

(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2005-52576

(P2005-52576A)

(43) 公開日 平成17年3月3日(2005.3.3)

(51) Int. Cl.⁷

A63F 5/04

F I

A 6 3 F 5/04 5 1 6 E
 A 6 3 F 5/04 5 1 2 D
 A 6 3 F 5/04 5 1 4 G
 A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

テーマコード (参考)

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 30 頁)

(21) 出願番号 特願2003-289440 (P2003-289440)
 (22) 出願日 平成15年8月7日(2003.8.7)

(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

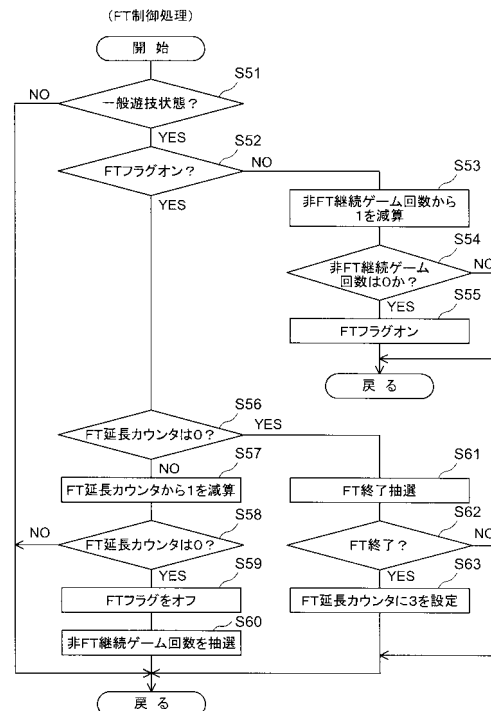
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 多彩な遊技性を備えた遊技機を提供する。

【解決手段】 遊技機は、当選役が特別な役であることに基づいて入賞表示手段に特別な入賞態様が停止表示された場合には、遊技者に有利な有利状態を発生させる有利状態発生手段と、当選役が特別な役であることを条件として、遊技回数計数手段による単位遊技の回数の計数を中断するための計数停止手段と、有利状態発生手段により発生された有利状態の終了を条件として、遊技回数計数手段による単位遊技の回数の計数を再開するための計数再開手段と、を備える。

【選択図】 図 1 6



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技媒体の検出結果に基づいて単位遊技の開始を許可する遊技開始許可手段と、
遊技者による操作の結果に基づいて遊技開始指令信号を出力する遊技開始指令手段と、
前記単位遊技の開始が許可されている場合には、前記遊技開始指令手段から出力された
前記遊技開始指令信号に基づいて当選役を決定する当選役決定手段と、

入賞態様を入賞表示手段に停止表示させる入賞表示制御手段と、
前記当選役が特定の役であることに基づいて前記入賞表示手段に特定の入賞態様が停止
表示された場合には、遊技者に特定の遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、

前記当選役が再遊技であることに基づいて前記入賞表示手段に特定の再遊技入賞態様が
停止表示された場合に、前記遊技媒体の検出結果に基づかずに前記遊技開始許可手段に前
記単位遊技の開始を許可する再遊技制御手段と、

前記当選役決定手段により前記特定の役が前記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、及び前記特定の役が前記当選役として決定される確率が前記第 1
の確率と比べて高い第 2 の確率である第 2 確率状態のうちのいずれか一方から他方に移行
させる状態移行手段と、

前記当選役決定手段により前記再遊技が前記当選役として決定される確率が第 1 の再遊
技確率である第 1 確率再遊技状態、及び前記再遊技が前記当選役として決定される確率が
前記第 1 の再遊技確率と異なる第 2 の再遊技確率である第 2 確率再遊技状態のうちのい
ずれか一方から他方に移行させる再遊技確率状態移行手段と、

