取った情報に基づいて入賞役識別子をセットし(ステップS 2 6 1)、ステップS 2 6 2に移る。入賞役識別子は、入賞役の情報を示す。

【 0 4 1 8 】

ステップS 2 6 2では、ワークRAM 8 4の所定領域に格納された前兆演出遊技数カウンタの値は、“ 0 ”であるか否かを判別する。この判別が“ Y E S ”のときは、図5 2のステップS 2 1 5に移り、“ N O ”のときは、ステップS 2 6 3に移る。ステップS 2 6 3では、前兆演出遊技数カウンタの値を“ 1 ”減算し、図5 2のステップS 2 1 5に移る。

20

【 0 4 1 9 】

図5 7を参照して、画像制御処理について説明する。

【 0 4 2 0 】

初めに、画像制御マイコン8 1は、バッファフラグがオンであるか否かを判別する(ステップS 2 7 1)。この処理は、画像制御IC 8 6に送信すべきデータの用意ができているか否かの確認を行うものである。この判別が“ Y E S ”のときは、ステップS 2 7 4に移り、“ N O ”のときは、ステップS 2 7 2に移る。

30

【 0 4 2 1 】

ステップS 2 7 2では、画像データ更新処理を行い、ステップS 2 7 3に移る。画像データ更新処理では、制御RAM 8 7に展開されているスプライト属性テーブルに当てはめべきデータの内容を特定し、特定したデータをバッファに移す。このデータは、例えば、前述の図5 3のステップS 2 2 6の報知態様演出データ、ステップS 2 3 1の報知態様演出データ、ステップS 2 3 2の報知態様演出データ、図5 4のステップS 2 4 0の前兆演出データ、ステップS 2 4 2のC Z演出データ、ステップS 2 4 4のS C Z演出データ、ステップS 2 4 5の通常演出データなどに対応するものである。

【 0 4 2 2 】

ステップS 2 7 3では、次の画像制御IC 8 6にデータを送信するタイミングが来た場合に、画像制御IC 8 6の制御RAM 8 7に書き込むべきデータの準備ができていることを示すバッファフラグをオンにし、ステップS 2 7 4に移る。

40

【 0 4 2 3 】

ステップS 2 7 4では、画像制御ICカウンタの値が“ 2 ”であるか否かを判別する。この判別が“ Y E S ”のときは、ステップS 2 7 5に移り、“ N O ”のときは、図5 1のステップS 2 0 1に移る。画像制御ICカウンタの更新(取り得る値: 0 , 1 , 2)は、後で図5 8を参照して説明する画像制御IC / i n t処理で行われる。画像制御IC 8 6から1 0 0 0 / 6 0 m s毎に送信されてくる信号の受信に起因して画像制御ICカウンタの値に1が加算されるようにしている。即ち、1 0 0 0 / 6 0 m s毎に画像制御ICカウンタの値に1が加算される。従って、1 0 0 0 / 3 0 m sが経過する毎に画像制御ICカ

50

ウンタの値が“ 2 ”になる。

【 0 4 2 4 】

ステップ S 2 7 5 では、画像制御 I C カウンタに“ 0 ”をセットし、ステップ S 2 7 6 に移る。ステップ S 2 7 6 では、制御 R A M 8 7 でのバンク切替を行い、ステップ S 2 7 7 に移る。制御 R A M 8 7 には、バンクの切替を行うか否かのレジスタが展開されている。このレジスタに切替を行うというレジスタを設定すると、バッファ間でのバンク切替が行われる。ステップ S 2 7 7 では、バッファから制御 R A M 8 7 にデータを移し、ステップ S 2 7 8 に移る。この処理では、前述のステップ S 2 7 2 でバッファに移したデータを制御 R A M 8 7 に展開されているスプライト属性テーブルに移す。

【 0 4 2 5 】

ステップ S 2 7 8 では、バッファをクリアし、ステップ S 2 7 9 に移る。ステップ S 2 7 9 では、次の 1 0 0 0 / 3 0 m s の（画像制御 I C カウンタが“ 2 ”となる）タイミングが来た場合に、画像制御 I C 8 6 の制御 R A M 8 7 に書き込むべきデータの準備ができていないとして、バッファフラグをオフにし、図 5 1 のステップ S 2 0 1 に移る。

【 0 4 2 6 】

図 5 8 を参照して、画像制御 I C / i n t 処理について説明する。

【 0 4 2 7 】

この画像制御 I C / i n t 処理は、画像制御 I C 8 6 から 1 0 0 0 / 6 0 m s 毎に送信されてくる信号の受信に起因して開始する。処理の開始とともに画像制御 I C カウンタの値に“ 1 ”を加算する（ステップ S 2 8 1）。画像制御 I C カウンタは、前回画像制御マイコン 8 1 から画像制御 I C 8 6 にバンク切替の指示を出したタイミングから 1 0 0 0 / 3 0 m s が経過したか否かを判定（図 5 7 のステップ S 2 7 4）するために使用するものである。

【 0 4 2 8 】

図 5 9 を参照して、2 m s 割込処理について説明する。

【 0 4 2 9 】

初めに、画像制御マイコン 8 1 は、2 m s が経過したか否かを判別する（ステップ S 2 9 1）。この判別が“ Y E S ”のときは、ステップ S 2 9 2 に移り、“ N O ”のときは、ステップ S 2 9 1 を繰り返す。

【 0 4 3 0 】

ステップ S 2 9 2 では、乱数カウンタを更新し、ステップ S 2 9 3 に移る。この乱数カウンタは、報知態様演出を決定する場合などに参照するための乱数等である。また、この処理では、複数の乱数カウンタを更新することになる。ステップ S 2 9 3 では、演出データ更新処理を行い、ステップ S 2 9 1 に移る。

【 0 4 3 1 】

図 6 0 ~ 図 7 1 を参照して、液晶表示装置 1 3 1 の液晶表示部 2 b（図 2 参照）に表示される画像の表示例について説明する。

【 0 4 3 2 】

図 6 0 ~ 図 6 3 は、C Z 又は S C Z に当選した場合において、前兆演出遊技数が“ 1 ”以上の場合に表示される画像の表示例である。図 6 0 ~ 図 6 3 の画像は、前述の図 5 4 のステップ S 2 4 0 でセットされる演出データに基づいて表示される。

【 0 4 3 3 】

図 6 0 ~ 図 6 2 に示す画像では、キャラクタが出現した壁をハンマーで壊そうとする一連の様子が示されている。そして、図 6 3 に示す画像では、図 6 0 ~ 図 6 2 の結果として、キャラクタが出現した壁をハンマーで壊すことに成功し、壁から“ 7 ”が出現した様子が示されている。図 6 0 の画像は第 1 停止操作が行われた場合に表示され、図 6 1 の画像は第 2 停止操作が行われた場合に表示され、図 6 2 の画像は第 3 停止操作が行われた場合に表示される。そして、図 6 3 の画像は図 6 2 の画像の表示後に表示される。図 6 3 の画像が表示されることにより、遊技者に対して C Z に移行したことが報知され、遊技者の期待感を高めることができる。また、停止操作ごとに表示する画像を変化させるので、停止

10

20

30

40

50

操作が進むにつれて遊技者の期待感を向上させる演出を行うことができる。

【 0 4 3 4 】

尚、図 6 0 ~ 図 6 2 の画像を、C Z 又は S C Z に当選しなかった場合においても、表示させるようにしても良い。この場合、図 6 2 の画像の表示後に表示させる画像は、図 6 3 の画像の代わりに、キャラクタが出現した壁をハンマーで壊すことに失敗した様子を示す画像を表示することができる。これにより、C Z 又は S C Z に当選しなかった場合においても、遊技者に C Z に移行するかもしれないという期待感を抱かせつつ、停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R の操作を行わせることができ、面白みのある遊技機を提供することができる。

【 0 4 3 5 】

図 6 4 は、C Z 遊技数 2 が “ 1 ” 以上の場合に、前述の図 5 4 のステップ S 2 4 2 でセットされる C Z 演出データに基づいて表示される画像の表示例である。図 6 4 では、液晶表示部 2 b の右上に、C Z であること及び C Z が継続するゲーム数が表示される。C Z が継続するゲーム数は、C Z 遊技数 2 に基づいて表示される。これにより、遊技者に C Z 中であることを報知することができ、前兆モード移行契機抽選に当選し、遊技者にとって有利なモードに移行することへの期待感を高めることができる。

【 0 4 3 6 】

図 6 5 は、前述の図 5 4 のステップ S 2 4 4 でセットされる S C Z 演出データに基づいて表示される画像の表示例である。図 6 5 では、液晶表示部 2 b の下部中央に、S C Z であることを示す “ E X T R A ” が表示される。これにより、遊技者に S C Z 中であることを報知することができ、F T 遊技状態が解除されることへの期待感を高めることができる。

【 0 4 3 7 】

また、図 6 5 では、液晶表示部 2 b の右上に、“ E X ” を表示しているが、図 6 4 のように、S C Z が継続するゲーム数を表示させるようにしても良い。S C Z が継続するゲーム数は、C Z 遊技数 1 に基づいて表示することができる。

【 0 4 3 8 】

図 6 6 ~ 図 6 9 は、“青 7” B B の入賞による B B 遊技状態において表示される画像の表示例である。図 6 6 ~ 図 6 9 の画像は、前述の図 5 3 のステップ S 2 2 6 でセットされる報知態様演出データに基づいて表示される。また、図 6 8、図 6 9 の画像は、前述の図 5 3 のステップ S 2 3 2 でセットされる報知態様演出データに基づいて表示される。

【 0 4 3 9 】

図 6 6 ~ 図 6 9 の画像では、各図柄表示領域 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R 上に図柄画像が 1 つずつ表示されている。また、これらの図柄画像は、リール 3 L , 3 C , 3 R の前方に重ねて表示されるものである。また、これらの図柄画像は、停止操作が行われるごとに順に表示される。例えば、停止操作が左のリール 3 L、中央のリール 3 C、右のリール 3 R の順に行われた場合、その停止操作ごとに、左の図柄表示領域 2 1 L、中央の図柄表示領域 2 1 C、右の図柄表示領域 2 1 R の順に図柄画像を表示させる。

【 0 4 4 0 】

図 6 6 と図 6 7 は、報知態様として図柄 3 つ揃いが決定された場合の画像の表示例である。図 6 6 と図 6 7 では、“ G - G - G ” と “ 5 - 5 - 5 ” が決定された場合の表示例が示されている。

【 0 4 4 1 】

図 6 8 は、報知態様として図柄 2 つ揃いが決定された場合の画像の表示例である。図 6 8 では、“ G - G - 9 ” が決定された場合の表示例が示されている。

【 0 4 4 2 】

図 6 9 は、報知態様として図柄揃い無しが決定された場合の画像の表示例である。図 6 9 では、“ G - 9 - 8 ” が決定された場合の表示例が示されている。

【 0 4 4 3 】

図 6 6 と図 6 7 のような図柄 3 つ揃いは、次回の持越役の入賞が早期に許可される場合

10

20

30

40

50

に表示される可能性があり（図 3 3（1）の報知態様演出決定テーブル a、図 5 3 のステップ S 2 2 6）、次回の持越役の入賞が早期に許可されない場合には表示されることはない（図 3 3（2）の報知態様演出決定テーブル b、図 5 3 のステップ S 2 3 2）。また、図柄 2 つ揃い又は図柄揃い無しは、次回の持越役の入賞が早期に許可されない場合にも表示される。従って、図柄 3 つ揃いが表示されると、次回の持越役の入賞が早期に許可されること（次回の持越役の F T 遊技数が“1～32”の最短の範囲で決定されること）を遊技者に対して報知することができる。

【0444】

このように図 6 6～図 6 9 の画像を表示させることにより、図柄表示領域 2 1 L, 2 1 C, 2 1 R 上に表示される報知態様から、次回の持越役の入賞が早期に許可されるか否か（次回の持越役の F T 遊技数が“1～32”の範囲で決定されるか否か）を判別する楽しみを遊技者に提供することができる。また、前述の“G-G-G”などの図柄画像を、停止操作ごとに 1 つずつ順に表示させるので、停止操作ごとに遊技者の期待感を高めることができる。

【0445】

図 7 0 と図 7 1 は、“赤 7” B B の入賞による B B 遊技状態において表示される画像の表示例である。

【0446】

図 7 0 の画像は、前述の図 5 3 のステップ S 2 3 2 でセットされる B B 通常演出データに基づいて表示される。従って、図 7 0 の画像は、次回の持越役の入賞が早期に許可されること（次回の持越役の F T 遊技数が“1～32”の範囲で決定されること）を遊技者に報知しない場合に表示される画像である。

【0447】

また、図 7 1 の画像は、前述の図 5 3 のステップ S 2 3 1 でセットされる報知態様演出データに基づいて表示される。従って、図 7 1 の画像は、次回の持越役の入賞が早期に許可されること（次回の持越役の F T 遊技数が“1～32”の範囲で決定されること）を遊技者に報知する場合に表示される画像である。

【0448】

図 7 0 と図 7 1 の画像では、液晶表示部 2 b の右上に表示されるキャラクタ画像が異なっている。図 7 0 の右上のキャラクタ画像を図 7 1 の右上のキャラクタ画像に反転表示させることにより、次回の持越役の入賞が早期に許可されること（次回の持越役の F T 遊技数が“1～32”の範囲で決定されること）を遊技者に報知する。

【0449】

このように図 7 0 の画像から図 7 1 の画像に切り替えて表示させることにより、次回の持越役の入賞が早期に許可されること（次回の持越役の F T 遊技数が“1～32”の範囲で決定されること）を遊技者に認識させることができ、遊技者の期待感を高めることができる。また、図 7 1 の画像は、報知時機（スタートレバー ON 時又は全リール停止時）に基づいて表示するので、遊技者にスタートレバーの操作や停止ボタン 7 L, 7 C, 7 R の第 3 停止操作を行わせるたびに、次回の持越役の入賞が早期に許可されること（次回の持越役の F T 遊技数が“1～32”の範囲で決定されること）への期待感を抱かせることができるようになる。

【0450】

以上説明したとおり、実施例の遊技機 1 では、F T 遊技状態において特定の内部当選役（中チェリーの小役、角チェリーの小役、ベルの小役、スイカの小役、リプレイ）が決定されると、決定された内部当選役に基づいてモード移行抽選を行うか否かのモード移行契機抽選を行う。モード移行契機抽選に当選すると、モード移行抽選を行う。モード移行抽選により、遊技者にとって有利なモード 3～モード 5 への移行が決定すると、前述の特定の内部当選役（中チェリーの小役、スイカの小役、リプレイ）に基づいて、ボーナス放出連荘数の上限値（3～5）を決定する。

【0451】

モード３～モード５では、ＦＴ遊技数の範囲が“１～３２”の範囲で決定されるので、決定されたボーナス放出連荘数を上限として、ＦＴ遊技状態から非ＦＴ遊技状態の移行を早期に行うことができる。したがって、持越役の入賞を早期に許可することが可能となるので、短いゲーム数の間でボーナス遊技状態に複数回移行させることが可能となる。これにより、遊技者に対して、短いゲーム数の間で多くのメダルを獲得する機会を与えることが可能となるので、遊技者の期待感を高め、遊技への興趣を向上させることが可能となる。

【０４５２】

また、ボーナス放出連荘数の上限値は、特定の内部当選役（中チェリーの小役、スイカの小役、リプレイ）に基づいて、異なる上限値（３～５）が決定されるので、決定された特定の内部当選役により遊技者の期待感を異ならせることができ、遊技の面白みが増す。また、遊技者の停止ボタンの操作に基づいて、特定の内部当選役に対応する入賞図柄組合せ（或いは、チャンス目なども含む）を表示させることにより、ボーナス放出連荘数の上限値が決定されることへの期待感を高めることができ、遊技の面白みが増す。

【０４５３】

また、実施例の遊技機１では、次回の持越役のＦＴ遊技数の範囲が“１～３２”に決定された場合、ＢＢ遊技状態において、特定の演出を実行し、次回の持越役の入賞が早期に許可されること（次回の持越役のＦＴ遊技数の範囲が“１～３２”に決定されたこと）を遊技者に対して報知する。また、“青７”ＢＢの入賞であるか、“赤７”ＢＢの入賞であるかに応じて、異なる演出を実行する。

【０４５４】

“青７”ＢＢの入賞によるＢＢ遊技状態では、複数の報知態様から所定の報知態様を決定する。ＦＴ遊技数が“１～３２”の範囲であれば、ＦＴ遊技数が“１～３２”以外の範囲である場合では決定されない特定の報知態様（図柄３つ揃い）を決定する。従って、図柄３つ揃いを示す画像を図柄表示領域２１Ｌ，２１Ｃ，２１Ｒ上に表示させることにより、ＦＴ遊技数が“１～３２”の範囲で決定され、次回の持越役の入賞が早期に許可されることを遊技者に報知することができ、遊技者の期待感を向上させることができる。遊技者は、図柄３つ揃いを示す画像が図柄表示領域２１Ｌ，２１Ｃ，２１Ｒ上に表示されると、次回の持越役の入賞が早期に許可されることを認識することができるので、今回のＢＢ遊技状態が終了しても期待感を維持したまま遊技を行うことができる。これにより、遊技者の遊技への興趣を向上させることができる。

【０４５５】

また、ＢＢ遊技数に基づいて、報知態様を決定する。具体的には、ＢＢ遊技状態が開始してからの遊技数が少ない場合（“１～２０”の範囲である場合）よりも、ＢＢ遊技状態が開始してからの遊技数が多い場合（“２１～３０”の範囲である場合）の方が、特定の報知態様（図柄３つ揃い）を示す画像を図柄表示領域２１Ｌ，２１Ｃ，２１Ｒ上に表示させる確率を高くすることができるので、ＢＢ遊技状態での遊技回数が消化されるごとに、前述の報知が行われることへの遊技者の期待感を向上させることができ、遊技者に期待感を持った状態でＢＢ遊技状態中の遊技を行わせることができる。これにより、遊技者の遊技への興趣を向上させることができる。

【０４５６】

また、“赤７”ＢＢの入賞によるＢＢ遊技状態では、図３２の報知抽選テーブルを使用して、次回の持越役の入賞が早期に許可されることの報知を行うか否かを決定する報知抽選を行う。具体的には、ＦＴ遊技数が“１～３２”の範囲であれば、報知抽選に当選することにより、特定の演出画像（後述の図７１）を表示させる。これにより、ＦＴ遊技数が“１～３２”の範囲で決定され、次回の持越役の入賞が早期に許可されることを遊技者に報知することができ、遊技者の期待感を向上させることができる。遊技者は、報知が行われることにより、次回の持越役の入賞が早期に許可されることを認識することができるので、今回のＢＢ遊技状態が終了しても期待感を維持したまま遊技を行うことができる。これにより、遊技者の遊技への興趣を向上させることができる。

【 0 4 5 7 】

また、ＢＢ遊技数に基づいて、報知態様を決定する。具体的には、ＢＢ遊技状態が開始してからの遊技数が少ない場合（“１～２０”の範囲である場合）よりも、ＢＢ遊技状態が開始してからの遊技数が多い場合（“２１～３０”の範囲である場合）の方が、報知抽選に当選する確率を高くすることができるので、ＢＢ遊技状態での遊技回数が消化されるごとに、前述の報知が行われることへの遊技者の期待感を向上させることができ、遊技者にＢＢ遊技状態での遊技を期待感を持った状態で行わせることができる。これにより、遊技者の遊技への興趣を向上させることができる。

【 0 4 5 8 】

また、“赤７”ＢＢ遊技状態では、報知時機に基づいて前述の報知を行うので、遊技者にスタートレバーの操作や停止ボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒの第３停止操作を行わせるたびに、次回の持越役の入賞が早期に許可されることの報知が行われることへの期待感を抱かせることができるようになる。

【 0 4 5 9 】

また、“青７”ＢＢの入賞であるか、“赤７”ＢＢの入賞であるかに応じて、ＢＢ遊技状態では異なる報知演出を実行することができるので、多様な演出を実行することができる。また、遊技者に対して、ＢＢの入賞を成立させる際に、“青７”ＢＢの入賞を狙うか“赤７”ＢＢの入賞を狙うかを選択させ、遊技者の好みに沿った演出を選択させる楽しみを与えることができる。これにより、ＢＢの入賞を成立させる際の停止操作を面白みのあるものとすることができ、遊技者の遊技への興趣を増大させることができる。

【 0 4 6 0 】

実施例の遊技機１は、以下のような構成を備える遊技機であることを特徴とする。

【 0 4 6 1 】

遊技者による操作に応じて、単位遊技の開始を指令する遊技開始指令信号を出力する遊技開始指令手段（例えば、スタートレバー６、スタートスイッチ６Ｓ）と、複数の図柄を変動可能な複数の変動表示部（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒや図柄表示領域２１Ｌ，２１Ｃ，２１Ｒ）を有する変動表示手段（例えば、主制御回路７１、モータ駆動回路３９、ステッピングモータ４９Ｌ，４９Ｃ，４９Ｒ）と、前記遊技開始指令信号を入力したことに基づいて、所定の役を当選役（例えば、内部当選役、停止用当選役など）として決定する当選役決定手段（例えば、主制御回路７１、図４０又は図４１の処理を行う手段など）と、前記複数の変動表示部夫々に対応して設けられ、遊技者による操作に応じて、対応する変動表示部の停止を指令する停止指令信号を出力する停止指令手段（例えば、停止ボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒ）と、前記停止指令信号を入力した場合に、前記当選役に基づいて、対応する変動表示部を停止させる変動表示制御手段（例えば、主制御回路７１、図３７のステップＳ２４とステップＳ２５の処理）と、前記当選役決定手段により所定の役（例えば、ハズレ、持越役など）が当選役として決定される確率が第１の確率である第１確率状態（例えば、ＦＴ遊技状態）と、前記所定の役が当選役として決定される確率が第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、非ＦＴ遊技状態）との間で確率状態の移行を行う確率状態移行手段（例えば、主制御回路７１、ＦＴフラグを更新する処理、図４３の確率抽選処理）と、複数の制御状態（例えば、ＦＴモード０～５）の間で制御状態の移行を行う制御状態移行手段（例えば、主制御回路７１、図４２のモード移行処理、図４６の前兆モード移行処理、図４８の前兆モード移行契機抽選処理）と、前記複数の制御状態に応じて、前記確率状態移行手段により第１確率状態から第２確率状態への移行が行われるまでの移行時機（例えば、ＦＴ遊技数の範囲）を決定する複数の移行時機情報（例えば、図２４のＦＴ遊技数範囲決定テーブルに格納されたＦＴ遊技数の範囲を示す情報）を記憶する移行時機情報記憶手段（例えば、ＲＯＭ３２、図２４のＦＴ遊技数範囲決定テーブル）と、前記制御状態移行手段により移行された滞在中の制御状態（例えば、滞在中のＦＴモード）に応じて、前記複数の移行時機情報から所定の移行時機情報を決定する移行時機情報決定手段（例えば、主制御回路７１、図４２のステップＳ９４のＦＴ遊技数範囲を決定する処理）と、複数の演出情報（例えば、図６６～図７１の画像を表示さ

せる情報、報知態様（図柄揃い無し、図柄２つ揃い、図柄３つ揃い）などを記憶する演出情報記憶手段（例えば、副制御回路７２のプログラムＲＯＭ８３、図３１と図３３の報知態様演出決定テーブル、図３２の報知抽選テーブル）と、前記移行時機情報決定手段により決定された移行時機情報に応じて、前記複数の演出情報から所定の演出情報を決定する演出情報決定手段（例えば、副制御回路７２、図５３の遊技開始処理）と、前記演出情報決定手段により決定された所定の演出情報に基づいて、所定の演出（例えば、図６６～図７１の画像）を実行する演出実行手段（例えば、副制御回路７２、液晶表示装置１３１、図５７の画像制御処理）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【０４６２】

前記遊技機において、前記移行時機情報決定手段により、前記複数の移行時機情報のうち、前記移行時機を早期に決定する移行時機情報（例えば、ＦＴ遊技数の範囲が“１～３２”）が決定された場合に、前記演出情報決定手段は、前記複数の演出情報から特定の演出情報（例えば、図６６と図６７の図柄３つ揃いの画像を表示させる情報、図７１の画像を表示させる情報）を決定し、前記演出実行手段は、前記演出情報決定手段により決定された前記特定の演出情報に基づいて、特定の演出（例えば、図６６と図６７の画像表示、図７１の画像表示）を実行することを特徴とする遊技機。

【０４６３】

前記遊技機において、前記当選役決定手段により決定された当選役に基づいて、特定の制御状態（例えば、モード３～モード５）への移行を行うか否かを決定する制御状態移行決定手段（例えば、主制御回路７１、図２６と図２７のモード移行テーブル、図４２のモード移行処理、図４６の前兆モード移行処理、図４８の前兆モード移行契機抽選処理）を備え、前記特定の制御状態は、前記移行時機情報決定手段により、前記複数の移行時機情報のうち、前記移行時機を早期に決定する移行時機情報（例えば、ＦＴ遊技数の範囲が“１～３２”）が決定される確率が他の制御状態（例えば、モード０～モード２）よりも高いことを特徴とする遊技機。

【０４６４】

前記遊技機において、前記移行時機情報決定手段は、前記確率状態移行手段により第１確率状態から第２確率状態への移行が行われた場合に、前記確率状態移行手段により行われる次の第１確率状態から第２確率状態への移行時機を決定する移行時機情報（例えば、次の持越役のＦＴ遊技数範囲）を決定することを特徴とする遊技機。

【０４６５】

前記遊技機において、前記第２確率状態において、前記変動表示制御手段により前記複数の変動表示部が停止された結果、前記複数の変動表示部に停止表示された図柄組合せが特定の図柄組合せ（例えば、ＢＢ又はＲＢに対応する入賞図柄組合せ）であることを条件に、特定の役（例えば、ＪＡＣの小役）が決定される確率が第１確率状態又は第２確率状態よりも高い特別確率状態（例えば、ＢＢ遊技状態又はＲＢ遊技状態）に移行する特別確率状態移行手段（例えば、主制御回路７１、図３９の遊技状態監視処理、図４３の確率抽選処理）を備え、前記演出実行手段は、前記特別確率状態において、前記所定の演出又は前記特定の演出を実行することを特徴とする遊技機。

【０４６６】

前記遊技機において、前記特別確率状態に移行してからの遊技数（例えば、ＢＢ遊技数）を計数する遊技数計数手段（例えば、主制御回路７１、図３８のステップＳ３６のＢＢ、ＲＢ遊技数チェック処理）を備え、前記演出情報決定手段は、前記遊技数計数手段により計数された遊技数に基づいて、前記複数の演出情報から特定の演出情報を決定し、前記演出情報決定手段により特定の演出情報が決定される確率は、前記遊技数が所定の遊技数未満である場合（例えば、ＢＢ遊技数が“１～２０”の範囲である場合）よりも、所定の遊技数以上である場合（例えば、ＢＢ遊技数が“２１～３０”の範囲である場合）の方が高いことを特徴とする遊技機。