前記第 2 確率再遊技状態において、前記状態移行手段により前記第 1 確率状態から前記
第 2 確率状態に移行させるか否かを決定する状態移行決定手段と、

前記再遊技確率状態移行手段により前記第 1 確率再遊技状態から前記第 2 確率再遊技状
態に移行してからの前記単位遊技の回数を計数する遊技回数計数手段と、

前記当選役が特別な役であることに基づいて前記入賞表示手段に特別の入賞態様が停止
表示された場合には、遊技者に有利な有利状態を発生させる有利状態発生手段と、

前記当選役が前記特別な役であることを条件として、前記遊技回数計数手段による前記
単位遊技の回数の計数を中断するための計数停止手段と、

前記有利状態発生手段により発生された前記有利状態の終了を条件として、前記遊技回
数計数手段による前記単位遊技の回数の計数を再開するための計数再開手段と、
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、前記遊技回数計数手段により計数された前記単位遊技
の回数を遊技者に対して報知する回数報知手段を備えた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、

前記第 2 確率再遊技状態であり、且つ前記第 1 確率状態の各単位遊技において、前記遊
技開始指令手段により出力される前記遊技開始指令信号に基づいて前記状態移行決定手段
が前記状態移行手段により前記第 1 確率状態から前記第 2 確率状態に移行させるか否かを
決定することを特徴とする遊技機。

【請求項 4】

当選役を決定する当選役決定手段と、

前記当選役が特定の役である場合に、特定の遊技結果を遊技結果表示手段に表示する表
示制御手段と、

前記当選役が前記特定の役となる確率が第 1 の確率である第 1 確率状態、及び該確率が
前記第 1 の確率と比べて高い第 2 の確率である第 2 確率状態の一方から他方に確率状態を
移行させる状態移行手段と、

前記状態移行手段により前記確率状態を移行させるか否かを決定する状態移行決定手段
と、

前記状態移行決定手段を作動させる第 1 の遊技状態と、

10

20

30

40

50

前記状態移行決定手段を作動させない第2の遊技状態と、
を備えたことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

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

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

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

【0004】

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

【0005】

このような遊技機では、遊技媒体を賭けることなくさらに遊技が行える再遊技入賞が行われる遊技機において、再遊技入賞と小当たり入賞との重複入賞が発生するようにした遊技機が提案されている（例えば、特許文献1参照。）。この遊技機によれば、再遊技入賞と同時に小当たり入賞が重複入賞する。その結果、再遊技入賞によりメダル投入を不要にして所有メダル数を維持し、小当たり入賞によりメダルを獲得できる。

【特許文献1】特開2002-336426号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

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

【0007】

本発明の目的は、多彩な遊技性を備えた遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

10

20

30

40

50

【 0 0 0 8 】

本発明は、以上のような問題点に鑑みてなされたものであり、遊技機において、当選役が特別な役であることに基づいて入賞表示手段に特別な入賞態様が停止表示された場合には、遊技者に有利な有利状態を発生させる有利状態発生手段と、当選役が特別な役であることを条件として、遊技回数計数手段による単位遊技の回数の計数を中断するための計数停止手段と、有利状態発生手段により発生された有利状態の終了を条件として、遊技回数計数手段による単位遊技の回数の計数を再開するための計数再開手段と、を備えたことを特徴とする。