【０４６７】

尚、前記遊技機において、前記確率状態移行手段により第１確率状態から第２確率状態

10

20

30

40

50

への移行が行われる移行回数の上限值を決定する複数の上限値情報（例えば、図 25 のボーナス放出連荘数上限値決定テーブルに格納されたボーナス放出連荘数上限値を示す情報）を記憶する上限値情報記憶手段（例えば、ROM 32、図 25 のボーナス放出連荘数上限値決定テーブル）と、前記制御状態移行決定手段により特定の制御状態への移行が行われることが決定された場合に、前記複数の上限値情報から所定の上限値情報を決定する移行回数上限値決定手段と、を備え、前記確率状態移行手段は、前記所定の上限値情報に基づいて、第 1 確率状態から第 2 確率状態への移行を行うことを特徴とする遊技機を採用することもできる。

【0468】

尚、実施例の遊技機 1 を構成する、遊技開始指令手段、変動表示手段、当選役決定手段、停止指令手段、変動表示制御手段、確率状態移行手段、制御状態移行手段、移行時機情報記憶手段、移行時機情報決定手段、演出情報記憶手段、演出情報決定手段、演出実行手段、制御状態移行決定手段、特別確率状態移行手段、遊技数計数手段などの具体的構成については前述した実施例の各要素に限らず任意に変更可能である。 10

【0469】

尚、実施例の遊技機では、前兆モード移行契機抽選に当選しても（図 45 のステップ S 126 の判別が“YES”）、前兆フラグがオンであるか又は滞在中の FT モードがモード 3 ～モード 5 である場合（図 45 のステップ S 128 の判別が“YES”）は、前兆モード移行処理、ボーナス放出連荘数上限値の決定処理など（図 45 のステップ S 129 ～ステップ S 132）を行わないこととしたが、これに限らず、前兆モード移行契機抽選に 20 当選する度に（図 45 のステップ S 126 の判別が“YES”）、前兆モード移行処理、ボーナス放出連荘数上限値の決定処理など（図 45 のステップ S 129 ～ステップ S 132）を行うようにしても良い。これにより、ボーナス放出連荘数上限値の上乗せなどを行うことができる場合があり、遊技の面白みが増す。

【0470】

また、前兆モード移行契機抽選に当選し（図 45 のステップ S 126 の判別が“YES”）、前兆モード移行処理（図 45 のステップ S 129）によってモード 3 ～モード 5 に移行しなかった場合（例えば、内部当選役がベルの小役又は角チェリーの小役である場合に選択される図 26（4）の図柄当選時モード移行テーブルを使用した場合）、次ゲーム以降において、前兆モード移行契機抽選に当選する度に（図 45 のステップ S 126 の 30 判別が“YES”）、前兆モード移行処理、ボーナス放出連荘数上限値の決定処理など（図 45 のステップ S 129 ～ステップ S 132）を行うようにしても良い。これにより、遊技者にとって有利なモード 3 ～モード 5 に移行する機会を設けることができ、遊技の面白みが増す。

【0471】

また、滞在中の FT モードがモード 3 ～モード 5 である場合であっても、ボーナス遊技状態終了後の FT 遊技数の範囲が“1～32”である場合にのみ、前兆モード移行契機抽選に当選することにより（図 45 のステップ S 126 の判別が“YES”）、一度だけ、前兆モード移行処理、ボーナス放出連荘数上限値の決定処理など（図 45 のステップ S 129 ～ステップ S 132）を行うようにしても良い。これにより、ボーナス放出連荘数上 40 限値の上乗せなどを行うことができる場合があり、遊技の面白みが増す。

【0472】

また、実施例では、図 25 のボーナス放出連荘数上限値決定テーブルを使用して、当選役に基づいて、ボーナス放出連荘数上限値を決定することとしたが、これに限らず、例えば、決定されるボーナス放出連荘数上限値を固定（“3”ゲームなど）させても良い。また、当選役に限らず、所定の条件（所定の情報）に基づいてボーナス放出連荘数上限値を決定することができる。

【0473】

例えば、抽選を行い、抽選結果に基づいて、ボーナス放出連荘数上限値を決定するようにしても良い。この場合、例えば、実施例の図 45 のステップ S 130 のボーナス放出連 50

荘数上限値を決定する処理において、所定の範囲（例えば、乱数範囲が“0～255”）から乱数を抽出し、ボーナス放出連荘数上限値“3～5”（上限値は任意に変更可能）に各々当選となる抽選値（例えば、“86”、“85”、“85”など）が設定された上限値抽選テーブルを使用して、ボーナス放出連荘数上限値を決定する処理を採用することができる。このようにすると、遊技者にとっては、決定されるボーナス放出連荘数上限値が予想できなくなるので、大きな上限値が決定されることへの遊技者の期待感を高めることができ、遊技の面白みが増す。

【0474】

また、例えば、ボーナス遊技状態の終了からモード契機移行抽選に当選し、モード3～モード5に移行するまでの遊技数に基づいて、ボーナス放出連荘数上限値を決定するようにしても良い。この場合、以下のような処理を採用することができる。例えば、実施例の図41のステップS82の処理において、FT遊技数を“1”減算するとともに、FT消化遊技数に“1”加算する処理を行う。そして、その後のステップS130の処理において、計数したFT消化遊技数に基づいて、専用のテーブルを使用して、ボーナス放出連荘数上限値を決定する。専用のテーブルとしては、FT消化遊技数の範囲ごとに決定されるボーナス放出連荘数が対応付けられたテーブルを使用することができる。このテーブルでは、FT消化遊技数が“1～30”であれば、ボーナス放出連荘数上限値“5”が決定され、FT消化遊技数が“31～100”であれば、ボーナス放出連荘数上限値“4”が決定され、FT消化遊技数が“101以上”であれば、ボーナス放出連荘数上限値“3”が決定されるというように、FT消化遊技数が少ないほど、決定されるボーナス放出連荘数の数が多くなるように設定することができる。このようにすると、ボーナス遊技状態が終了しても、所定のゲーム数の間は、大きな上限値が決定されることを期待させ、遊技者の期待感を持続させることができるので、遊技の面白みが増す。

【0475】

また、所定の条件として、特定区間における特定の役或いはいずれかの役の入賞回数、特定区間内の時間（経過時間）、特定区間における特定の役（一又は複数の役）或いはいずれかの役の入賞回数、特定区間において特定の役（一又は複数の役）に内部当選した回数、或いは特定の役が停止用当選役として決定された回数を採用することもできる。

【0476】

前記特定区間としては、例えば、前回の特別確率状態が終了し、第1確率状態に移行してから特定制御状態への移行が決定されるまでの区間、前回の特別確率状態の区間、遊技機1に電源が投入されてから現在までの遊技区間、電源が投入されてから発生した複数の特別遊技状態の区間、今回の特別遊技状態が発生する前の所定回数分のゲームの区間などを採用することもできる。また、特定区間において遊技者が遊技に用いた遊技価値、遊技者に払い出された遊技価値の少なくともいずれか一方に基づく条件（例えば、純増枚数、払出枚数、差枚数などの条件）などを採用することもできる。

【0477】

実施例の遊技機では、前兆モード移行契機抽選とモード移行抽選により、モード3～モード5が決定された場合、内部当選役に応じて、ボーナス放出連荘数の上限値を決定することとしたが、これに限らず、決定したモード3～モード5（特定の制御状態）に応じて、ボーナス放出連荘数の上限値を決定することとしても良い。例えば、モード3が決定された場合、ボーナス放出連荘数の上限値を“3”に決定し、モード4が決定された場合、ボーナス放出連荘数の上限値を“4”に決定し、モード5が決定された場合、ボーナス放出連荘数の上限値を“5”に決定するようにしても良い。

【0478】

図31の報知態様演出決定テーブルでは、BB遊技数に基づいて報知態様を決定し、BB遊技数の範囲に応じて図柄3つ揃いや図柄2つ揃いが決定される確率を高くするようにしているが、これに限らず、確率を変更するBB遊技数の範囲は任意に設定可能である。

【0479】

また、“1～20”と“21～30”の2つの範囲を設け、確率を異ならせるようにし

10

20

30

40

50

ているが、これに限らず、例えば、“1～10”、“11～20”、“21～30”というように設定する範囲を複数設け、段階的に図柄揃い3つ又は図柄揃い2つが決定される確率を高くするようにしても良い。このようにすれば、BB遊技状態でのゲームが消化されるほど報知の確率が高くなるので、遊技者の期待感を徐々に高めることができ、遊技の面白みが増す。

【0480】

また、BB遊技状態が終了するゲームで特定の報知態様である図柄3つ揃いが必ず決定されるようにしても良い。例えば、実施例では、3回目のRB遊技状態においてJACの小役の入賞回数が8回となる場合又は遊技数が“12”となる場合や、BB中一般遊技状態での遊技数が“30”となる場合に、図柄3つ揃いを必ず決定するようにしても良い。これにより、FT遊技数の範囲が“1～32”であれば、BB遊技状態の最後のゲームにおいて必ず図柄3つ揃いの演出を実行することができるので、遊技者の期待感を高めることができる。また、BB遊技状態中の遊技を最後まで期待感を維持した状態で行わせることができ、遊技の面白みが増す。

10

【0481】

また、BB遊技数に限らず、BB遊技状態での獲得枚数（例えば、純増枚数や払出枚数）に基づいて報知態様を決定するようにしても良い。例えば、図38のステップS36のBB、RB遊技数チェック処理の次の処理において、BB、RB獲得枚数チェック処理を行い、BB遊技状態での獲得枚数を計数するようにしても良い。例えば、純増枚数は、BB遊技状態において、遊技機が払出すメダルの総払出枚数から遊技に投入されたメダルの総投入枚数を減算することにより算出することができる。獲得枚数の範囲は、“1～200”の範囲と“201～300”の範囲などを設定することができる。“1～200”の範囲よりも“201～300”の範囲の方が図柄2つ揃い又は図柄3つ揃いを決定する確率を高くする。このようにしても、BB遊技状態の開始間もないゲームよりもBB遊技状態の終了に近いゲームの方が図柄2つ揃い又は図柄3つ揃いを決定する確率を高くすることができ、BB遊技数の場合と同様の効果が得られる。

20

【0482】

また、獲得枚数（例えば、いわゆる「純増枚数」或いは「払出枚数」）が所定枚数（例えば、461枚）以上となることによりBB遊技状態を終了させる場合を採用すると、例えば、獲得枚数の範囲を“1～350”と“351～460”などに設定することができる。また、BB遊技状態が終了するゲームで特定の報知態様である図柄3つ揃いが必ず決定されるようにする場合、例えば、獲得枚数が“446”を超えた場合を採用することができる。

30

【0483】

図32の報知抽選テーブルでは、BB遊技数に基づいて報知抽選を行ない、BB遊技数の範囲に応じて当選確率を高くするようにしているが、これに限らず、当選確率を変更するBB遊技数の範囲は任意に設定可能である。この場合、前述の図31の報知態様演出決定テーブルと同様の場合を採用することができる。また、獲得枚数に基づいて報知抽選を行うようにしても良い。この場合も、この場合も、前述の図31の報知態様演出決定テーブルと同様の場合を採用することができる。

40

【0484】

実施例の遊技機では、FT遊技数が“1～32”以外の範囲である場合、報知態様として図柄3つ揃いが決定されないようにしている（図33（2）の報知態様演出決定テーブルb参照）が、これに限らず、図柄3つ揃いが決定されるようにしても良い。この場合、図柄3つ揃いが決定される確率は、FT遊技数が“1～32”の範囲である場合よりも低くすることが好ましい（例えば、“2/256”など）。このように構成すると、遊技者に図柄3つ揃いや図柄2つ揃いなどの演出実行回数を観察することによりFT遊技数が“1～32”で決定されたか否かを判別する楽しさを与えることができ、遊技の面白みが増す。

【0485】

また、次の持越役のFT遊技数が“1～32”の範囲であることを報知する演出の例

50

として、図 6 6 ~ 図 7 1 の画像を液晶表示装置 1 3 1 に表示させることとしたが、これに限らず、表示させる画像は任意に変更できる。例えば、報知態様として、図柄 3 つ揃い、図柄 2 つ揃い、図柄揃い無しの 3 種類を設けることとしたが、これに限らず、例えば、キャラクタ画像の動作などが各々で異なる報知態様を設定しても良い。

【 0 4 8 6 】

尚、実施例の遊技機 1 で採用した図 1 2 ~ 図 3 5 の各種テーブルにおいて、決定される情報の種類、設定された抽選値や当選確率、その他数値などはその要旨を逸脱しない範囲で任意に変更することができる。

【 0 4 8 7 】

また、内部当選役や停止用当選役などの種類、決定確率などは、実施例の遊技機 1 で採用したものに限らず、任意に変更することができる。

10

【 0 4 8 8 】

また、実施例の遊技機 1 で採用する遊技状態、遊技モード、遊技ゾーンの間での移行条件や終了条件などは、実施例で採用したものに限らず、例えば、移行や終了の契機となる、F T 遊技数の範囲、内部当選役や停止用当選役の種類などは任意に変更可能である。

【 0 4 8 9 】

また、実施例の遊技機 1 では、F T モードとしてモード 0 ~ モード 5 の 6 種類を採用することとし、モード 3 ~ モード 5 を遊技者にとって有利なモード（持越役の入賞が早期に許可される（F T 遊技数が “ 1 ~ 3 2 ” で決定される）状態）としたが、これに限られるものではない。遊技者にとって有利なモードの種類やモードの数などは任意に変更することができる。この場合、少なくとも、遊技者にとって有利なモードと不利なモードを設けることができれば良い。

20

【 0 4 9 0 】

また、実施例の遊技機 1 では、液晶表示装置 1 3 1 のようなリール 3 L , 3 C , 3 R の前面に設けられた液晶表示装置を使用して、例えば図 6 0 ~ 図 7 1 のような画像を表示し、遊技機 1 の制御状態の移行などを報知する演出を実行することとしたが、本発明はこれに限らず、リール 3 L , 3 C , 3 R の下方に設けられた液晶表示装置を使用して画像を表示し、演出を実行することとしても良い。また、液晶表示装置 1 3 1 に限らず、7 セグメント L E D などの表示装置を使用して演出を実行することとしても良い。更に、スピーカ 9 L , 9 R により音声を出力すること、又は、L E D 類 1 0 1 又はランプ類 1 0 2 を発光させることにより、演出を実行することとしても良い。更にまた、画像、音、光を組合せて演出を実行することとしても良い。これにより、遊技者の遊技への期待感を高めるのに好適な場合がある。

30

【 0 4 9 1 】

尚、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。この場合、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。

【 0 4 9 2 】

40

更に、本発明の実施の形態に記載された効果は、本発明から生じる最も好適な効果を列挙したに過ぎず、本発明による効果は、本発明の実施の形態に記載されたものに限定されるものではない。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 4 9 3 】

【 図 1 】 実施例の遊技機 1 の外観を示す斜視図である。

【 図 2 】 液晶表示装置 1 3 1 のパネル表示部 2 a、液晶表示部 2 b 及び固定表示部 2 c を示す図である。

【 図 3 】 リール 3 L , 3 C , 3 R の内側に L E D ランプ 1 5 5 を配置したリール機構の外観を示す正面図である。

50

【図 4】左リール 3 L と、その内側に設けられた LED 収納用回路基板 1 5 0 L を示す図である。

【図 5】液晶表示装置 1 3 1 の概略構成を示す斜視図である。

【図 6】液晶表示装置 1 3 1 の一部の構成の展開図である。

【図 7】LED ランプ 1 5 5 及び蛍光ランプ 1 3 7 a , 1 3 7 b , 1 3 8 a , 1 3 8 b の機能を示す図である。

【図 8】リール 3 L , 3 C , 3 R 上に配列された図柄の例を示す図である。

【図 9】実施例の電気回路の構成を示すブロック図である。

【図 10】実施例の副制御回路 7 2 の構成を示すブロック図である。

【図 11】画像制御処理に関するタイミングチャートを示す図である。

10

【図 12】役と図柄組合せと払出枚数との関係を示す図である。

【図 13】確率抽選テーブルの例を示す図である。

【図 14】確率抽選テーブルの例を示す図である。

【図 15】停止用当選役決定テーブルの例を示す図である。

【図 16】停止テーブル群の例を示す図である。

【図 17】停止テーブル群の例を示す図である。

【図 18】停止テーブルの例を示す図である。

【図 19】停止テーブルの例を示す図である。

【図 20】停止テーブルの例を示す図である。

【図 21】停止テーブルの例を示す図である。

20

【図 22】停止テーブルの例を示す図である。

【図 23】次ボーナス決定テーブルの例を示す図である。

【図 24】F T 遊技数範囲決定テーブルの例を示す図である。

【図 25】ボーナス放出連荘数上限値決定テーブルの例を示す図である。

【図 26】モード移行テーブルの例を示す図である。

【図 27】モード移行テーブルの例を示す図である。

【図 28】前兆モード移行契機抽選テーブルの例を示す図である。

【図 29】C Z 抽選テーブルの例を示す図である。

【図 30】ジャンプテーブルの例を示す図である。

【図 31】報知態様演出決定テーブルの例を示す図である。

30

【図 32】報知抽選テーブルの例を示す図である。

【図 33】報知態様演出決定テーブルの例を示す図である。

【図 34】前兆演出遊技数決定テーブルの例を示す図である。

【図 35】報知時機決定テーブルの例を示す図である。

【図 36】主制御回路 7 1 のメインフローチャートである。

【図 37】図 3 6 に続くフローチャートである。

【図 38】図 3 7 に続くフローチャートである。

【図 39】遊技状態監視処理を示すフローチャートである。

【図 40】F T 遊技数抽選処理を示すフローチャートである。

【図 41】F T 制御処理を示すフローチャートである。

40

【図 42】モード移行処理を示すフローチャートである。

【図 43】確率抽選処理を示すフローチャートである。

【図 44】停止用当選役決定処理を示すフローチャートである。

【図 45】F T 前兆チェック処理を示すフローチャートである。

【図 46】前兆モード移行処理を示すフローチャートである。

【図 47】F T 遊技数更新処理を示すフローチャートである。

【図 48】前兆モード移行契機抽選処理を示すフローチャートである。

【図 49】チャンスゾーン管理処理を示すフローチャートである。

【図 50】B B、R B 作動チェック処理を示すフローチャートである。

【図 51】副制御回路 7 2 の g S u b 用リセット割込処理を示すフローチャートである。

50

- 【図 5 2】副制御回路 7 2 のコマンド入力処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 3】副制御回路 7 2 の遊技開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 4】図 5 3 に続くフローチャートである。
- 【図 5 5】副制御回路 7 2 のリール停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 6】副制御回路 7 2 の入賞処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 7】副制御回路の画像制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 8】副制御回路の画像制御 I C / i n t 処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 9】2 m s 割込処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 0】液晶表示装置 1 3 1 の画像表示の例を示す図である。
- 【図 6 1】液晶表示装置 1 3 1 の画像表示の例を示す図である。
- 【図 6 2】液晶表示装置 1 3 1 の画像表示の例を示す図である。
- 【図 6 3】液晶表示装置 1 3 1 の画像表示の例を示す図である。
- 【図 6 4】液晶表示装置 1 3 1 の画像表示の例を示す図である。
- 【図 6 5】液晶表示装置 1 3 1 の画像表示の例を示す図である。
- 【図 6 6】液晶表示装置 1 3 1 の画像表示の例を示す図である。
- 【図 6 7】液晶表示装置 1 3 1 の画像表示の例を示す図である。
- 【図 6 8】液晶表示装置 1 3 1 の画像表示の例を示す図である。
- 【図 6 9】液晶表示装置 1 3 1 の画像表示の例を示す図である。
- 【図 7 0】液晶表示装置 1 3 1 の画像表示の例を示す図である。
- 【図 7 1】液晶表示装置 1 3 1 の画像表示の例を示す図である。

10

20

【符号の説明】

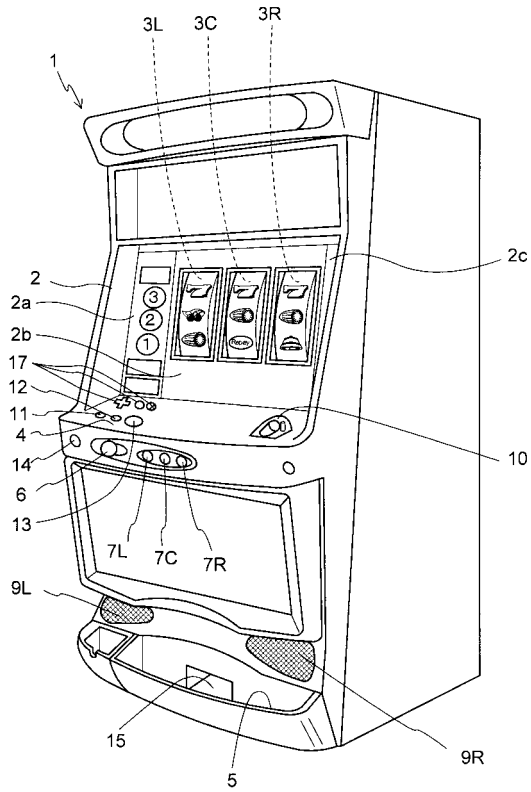
【 0 4 9 4 】

- 1 遊技機
- 2 キャビネット
- 2 b 液晶表示部
- 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
- 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R 図柄表示領域
- 2 2 L , 2 2 C , 2 2 R 窓枠表示領域
- 2 3 演出表示領域
- 3 0 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 主制御回路
- 7 2 副制御回路
- 8 3 プログラム R O M
- 8 4 ワーク R A M
- 1 3 1 液晶表示装置