【 0 0 0 9 】

より具体的には、本発明では、以下のようなものを提供する。

10

【 0 0 1 0 】

(1) 遊技媒体の検出結果(例えば、メダルの投入の有無)に基づいて単位遊技(例えば、一のゲームなど)の開始を許可する遊技開始許可手段(例えば、後述の図12のステップS7の判別を行う手段、後述の主制御回路71など)と、遊技者による操作(例えば、後述のスタートレバー6の操作など)の結果に基づいて遊技開始指令信号を出力する遊技開始指令手段(例えば、後述のスタートスイッチ6S、後述の図12のステップS9の判別を行う手段など)と、前記単位遊技の開始が許可されている場合には、前記遊技開始指令手段から出力された前記遊技開始指令信号に基づいて当選役(例えば、内部当選役、後述の持越役など)を決定する当選役決定手段(例えば、後述の図13のステップS18を行う手段、後述の主制御回路71など)と、入賞態様(例えば、後述の表示窓4L, 4C, 4R内の図柄の停止態様など)を入賞表示手段(例えば、後述の表示窓4L, 4C, 4R、リール3L, 3C, 3Rなど)に停止表示させる入賞表示制御手段(例えば、後述の図13のステップS22、ステップS23を行う手段、後述の主制御回路71など)と、前記当選役が特定の役(例えば、後述のシングルボーナスなど)であることに基づいて前記入賞表示手段に特定の入賞態様(例えば、後述のシングルボーナスの入賞を示す図柄組合せを含む停止態様など)が停止表示された場合には、遊技者に特定の遊技価値(例えば、“6枚”のメダルなど)を付与する遊技価値付与手段(例えば、後述の図14のステップS29を行う手段、後述の主制御回路71など)と、前記当選役が再遊技であることに基づいて前記入賞表示手段に特定の再遊技入賞態様(例えば、後述の再遊技の入賞を示す図柄組合せを含む停止態様など)が停止表示された場合に、前記遊技媒体の検出結果に基づかずに前記遊技開始許可手段に前記単位遊技の開始を許可(例えば、遊技媒体を自動投入することなど)する再遊技制御手段(例えば、後述の図12のステップS5の判別を行う手段、後述の主制御回路71など)と、前記当選役決定手段により前記特定の役が前記当選役として決定される確率が第1の確率(例えば、“819/16384”など)である第1確率状態(例えば、後述の高確率SB抽選状態、或いは後述の高確率SB状態以外の確率状態など)、及び前記特定の役が前記当選役として決定される確率が前記第1の確率と比べて高い第2の確率(例えば、“8192/16384”など)である第2確率状態(例えば、後述の高確率SB状態など)のうちのいずれか一方から他方に移行させる状態移行手段(例えば、後述の図17のステップS76を行う手段、後述の主制御回路71など)と、前記当選役決定手段により前記再遊技が前記当選役として決定される確率が第1の再遊技確率(例えば、“2245/16384”など)である第1確率再遊技状態(例えば、後述のFTなど)、及び前記再遊技が前記当選役として決定される確率が前記第1の再遊技確率と異なる第2の再遊技確率(例えば、“2244/16384”など)である第2確率再遊技状態(例えば、後述の非FTなど)のうちのいずれか一方から他方に移行させる再遊技確率状態移行手段(例えば、後述の図16のステップS55、ステップS59を行う手段、後述の主制御回路71など)と、前記第2確率再遊技状態において、前記状態移行手段により前記第1確率状態から前記第2確率状態に移行させるか否かを決定する状態移行決定手段(例えば、後述の図17のステップS74を行う手段、後述の主制御回路71など)と、前記再遊技確率状態移行手段により前記第1確率再遊技状態から前記第2確率再遊技状態に移行してからの前記単位遊技の回数を計数する遊技回数計数手段(例えば、後述の図16のス

20

30

40

50

ステップS53、ステップS60を行う手段、後述の非FT継続ゲーム回数を計数する手段、後述の主制御回路71など)と、前記当選役が特別な役(例えば、BB、RB、ボーナスなど)であることに基づいて前記入賞表示手段に特別の入賞態様(例えば、BB、RB、ボーナスの入賞を示す図柄組合せを含む停止態様など)が停止表示された場合には、遊技者に有利な有利状態(例えば、後述のBB遊技状態、RB遊技状態など)を発生させる有利状態発生手段(例えば、後述のBB遊技状態を発生させる手段、後述の図13のステップS15を行う手段、後述の主制御回路71など)と、前記当選役が前記特別な役であることを条件として、前記遊技回数計数手段による前記単位遊技の回数の計数を中断するための計数停止手段(例えば、後述の図16のステップS51の判別を行うことにより、ステップS53の判別を行わないようにする手段、後述の非FT継続ゲーム回数の更新を中断する手段、後述の主制御回路71など)と、前記有利状態発生手段により発生された前記有利状態の終了(例えば、後述の一般遊技状態へ移行すること)を条件として、前記遊技回数計数手段による前記単位遊技の回数の計数を再開するための計数再開手段(例えば、後述の図16のステップS51の判別に応じてステップS53の判別を行う手段、後述の非FT継続ゲーム回数の更新を再開する手段、後述の主制御回路71など)と、を備えたことを特徴とする遊技機。