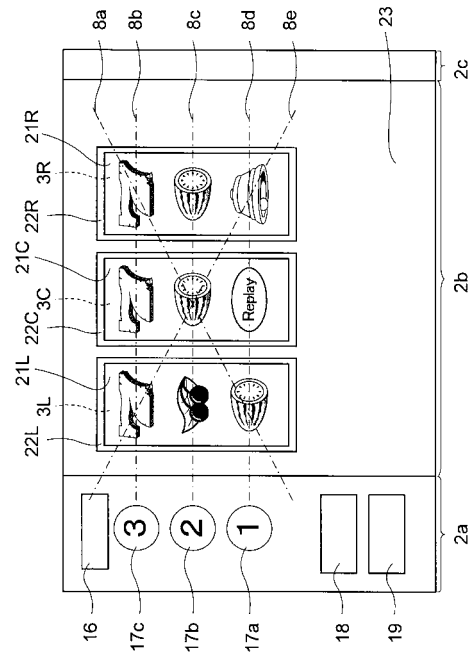
30

40

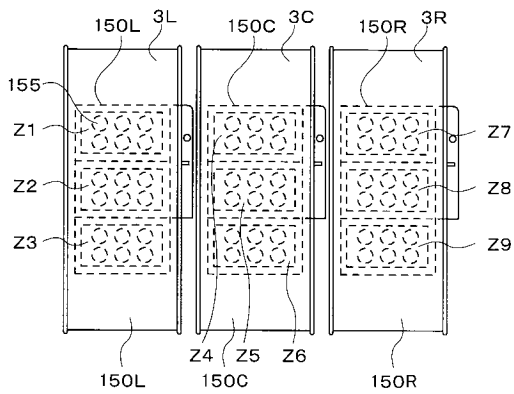
【図 1】



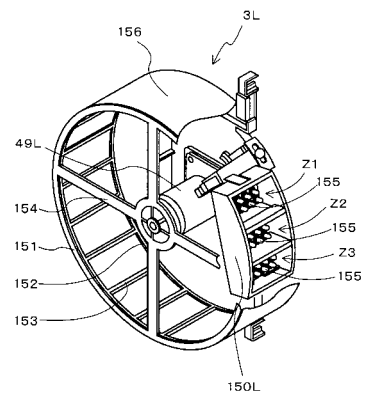
【図 2】



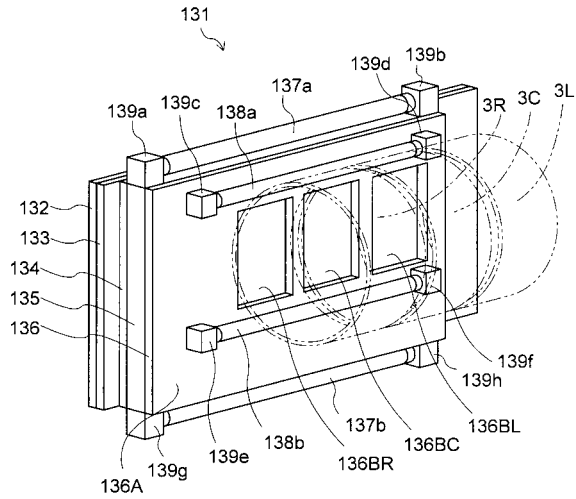
【図 3】



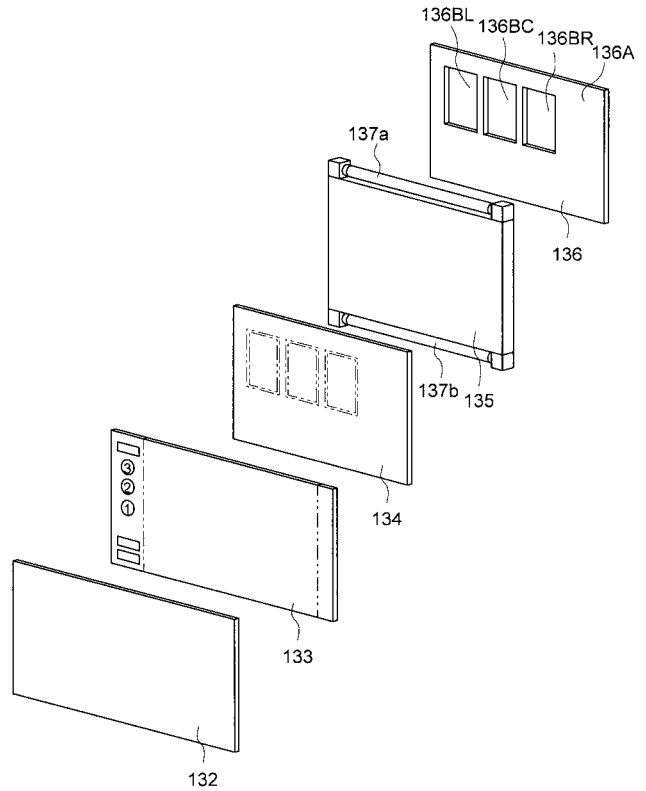
【図 4】



【図 5】

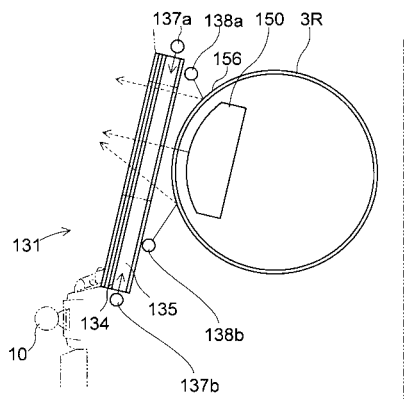


【図 6】

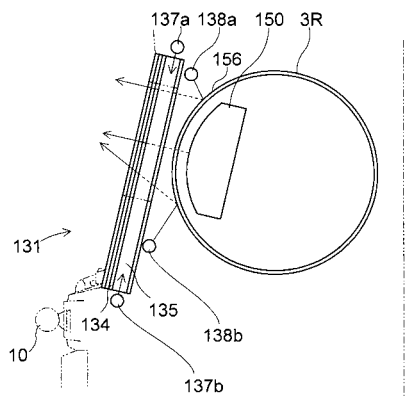


【図 7】

(1) 図柄表示領域にある液晶を駆動しない場合



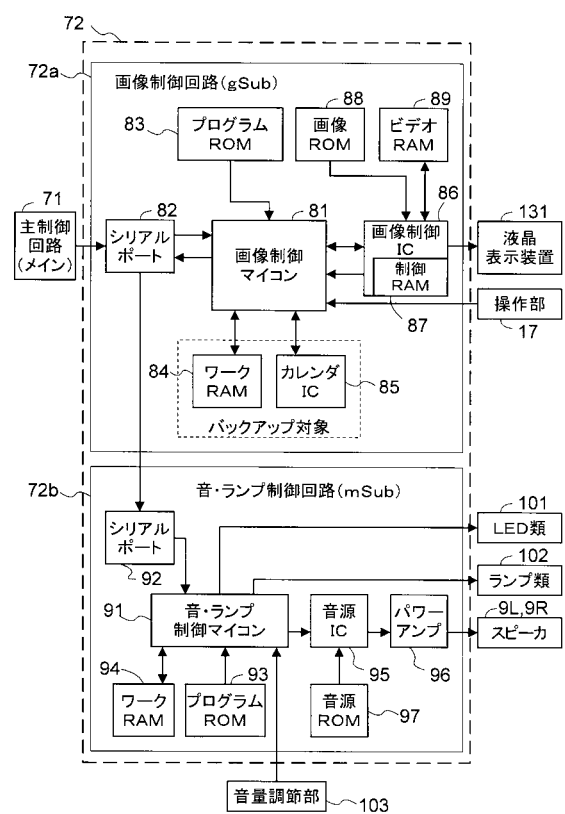
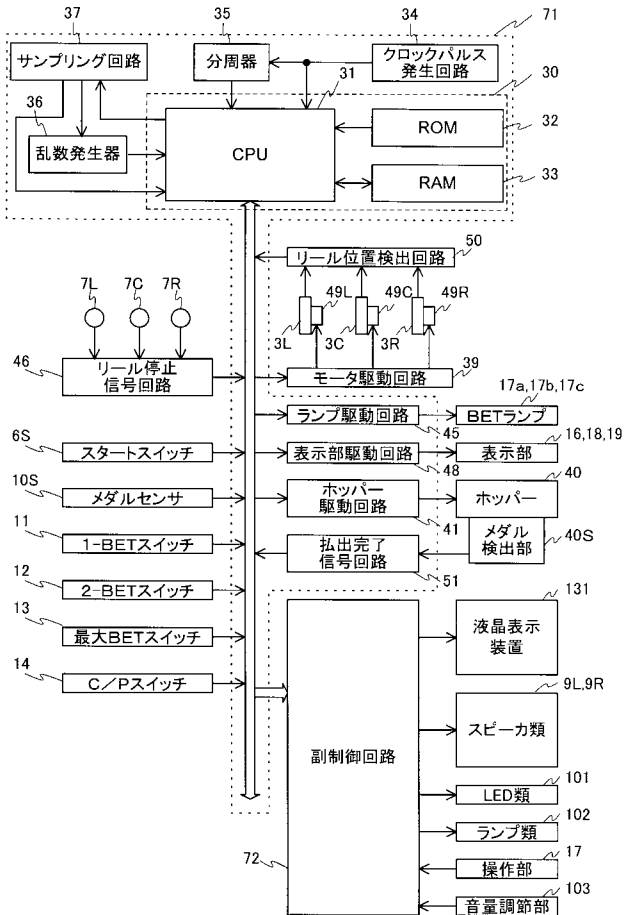
(2) 図柄表示領域にある液晶を駆動する場合



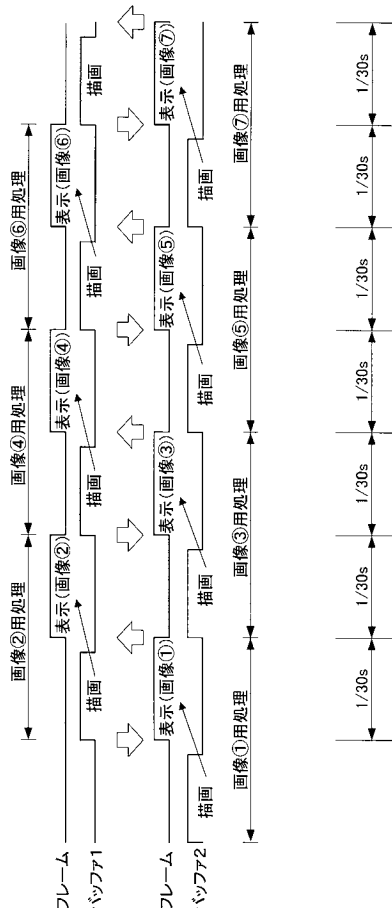
【図 8】

左リール 3 L 用	中央リール 3 C 用	右リール 3 R 用
00	00	00
01	01	01
02	02	02
03	03	03
04	04	04
05	05	05
06	06	06
07	07	07
08	08	08
09	09	09
10	10	10
11	11	11
12	12	12
13	13	13
14	14	14
15	15	15
16	16	16
17	17	17
18	18	18
19	19	19
20	20	20

【 図 1 0 】



【 図 1 1 】



【 図 1 2 】

役と図柄組合せと払出枚数			
役	非 F T 遊技状態	B B 中一般遊技状態	R B 遊技状態
B B	赤 7 - 赤 7 - 赤 7 青 7 - 青 7 - 青 7 1 5 枚	—	—
R B	B A R - B A R 赤 7 - 赤 7 - B A R 青 7 - 青 7 - B A R 1 5 枚	Replay-Replay-Replay 1 0 枚	—
スイカの小役	スイカ-スイカ-スイカ 6 枚	スイカ-スイカ-スイカ 6 枚	—
ベルの小役	ベル-ベル-ベル 8 枚	ベル-ベル-ベル 1 0 枚	—
リプレイ	Replay-Replay-Replay 再遊技	—	—
チェリーの小役	チェリー-ANY-ANY 1 枚	チェリー-ANY-ANY 1 枚	—
J A C の小役	—	—	Replay-Replay-Replay スイカ-Replay-Replay 1 5 枚

【図 13】

(1)

非 F T 遊技状態用確率抽選テーブル (乱数抽出範囲: 0~16383)

内部当選役	乱数範囲	当選確率
B B	0 ~ 135	136 / 16384
R B	136 ~ 226	91 / 16384
リプレイ	227 ~ 2471	2245 / 16384
ベルの小役	2472 ~ 4232	1761 / 16384
スイカの小役	4233 ~ 4362	130 / 16384
角チェリーの小役	4363 ~ 4554	192 / 16384
中チェリーの小役	4555 ~ 4559	5 / 16384
ハズレ	4560 ~ 16383	11824 / 16384

(2)

F T 遊技状態用確率抽選テーブル (乱数抽出範囲: 0~16383)

内部当選役	乱数範囲	当選確率
B B	0 ~ 135	136 / 16384
R B	136 ~ 226	91 / 16384
リプレイ	227 ~ 14293	14067 / 16384
ベルの小役	14294 ~ 16054	1761 / 16384
スイカの小役	16055 ~ 16184	130 / 16384
角チェリーの小役	16185 ~ 16376	192 / 16384
中チェリーの小役	16377 ~ 16381	5 / 16384
ハズレ	16382 ~ 16383	2 / 16384

【図 14】

(3)

B B 中一般遊技状態用確率抽選テーブル (乱数抽出範囲: 0~16383)

内部当選役	乱数範囲	当選確率
S R B	0 ~ 4499	4500 / 16384
ベルの小役	4500 ~ 16377	11878 / 16384
スイカの小役	16378 ~ 16379	2 / 16384
角チェリーの小役	16380 ~ 16381	2 / 16384
中チェリーの小役	16382	1 / 16384
ハズレ	16383	1 / 16384

(4)

R B 遊技状態用確率抽選テーブル (乱数抽出範囲: 0~16383)

内部当選役	乱数範囲	当選確率
J A C の小役	0 ~ 16382	16383 / 16384
ハズレ	16383	1 / 16384

【図 15】

停止用当選役決定テーブル(乱数範囲: 0~8191)

内部当選役	非 F T 遊技状態		F T 遊技状態		停止用当選役
	持越役無	持越役有	FT遊技数 ≤ 1	1 < FT遊技数 ≤ 32	
B B	8192	2560	2560	2560	ハズレ
R B	0	5632	2156	5156	ハズレ
リプレイ	0	0	64	64	非入賞リプレイ
	0	0	412	412	チャンス目
	0	0	3000	0	特殊ハズレA
ベルの小役	8192	4096	8192	4096	特殊ハズレB
	0	0	0	0	ベルの小役
スイカの小役	8192	4096	8192	4096	スイカの小役
	0	0	0	0	チャンス目
角チェリーの小役	8192	4096	8192	4096	非入賞スイカ
	0	0	0	0	非入賞角チェリー
	0	0	0	0	角チェリーの小役
中チェリーの小役	8192	1024	8192	1024	チャンス目
	0	0	0	7168	非入賞中チェリー
	0	0	0	0	中チェリーの小役
ハズレ	8192	0	8192	0	ハズレ
	0	8192	0	8191	持越役(BB又はRB)

【図 16】

遊技状態と、停止用当選役と、決定される停止テーブル群との関係 A

遊技状態	停止用当選役	停止テーブル群
非 F T 非持越状態	ハズレ	入賞不可能停止テーブル群
	リプレイ	リプレイ入賞可能停止テーブル群
	ベルの小役	ベル入賞可能停止テーブル群
	スイカの小役	スイカ入賞可能停止テーブル群
	角チェリーの小役	角チェリー入賞可能停止テーブル群
	中チェリーの小役	中チェリー入賞可能停止テーブル群
非 F T B B 持越状態	リプレイ	リプレイ入賞可能停止テーブル群
	ベルの小役	ベル入賞可能停止テーブル群
	スイカの小役	スイカ入賞可能停止テーブル群
	角チェリーの小役	角チェリー入賞可能停止テーブル群
	中チェリーの小役	中チェリー入賞可能停止テーブル群
	B B	B B 入賞可能停止テーブル群
非 F T R B 持越状態	リプレイ	リプレイ入賞可能停止テーブル群
	ベルの小役	ベル入賞可能停止テーブル群
	スイカの小役	スイカ入賞可能停止テーブル群
	角チェリーの小役	角チェリー入賞可能停止テーブル群
	中チェリーの小役	中チェリー入賞可能停止テーブル群
	R B	R B 入賞可能停止テーブル群

【図 17】

遊技状態と、停止用当選役と、決定される停止テーブル群との関係B

遊技状態	停止用当選役	停止テーブル群
F T B B 持越状態	リプレイ	リプレイ入賞可能停止テーブル群
	非入賞リプレイ	入賞不可能停止テーブル
	チャンス目	チャンス目停止テーブル群
	特殊ハズレA	特殊ハズレA停止テーブル群
	特殊ハズレB	特殊ハズレB停止テーブル群
	ベルの小役	ベル入賞可能停止テーブル群
	スイカの小役	スイカ入賞可能停止テーブル群
	角チェリーの小役	角チェリー入賞可能停止テーブル群
	中チェリーの小役	中チェリー入賞可能停止テーブル群
F T R B 持越状態	B B	B B 入賞可能停止テーブル群
	リプレイ	リプレイ入賞可能停止テーブル群
	非入賞リプレイ	入賞不可能停止テーブル
	チャンス目	チャンス目停止テーブル群
	特殊ハズレA	特殊ハズレA停止テーブル群
	特殊ハズレB	特殊ハズレB停止テーブル群
	ベルの小役	ベル入賞可能停止テーブル群
	スイカの小役	スイカ入賞可能停止テーブル群
	角チェリーの小役	角チェリー入賞可能停止テーブル群
	中チェリーの小役	中チェリー入賞可能停止テーブル群
	R B	R B 入賞可能停止テーブル群

【図 18】

リプレイ入賞成立可能停止テーブル
(右下がりにReplay-Replay-Replay)

左リール3L		中央リール3C		右リール3R	
停止操作位置	停止制御位置	停止操作位置	停止制御位置	停止操作位置	停止制御位置
00	20	00	18	00	19
01	20	01	18	01	19
02	20	02	02	02	02
03	20	03	02	03	02
04	04	04	02	04	02
05	04	05	05	05	02
06	04	06	05	06	02
07	04	07	05	07	07
08	04	08	05	08	07
09	09	09	05	09	07
10	09	10	10	10	07
11	09	11	10	11	07
12	09	12	10	12	12
13	09	13	10	13	12
14	14	14	14	14	12
15	14	15	14	15	12
16	14	16	14	16	16
17	14	17	14	17	16
18	14	18	18	18	16
19	19	19	18	19	19
20	20	20	18	20	19

【図 19】

入賞不可能停止テーブル
(右下がりにReplay-Replay-ベル)

左リール3L		中央リール3C		右リール3R	
停止操作位置	停止制御位置	停止操作位置	停止制御位置	停止操作位置	停止制御位置
00	19	00	18	00	18
01	19	01	18	01	01
02	19	02	02	02	01
03	03	03	02	03	01
04	03	04	02	04	01
05	03	05	05	05	01
06	03	06	05	06	06
07	03	07	05	07	06
08	08	08	05	08	06
09	08	09	05	09	06
10	08	10	10	10	06
11	08	11	10	11	11
12	08	12	10	12	11
13	13	13	10	13	11
14	13	14	14	14	11
15	13	15	14	15	15
16	13	16	14	16	15
17	13	17	14	17	15
18	18	18	18	18	18
19	19	19	18	19	18
20	19	20	18	20	18

【図 20】

チャンス目停止テーブル
(中段にベル-ベル-Replay)

左リール3L		中央リール3C		右リール3R	
停止操作位置	停止制御位置	停止操作位置	停止制御位置	停止操作位置	停止制御位置
00	20	00	20	00	20
01	20	01	20	01	20
02	20	02	20	02	20
03	20	03	20	03	03
04	04	04	04	04	03
05	04	05	04	05	03
06	04	06	04	06	03
07	04	07	04	07	03
08	04	08	08	08	08
09	09	09	08	09	08
10	09	10	08	10	08
11	09	11	08	11	08
12	09	12	12	12	08
13	09	13	12	13	13
14	14	14	12	14	13
15	14	15	12	15	13
16	16	16	16	16	13
17	16	17	16	17	17
18	16	18	16	18	17
19	16	19	16	19	17
20	20	20	20	20	20

【図 2 1】

特殊ハズレA停止テーブル
(Replayの小V字型)

左リール3L		中央リール3C		右リール3R	
停止操作 位置	停止制御 位置	停止操作 位置	停止制御 位置	停止操作 位置	停止制御 位置
00	20	00	18	00	00
01	20	01	18	01	00
02	20	02	02	02	00
03	20	03	02	03	00
04	04	04	02	04	04
05	04	05	05	05	04
06	04	06	05	06	04
07	04	07	05	07	04
08	04	08	05	08	04
09	09	09	05	09	09
10	09	10	10	10	09
11	09	11	10	11	09
12	09	12	10	12	09
13	09	13	10	13	09
14	14	14	14	14	14
15	14	15	14	15	14
16	14	16	14	16	14
17	14	17	14	17	14
18	14	18	18	18	18
19	19	19	18	19	18
20	20	20	18	20	18

【図 2 2】

特殊ハズレB停止テーブル
(Replayの大V字型)

左リール3L		中央リール3C		右リール3R	
停止操作 位置	停止制御 位置	停止操作 位置	停止制御 位置	停止操作 位置	停止制御 位置
00	20	00	17	00	00
01	20	01	01	01	00
02	20	02	01	02	00
03	20	03	01	03	00
04	04	04	04	04	04
05	04	05	04	05	04
06	04	06	04	06	04
07	04	07	04	07	04
08	04	08	04	08	04
09	09	09	09	09	09
10	09	10	09	10	09
11	09	11	09	11	09
12	09	12	09	12	09
13	09	13	13	13	09
14	14	14	13	14	14
15	14	15	13	15	14
16	14	16	13	16	14
17	14	17	17	17	14
18	14	18	17	18	18
19	19	19	17	19	18
20	20	20	17	20	18

【図 2 3】

次ボーナス決定テーブル(乱数範囲:0~255)

モード	0	1	2	3	4	5
BB	154	154	154	255	255	255
RB	102	102	102	1	1	1

【図 2 4】

FT遊技数範囲決定テーブル(乱数範囲:0~255)

FT遊技数		モード			
範囲先端	範囲後端	0	1	2	3~5
1	32	5	-	90	256
33	64	5	-	83	-
65	128	5	-	83	-
129	256	46	6	-	-
257	384	46	6	-	-
385	512	46	6	-	-
513	640	10	40	-	-
641	768	40	6	-	-
769	896	14	14	-	-
897	1024	13	50	-	-
1025	1152	13	64	-	-
1153	1280	13	64	-	-

【図 2 5】

ボーナス放出連荘数上限値決定テーブル

内部当選役	ボーナス放出連荘数上限値
スイカの小役	3
リプレイ	4
中チェリーの小役	5

【図 2 6】

(1) 通常時モード移行テーブルA(乱数範囲:0~255) ※持越役:BB

		移行先のモード					
		0	1	2	3	4	5
滞在中の モード	0	80	80	96	-	-	-
	1	110	110	36	-	-	-
	2	64	64	128	-	-	-
	3	-	-	1	255	-	-
	4	-	-	1	-	255	-
	5	-	-	1	-	-	255

(2) 通常時モード移行テーブルB(乱数範囲:0~255) ※持越役:RB

		移行先のモード					
		0	1	2	3	4	5
滞在中の モード	0	156	-	100	-	-	-
	1	85	85	86	-	-	-
	2	132	-	124	-	-	-
	3	-	-	1	255	-	-
	4	-	-	1	-	255	-
	5	-	-	1	-	-	255

(3) 図柄当選時モード移行テーブルC(乱数範囲:0~255) ※純はずれ

		移行先のモード					
		0	1	2	3	4	5
滞在中の モード	0	2	-	254	-	-	-
	1	4	-	252	-	-	-
	2	2	-	254	-	-	-
	3	-	-	1	255	-	-
	4	-	-	1	-	255	-
	5	-	-	1	-	-	255

(4) 図柄当選時モード移行テーブルD(乱数範囲:0~255) ※ベル、角チェリー

		移行先のモード					
		0	1	2	3	4	5
滞在中の モード	0	64	-	192	-	-	-
	1	64	-	192	-	-	-
	2	64	-	192	-	-	-
	3	-	-	1	255	-	-
	4	-	-	1	-	255	-
	5	-	-	1	-	-	255

【図 27】

(5) 図柄当選時モード移行テーブルE(乱数範囲:0~255) ※スイカ

		移行先のモード					
		0	1	2	3	4	5
滞在中のモード	0	-	-	1	255	-	-
	1	-	-	1	255	-	-
	2	-	-	1	255	-	-
	3	-	-	1	255	-	-
	4	-	-	1	-	255	-
	5	-	-	1	-	-	255

(6) 図柄当選時モード移行テーブルF(乱数範囲:0~255) ※リプレイ

		移行先のモード					
		0	1	2	3	4	5
滞在中のモード	0	-	-	1	-	255	-
	1	-	-	1	-	255	-
	2	-	-	1	-	255	-
	3	-	-	1	255	-	-
	4	-	-	1	-	255	-
	5	-	-	1	-	-	255

(7) 図柄当選時モード移行テーブルG(乱数範囲:0~255) ※中チェリー

		移行先のモード					
		0	1	2	3	4	5
滞在中のモード	0	-	-	1	-	-	255
	1	-	-	1	-	-	255
	2	-	-	1	-	-	255
	3	-	-	1	255	-	-
	4	-	-	1	-	255	-
	5	-	-	1	-	-	255

(8) 上限値到達時モード移行テーブルH(乱数範囲:0~255)

		移行先のモード					
		0	1	2	3	4	5
滞在中のモード	3	50	50	156	-	-	-
	4	52	52	152	-	-	-
	5	54	54	148	-	-	-

【図 31】

報知態様演出決定テーブル(乱数範囲:0~255) ※青7用

BB遊技数	報知態様		
	図柄揃い無し	図柄2つ揃い	図柄3つ揃い
1~20G	200	54	2
21~30G	25	180	51

【図 32】

報知抽選テーブル(乱数範囲:0~255) ※赤7用

BB遊技数	非当選	当選
1~20G	200	56
21~30G	26	230

【図 33】

(1) 報知態様演出決定テーブルa

大分類	小分類
図柄3つ揃い	0-0-0
	...
	5-5-5
	...
	9-9-9
図柄2つ揃い	G-G-G
	0-0-1
	0-0-2
	...
	1-1-9
図柄揃い無し	1-1-G
	...
	G-G-9
	0-1-2
	0-1-3

(2) 報知態様演出決定テーブルb

大分類	小分類
図柄2つ揃い	0-0-1
	0-0-2
	...
	1-1-9
	1-1-G
図柄揃い無し	...
	G-G-9
	0-1-2
	0-1-3
	...

【図 28】

前兆モード移行契機抽選テーブル(乱数範囲:0~8191)

内部当選役	停止当選役	通常時	CZ	SCZ
中チェリーの小役	中チェリーの小役	4096	8192	8192
	チャンス目	1	8192	8192
角チェリーの小役	角チェリーの小役	128	3000	8192
	チャンス目	1	4096	8192
ベルの小役	ベルの小役	1	600	4096
スイカの小役	スイカの小役	128	3000	8192
	チャンス目	1	3000	8192
リプレイ	リプレイ	1	64	3000

【図 29】

CZ抽選テーブル(乱数範囲:0~255)

停止用当選役	非当選	CZ	SCZ
チャンス目	128	120	8

【図 30】

ジャンプテーブル

先頭データ	ジャンプ先の処理
01H	初期化处理
02H	デモ表示処理
03H	遊技メダル投入処理
04H	遊技開始処理
05H	リール停止処理
06H	全リール停止処理
07H	入賞処理
08H	ボーナス遊技状態変更指示処理
09H	ボーナス遊技終了時状態処理
0AH	エラー演出指示処理
0BH	サウンド演出指示処理

【図 34】

前兆演出遊技数決定テーブル

(乱数範囲:0~255)

前兆演出遊技数	乱数値
0	16
1	48
2	64
3	128

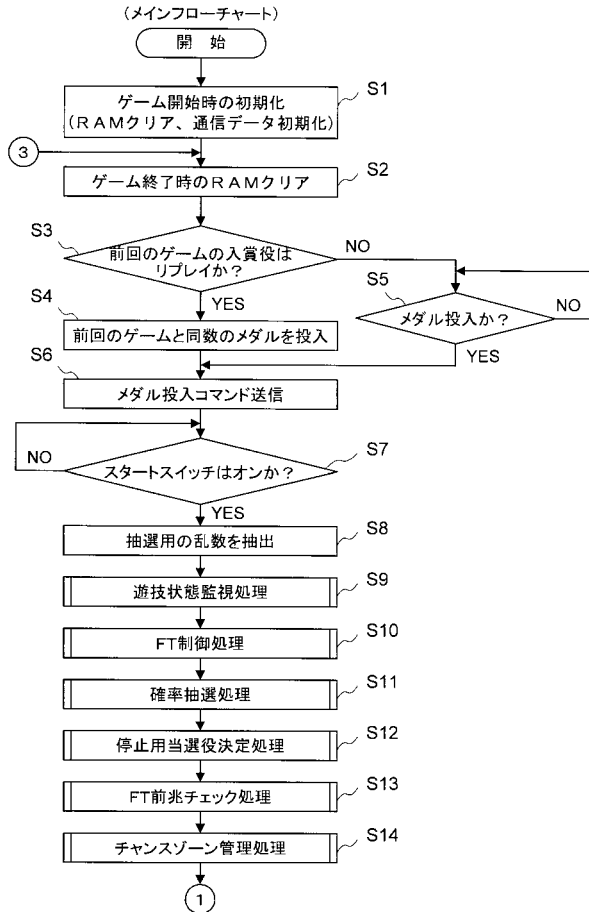
【図 35】

報知時機決定テーブル

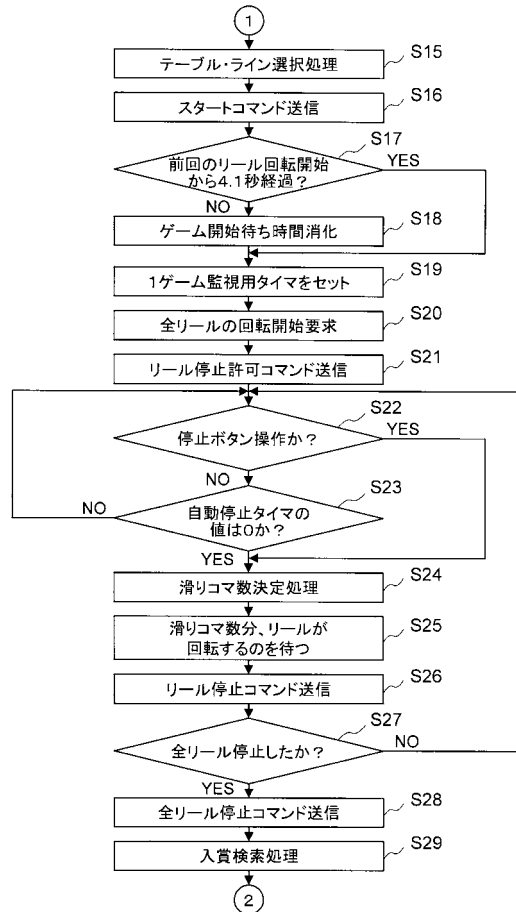
(乱数範囲:0~255)