10

【0011】

(2) (1)記載の遊技機において、前記遊技回数計数手段により計数された前記単位遊技の回数を遊技者に対して報知する回数報知手段(例えば、後述の図4に示す表示を行う副制御回路72及び液晶表示装置5など)を備えたことを特徴とする遊技機。

20

【0012】

(3) (1)又は(2)記載の遊技機において、前記第2確率再遊技状態であり、且つ前記第1確率状態の各単位遊技(例えば、FTフラグが“オフ”、高確率SBフラグが“オフ”のゲームなど)において、前記遊技開始指令手段により出力される前記遊技開始指令信号に基づいて前記状態移行決定手段が前記状態移行手段により前記第1確率状態から前記第2確率状態に移行させるか否かを決定(例えば、後述の図17のステップS74を行う手段、後述の主制御回路71など)することを特徴とする遊技機。

【0013】

(4) 当選役(例えば、内部当選役など)を決定する当選役決定手段(例えば、後述の図13のステップS18を行う手段、後述の主制御回路71など)と、前記当選役が特定の役(例えば、後述のシングルボーナスなど)である場合に、特定の遊技結果(例えば、後述のシングルボーナスの入賞を示す図柄組合せを含む停止態様など)を遊技結果表示手段(例えば、後述の表示窓4L, 4C, 4R、リール3L, 3C, 3Rなど)に表示する表示制御手段(例えば、後述の図13のステップS22、ステップS23を行う手段、後述の主制御回路71など)と、前記当選役が前記特定の役となる確率が第1の確率(例えば、“819/16384”など)である第1確率状態(例えば、後述の高確率SB抽選状態、或いは後述の高確率SB状態以外の確率状態など)、及び該確率が前記第1の確率と比べて高い第2の確率(例えば、“8192/16384”など)である第2確率状態(例えば、後述の高確率SB状態など)の一方から他方に確率状態を移行させる状態移行手段(例えば、後述の図17のステップS76を行う手段、後述の主制御回路71など)と、前記状態移行手段により前記確率状態を移行(例えば、後述の確率抽選テーブルの切換えなど)させるか否かを決定する状態移行決定手段(例えば、後述の図17のステップS74、ステップS75を行う手段、後述の主制御回路71など)と、前記状態移行決定手段を作動させる第1の遊技状態(例えば、後述の一般遊技状態、或いは後述の内部当選状態以外の遊技状態など)と、前記状態移行決定手段を作動させない第2の遊技状態(例えば、後述の内部当選状態など)と、を備えたことを特徴とする遊技機。

30

40

【発明の効果】

【0014】

本発明によれば、多彩で新規性の高い遊技性を備えることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

50

【 0 0 1 5 】

以下、実施例の遊技機について説明する。

【 実施例 1 】

【 0 0 1 6 】

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。

【 0 0 1 7 】

遊技機 1 の全体を形成しているキャビネット 2 の正面には、略垂直面としてのパネル表示部 2 a が形成され、その中央には縦長矩形の表示窓 4 L , 4 C , 4 R が設けられる。表示窓 4 L , 4 C , 4 R には、入賞ラインとして水平方向にトップライン 8 b , センターライン 8 c 及びボトムライン 8 d、斜め方向にクロスアップライン 8 a 及びクロスダウンライン 8 e が設けられている。これらの入賞ラインは、後述の 1 - B E T スイッチ 1 1、2 - B E T スイッチ 1 2、最大 B E T スイッチ 1 3 を操作すること、或いはメダル投入口 2 2 にメダルを投入することにより、それぞれ 1 本、3 本、5 本が有効化される。どの入賞ラインが有効化されたかは、後で説明する B E T ランプ 9 a , 9 b , 9 c の点灯で表示される。

10

【 0 0 1 8 】

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、後述の B E T 数が“3”であれば左の表示窓 4 L 内の中段の位置）に停止表示されること、又は所定の役に対応する図柄組合せを構成する図柄がいずれかの有効化された入賞ラインに対応する所定の位置に並んで停止表示されることにより、所定の役が入賞することとなる。

20

【 0 0 1 9 】

キャビネット 2 の内部には、各々の外周面に複数種類の図柄によって構成される図柄列が描かれた 3 個のリール 3 L , 3 C , 3 R が回転自在に横一列に設けられ、変動表示手段を形成している。各リールの図柄は表示窓 4 L , 4 C , 4 R を通して観察できるようになっている。各リールは、定速回転（例えば 8 0 回転 / 分）で回転する。

30

【 0 0 2 0 】

表示窓 4 L , 4 C , 4 R の左側には、1 - B E T ランプ 9 a、2 - B E T ランプ 9 b、最大 B E T ランプ 9 c、情報表示部 1 8、S B ランプ 1 9 が設けられる。1 - B E T ランプ 9 a、2 - B E T ランプ 9 b 及び最大 B E T ランプ 9 c は、一のゲームを行うために賭けられたメダルの数（以下「B E T 数」という）に応じて点灯する。ここで、この実施形態においては、一のゲームは、全てのリールが停止したときに終了する。1 - B E T ランプ 9 a は、B E T 数が“1”で 1 本の入賞ラインが有効化されたときに点灯する。2 - B E T ランプ 9 b は、B E T 数が“2”で 3 本の入賞ラインが有効化されたときに点灯する。最大 B E T ランプ 9 c は、B E T 数が“3”で全て（5 本）の入賞ラインが有効化されたときに点灯する。情報表示部 1 8 は、7 セグメント L E D から成り、貯留（クレジット）されているメダルの枚数、入賞時のメダルの払出枚数、後で説明する B B 一般遊技状態におけるゲームの回数、後述の非 F T 継続ゲーム回数等を表示する。S B ランプ 1 9 は、後述の高確率 S B 状態などに関する情報を報知する。

40

【 0 0 2 1 】

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

50

賭けられ、2 - B E Tスイッチ12は、1回の押し操作により、クレジットされているメダルのうちの2枚がゲームに賭けられ、最大B E Tスイッチ13は、1回のゲームに賭けることが可能な最大枚数のメダルが賭けられる。これらのB E Tスイッチを操作することで、前述のとおり、所定の入賞ラインが有効化される。

【0022】

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

10

【0023】

台座部10の前面部中央で、液晶表示装置5の下方位置には、3個のリール3L, 3C, 3Rの回転をそれぞれ停止させるための3個の停止ボタン(停止操作手段)7L, 7C, 7Rが設けられている。メダル受け部16の上方の左右には、スピーカ21L, 21R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3L, 3C, 3Rが停止したときに終了する。ここで、停止ボタン7L, 7C, 7Rは、遊技結果表示手段又は入賞表示手段の一部又は全部の可変表示を停止させる停止指令信号を出力する遊技者による操作が可能な位置に設けられた表示停止指令手段を構成する。

20

【0024】

図2は、各リール3L, 3C, 3Rに表わされた複数種類の図柄が21個配列された図柄列を示している。各図柄には“00”~“20”のコードナンバーが付され、データテーブルとして後で説明するROM32(図10)に格納(記憶)されている。各リール3L, 3C, 3R上には、“赤7(図柄91)”、“青7(図柄92)”、“BAR(図柄93)”、“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2の矢印方向に移動するように回転駆動される。