報知時機	乱数値
スタートレバーON時	128
全リール停止時	128

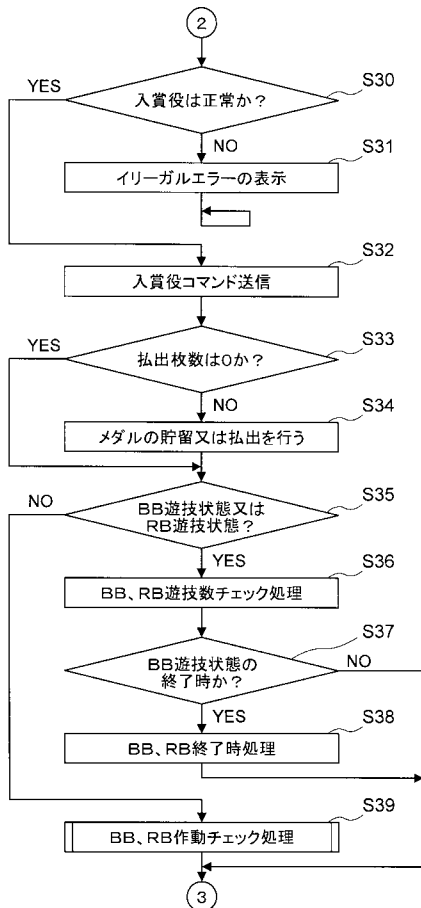
【図 36】



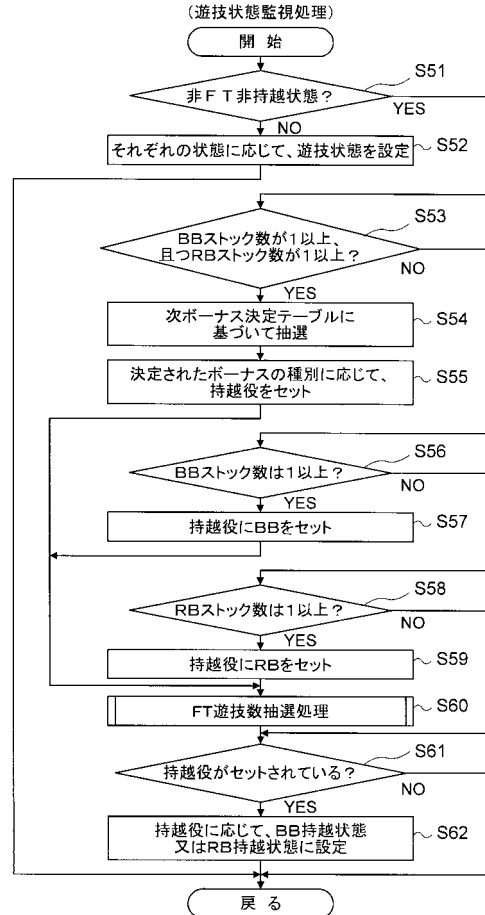
【図 37】



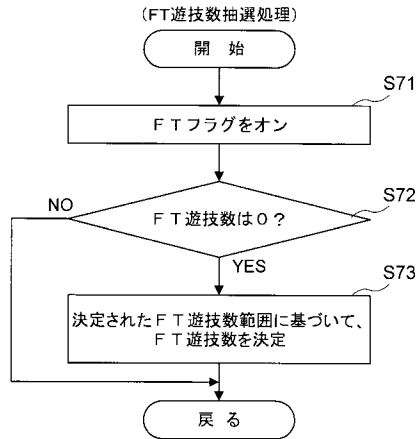
【図 38】



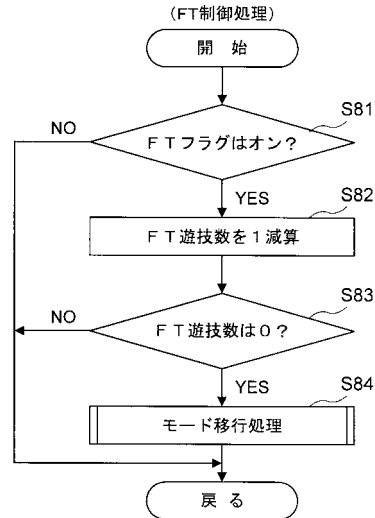
【図 39】



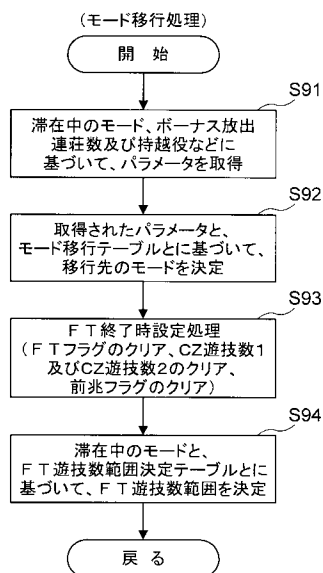
【図 40】



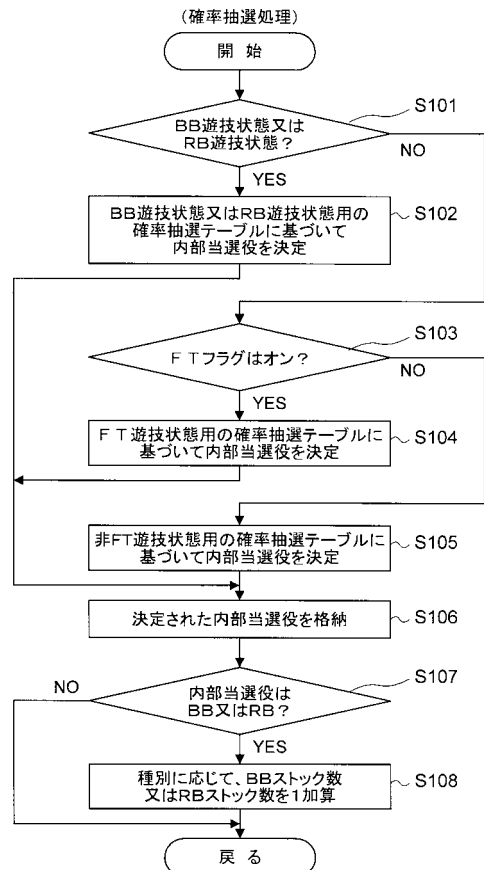
【図 41】



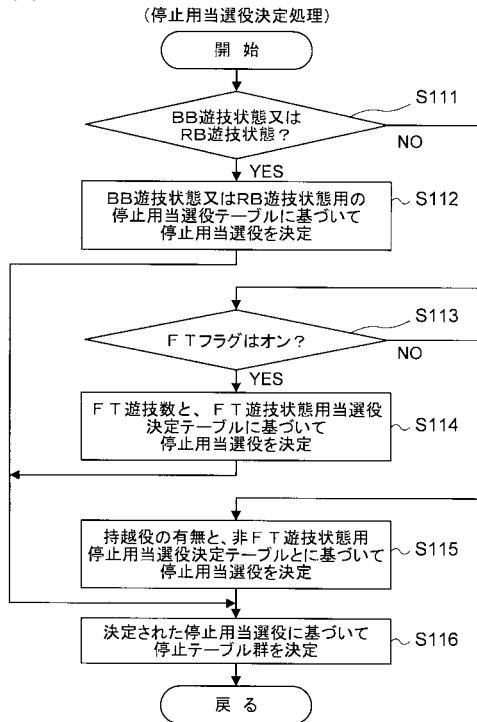
【図 42】



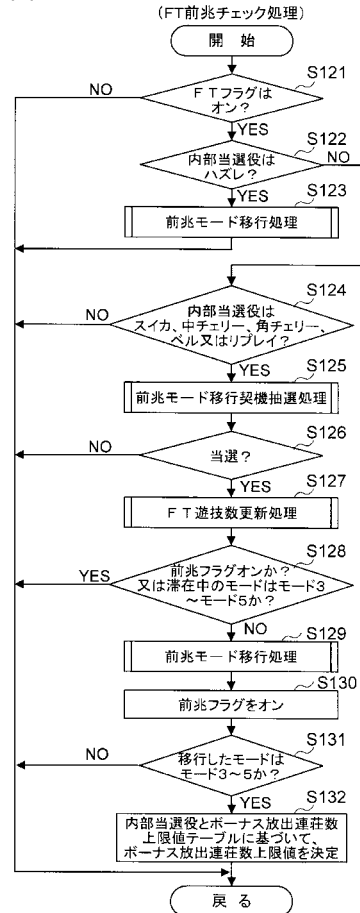
【図 43】



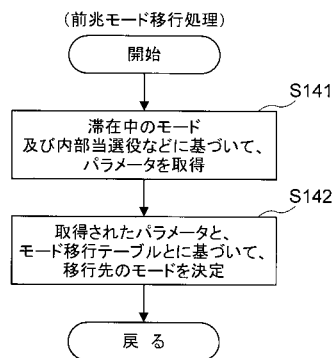
【図 4 4】



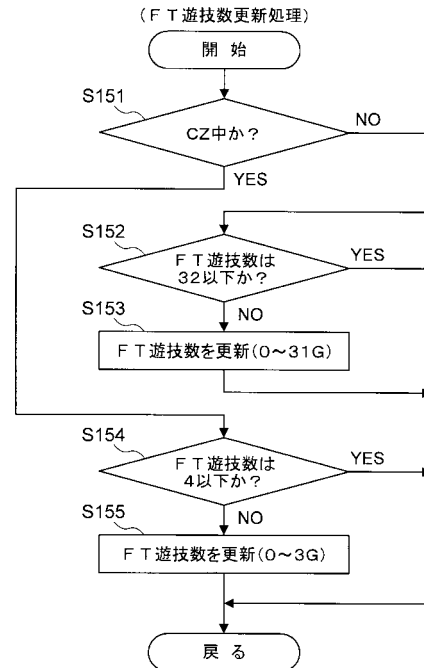
【図 4 5】



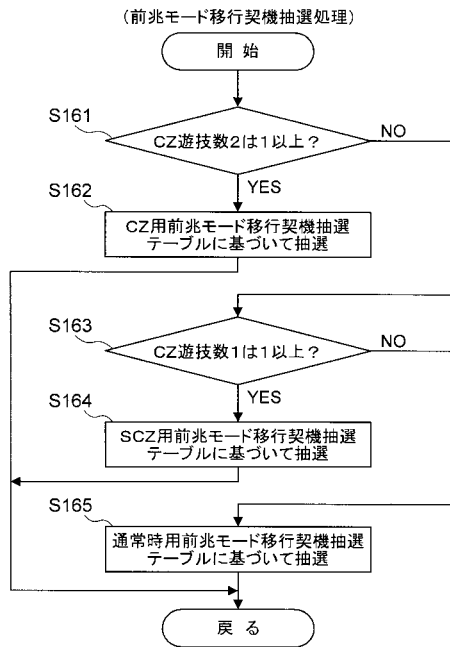
【図 4 6】



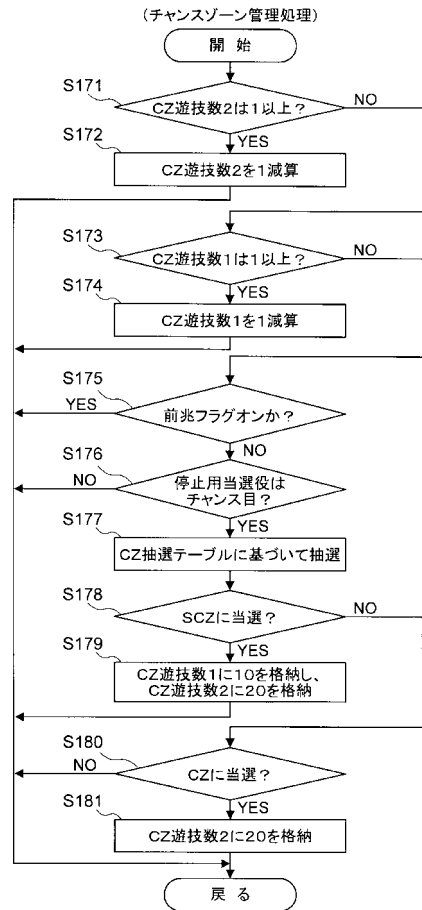
【図 4 7】



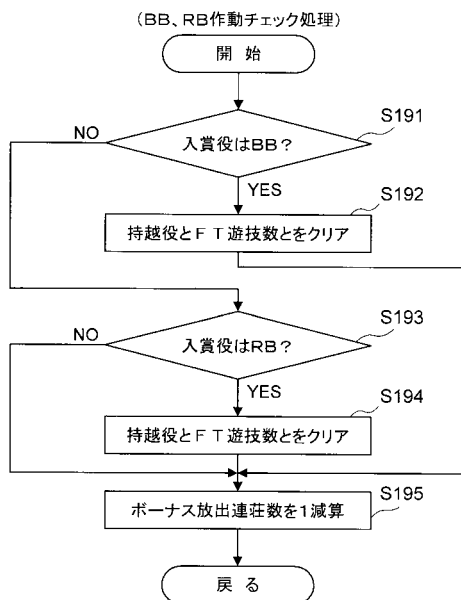
【図 48】



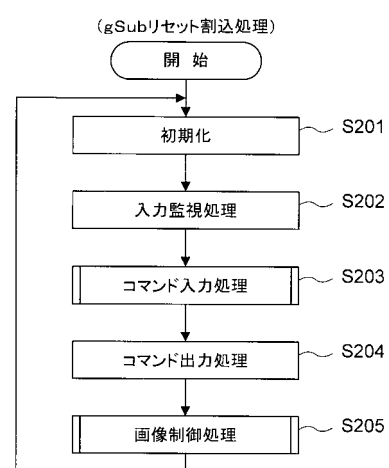
【図 49】



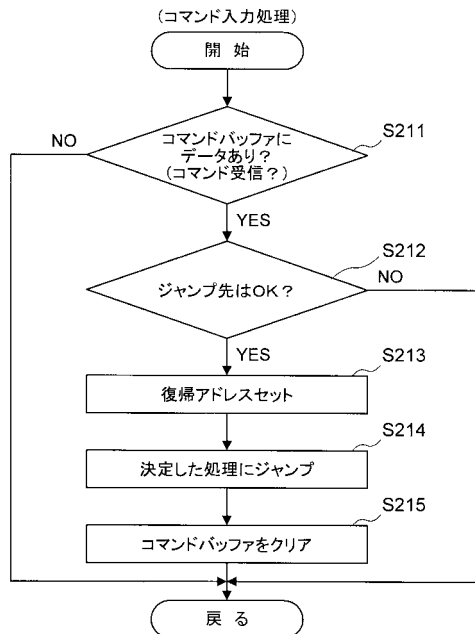
【図 50】



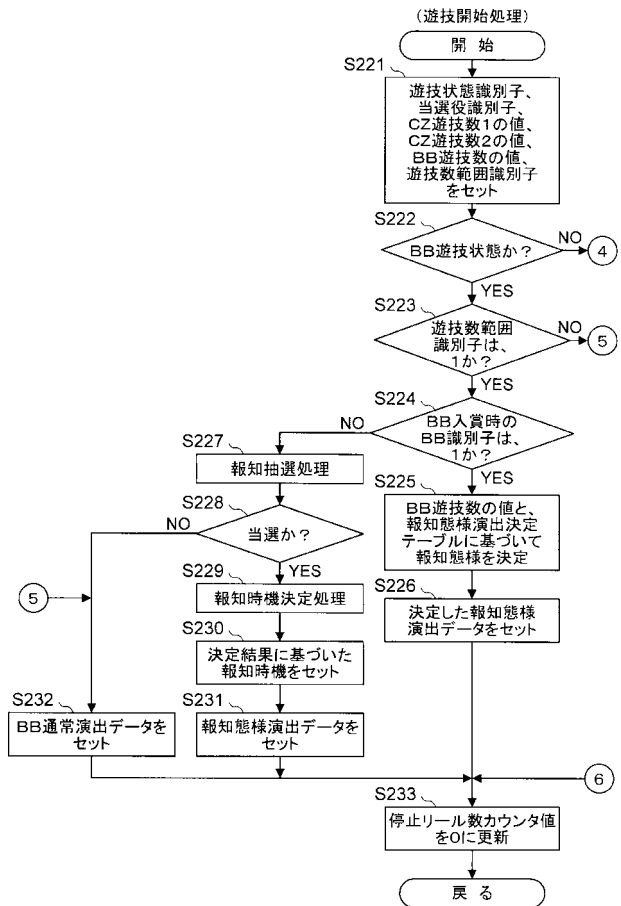
【図 51】



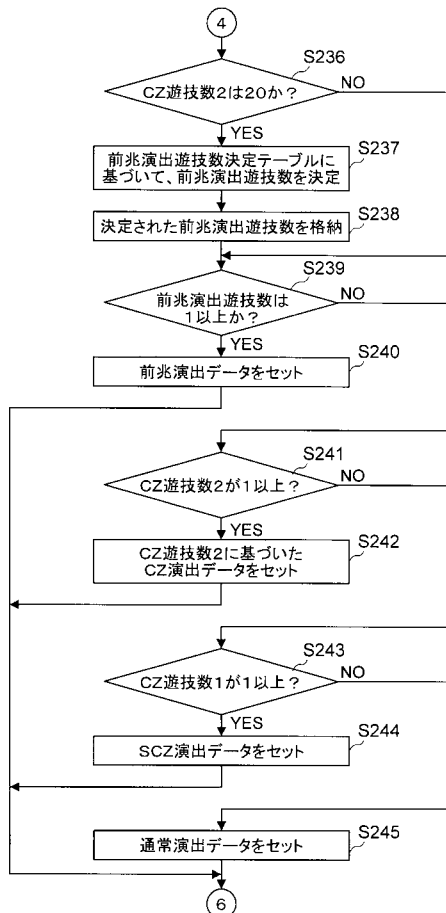