【0025】

図3は、各遊技状態における入賞図柄組合せに対応する役及び払出枚数を示す。

30

【0026】

実施例の遊技状態には、「一般遊技状態」、「BB一般遊技状態」、「RB遊技状態」、及び「SB遊技状態」がある。ここで、BB及びRBを、以下「ボーナス」という。

【0027】

「一般遊技状態」は、「内部当選状態」、「高確率再遊技状態」、及び「通常確率再遊技状態」により構成される。「通常確率再遊技状態」は、「高確率SB状態」及び「高確率SB抽選状態」により構成される。

【0028】

「内部当選状態」は、ボーナスが持ち越された遊技状態(ボーナスの入賞が許容された遊技状態)である。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、ボーナスを内部当選役として保持することにより、ボーナスを持ち越すことができる。持ち越されたボーナスを、以下「持越役」という。「持越役」がBBである遊技状態を、以下「BB内部当選状態」という。「持越役」がRBである遊技状態を、以下「RB内部当選状態」という。

40

【0029】

「高確率再遊技状態(以下「FT」という)」は、後述の「再遊技」(リプレイ)に内部当選する確率が高い遊技状態である。この遊技状態は、遊技者にとって最も不利な遊技状態である。

【0030】

「通常確率再遊技状態(以下「非FT」という)」は、後述の「再遊技」に内部当選す

50

る確率が「FT」と比べて低い遊技状態である。「高確率SB状態」は、後述の「SB」に内部当選する確率が最も高く、遊技者に有利な遊技状態である。「高確率SB抽選状態」は、「高確率SB状態」へ移行する可能性がある遊技状態である。

【0031】

「BB一般遊技状態」は、BBが入賞することにより発生し、小役の入賞が可能な遊技状態である。ここで、BBの入賞により発生し、「BB一般遊技状態」及び「RB遊技状態」により構成される遊技者に有利な遊技状態を、以下「BB遊技状態」という。

【0032】

「RB遊技状態」は、「RB内部当選状態」においてRBが入賞すること、又は「BB一般遊技状態」においてRBが入賞すること（いわゆる「JACイン」）により発生する。10
「RB遊技状態」では、後述の「JACの小役」に内部当選する確率が高い。

【0033】

「SB遊技状態」は、「シングルボーナス（以下「SB」という）」が入賞したゲームの次のゲームにおいて発生する遊技状態である。「SB遊技状態」では、後述の「JACの小役」に内部当選する確率が高い。

【0034】

「FT」において、後述のFT終了抽選（後述の図16のステップS61）に当選し、FT延長カウンタが“0”に更新された場合に、「高確率SB抽選状態」へ移行する。FT延長カウンタは、「高確率SB抽選状態」への移行が確定した場合に、「高確率SB抽選状態」への移行を遊技者に報知し、遊技の興趣を増大したり、遊技者の期待感を高めるためのゲームの回数を計数する。20

【0035】

「高確率SB抽選状態」において、後述の高確率SB移行抽選（後述の図17のステップS74）に当選することにより、「高確率SB状態」へ移行する。他方、「高確率SB状態」において、後述の高確率SB終了抽選（後述の図17のステップS75）に当選することにより、「高確率SB抽選状態」へ移行する。

【0036】

「非FT」において、「非FT継続ゲーム回数カウンタ」の値が“0”に更新された場合に、「FT」へ移行する。「非FT継続ゲーム回数カウンタ」には、FT延長カウンタの値が“0”に更新された場合に所定の値がセットされる（後述の図16のステップS60）。30
セットされた値は、後述の図16のステップS53で更新（“1”減算）される。「非FT継続ゲーム回数カウンタ」の値は、遊技者に報知される（後述の図4）。また、その値が“1以上”の状況において遊技状態が「内部当選状態」へ移行した場合には、カウンタ値の更新が中断される。