【図 5 2】



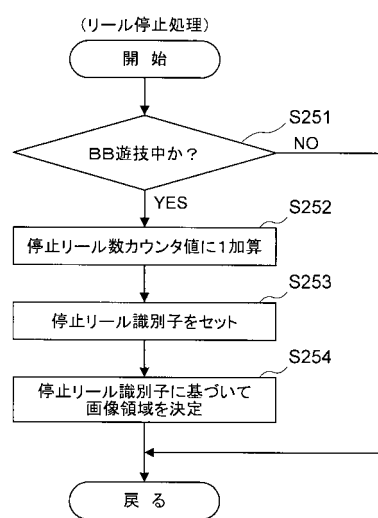
【図 5 3】



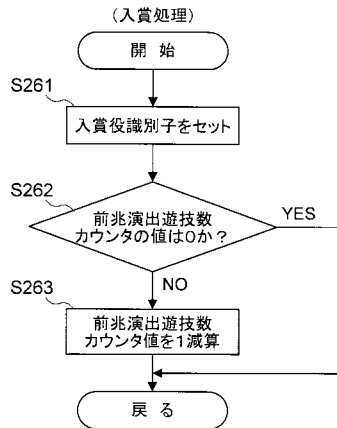
【図 5 4】



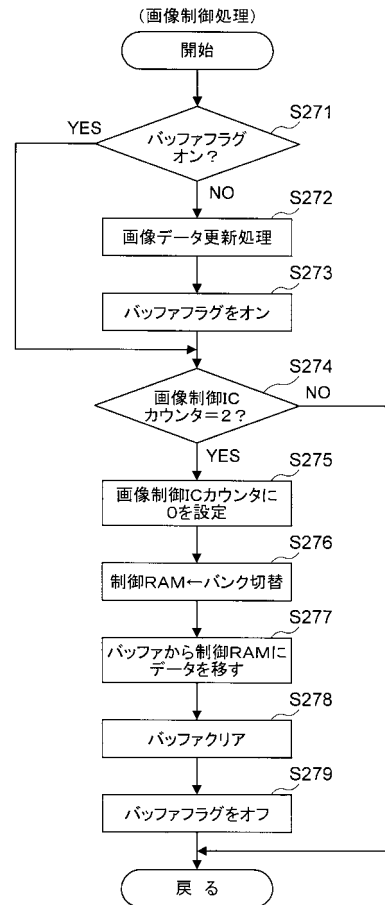
【図 5 5】



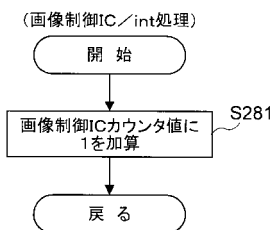
【図 5 6】



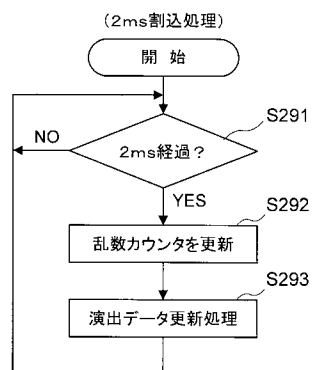
【図 5 7】



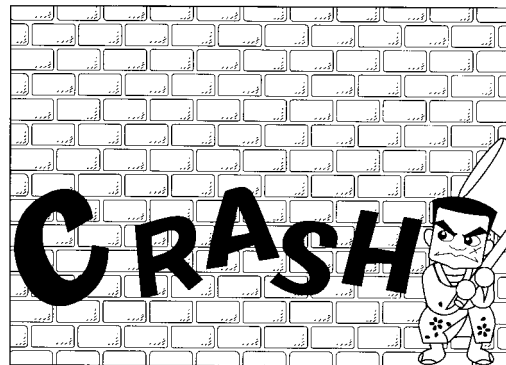
【図 5 8】



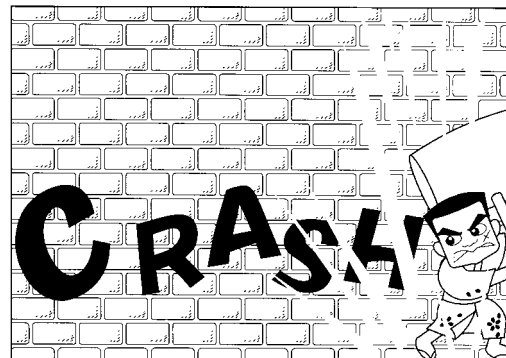
【図 5 9】



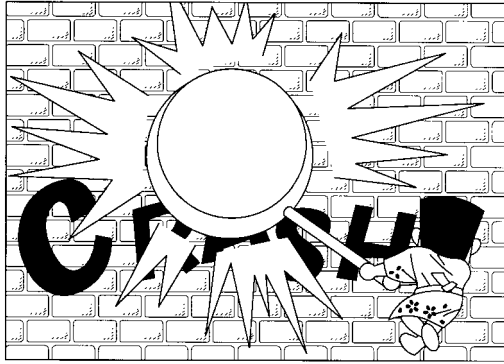
【図 6 0】



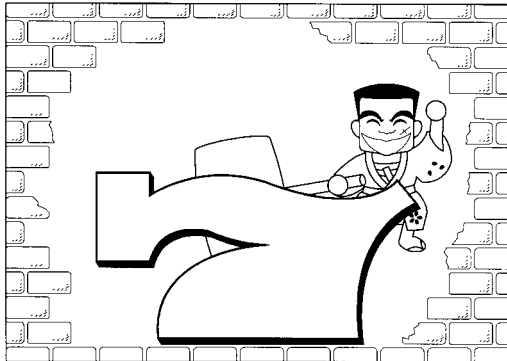
【図 6 1】



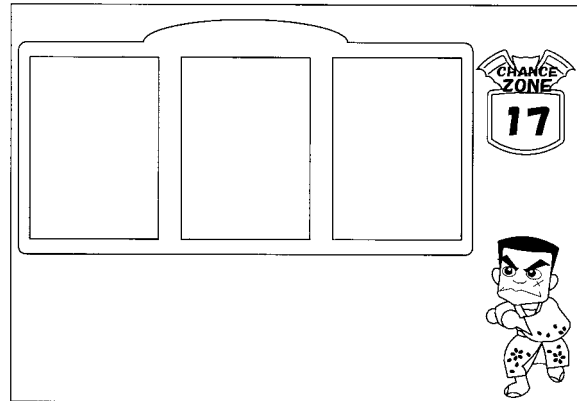
【図 6 2】



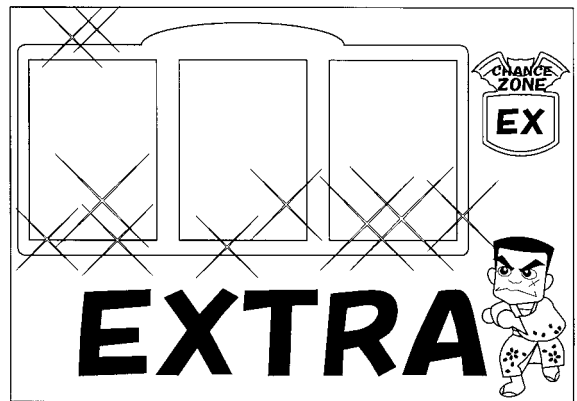
【図 6 3】



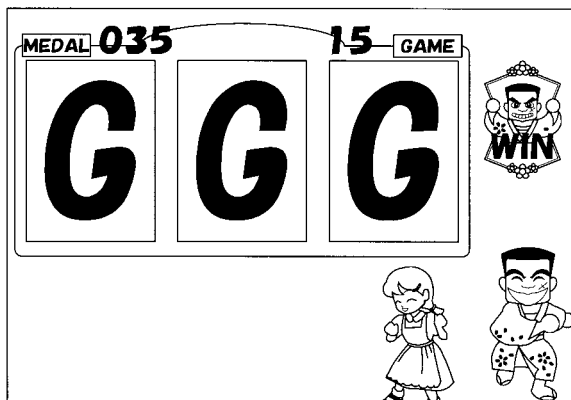
【図 6 4】



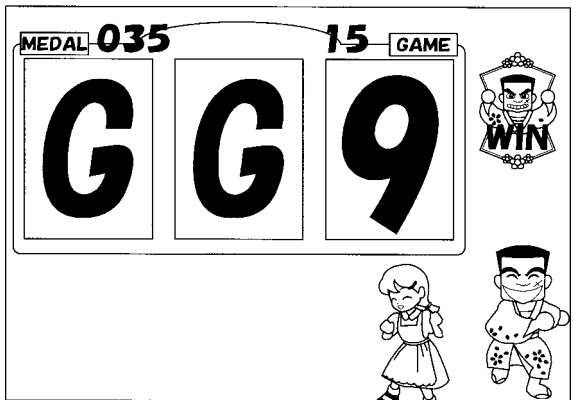
【図 6 5】



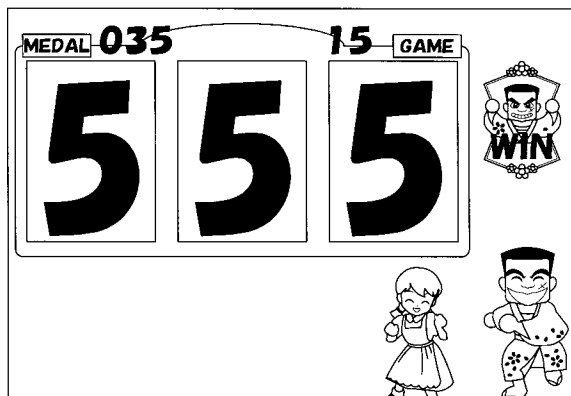
【図 6 6】



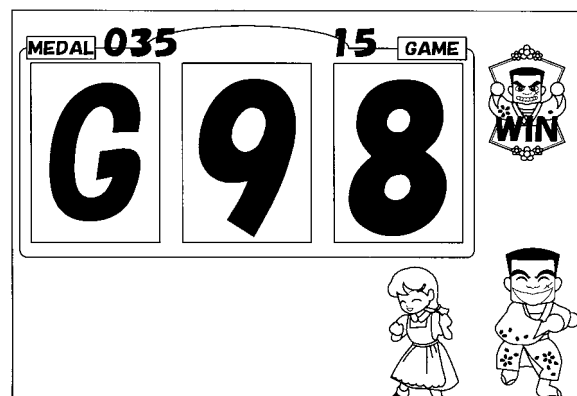
【図 6 8】



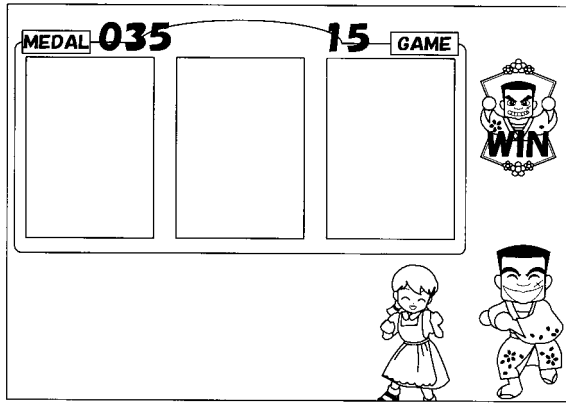
【図 6 7】



【図 6 9】



【 図 7 0 】



【 図 7 1 】