【0037】

「FT」であるか否かは、「FTフラグ」が示す情報により区別される。「FTフラグ」が“オン”の場合には、基本的に「FT」である。「FTフラグ」が“オフ”の場合には、基本的に「非FT」である。なお、フラグが“オン”の状況では、所定の記憶領域に“1”を示す情報が格納されている。また、フラグが“オフ”の状況では、所定の記憶領域に“0”を示す情報が格納されている。40

【0038】

「高確率SB状態」であるか否かは、「高確率SBフラグ」が示す情報により区別される。「高確率SBフラグ」が“オン”の場合には、「高確率SB状態」である。「高確率SBフラグ」が“オフ”の場合には、「高確率SB状態」とは別の遊技状態である。

【0039】

ここで、実施例1では、「高確率SB状態」において「非FT継続ゲーム回数」が“0”に更新された場合には、「高確率SB状態」を継続させる。後述の高確率SB終了抽選に当選した場合に「FT」へ移行させる。

【0040】

図3に示すように、BBの入賞は、一般遊技状態又は内部当選状態において“青7 - 青 50

7 - 青 7 ” 又は “ 赤 7 - 赤 7 - 赤 7 ” が有効ラインに沿って並ぶことにより実現する。B B が入賞した後、遊技状態が B B 一般遊技状態となる。R B の入賞は、一般遊技状態又は内部当選状態において “ BAR - BAR - BAR ” が有効ラインに沿って並ぶこと、又は B B 一般遊技状態において “ Replay - Replay - Replay ” が並ぶことにより実現する。B B 一般遊技状態において R B が入賞することを、一般に「JACイン」と称する。R B が入賞した後、遊技状態が R B 遊技状態となる。B B 遊技状態は、R B 遊技状態と比べて有利な遊技状態である。

【0041】

S B の入賞は、一般遊技状態又は内部当選状態において “ 赤 7 - ベル - ベル ” が有効ラインに沿って並ぶことにより実現する。S B が入賞したゲームの次のゲームでは、遊技状態が「S B 遊技状態」となる。

10

【0042】

再遊技の入賞は、一般遊技状態及び内部当選状態において “ Replay - Replay - Replay ” が並ぶことにより実現する。再遊技が入賞すると、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。

【0043】

また、一般遊技状態、内部当選状態及び B B 一般遊技状態では、「中チェリーの小役」、「角チェリーの小役」、「ベルの小役」、及び「スイカの小役」の入賞を実現することが可能であるが、その払出枚数は図示のとおりである。「中チェリーの小役」の入賞は、「チェリー」が左の表示窓 4 L の中段に停止表示することにより実現する。また、「角チェリーの小役」の入賞は、「チェリー」がその上段又は下段に停止表示することにより実現する。

20

【0044】

JAC の小役（役物）の入賞は、R B 遊技状態又は S B 遊技状態において “ Replay - Replay - Replay ” が並ぶことにより実現する。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 の小役の入賞が実現する可能性のある R B 遊技状態のゲームは、一般に「JAC ゲーム」と称される。

【0045】

次に、図 4 を参照して、「非 FT 継続ゲーム回数」を報知する表示画面 5 a の表示例について説明する。

30

【0046】

図 4 に示すように、「非 FT」では、「非 FT」の残りのゲーム回数（非 FT 継続ゲーム回数）が表示画面 5 a に表示される。図 4（1）～（3）では、ゲームの進行とともに、「非 FT」の残りのゲーム回数が “ 1 ” ずつ減算されている。

【0047】

図 4（4）では、ボーナスに内部当選したことから、その旨が表示されている。図 4（5）に示すように、B B 遊技状態又は R B 遊技状態が終了した場合には、表示画面 5 a に「非 FT」の残りのゲーム回数が表示される。

【0048】

ここで、「非 FT」から「内部当選状態」へ移行した場合には、非 FT 継続ゲーム回数カウンタの値の更新が中断される（後述の図 16 のステップ S 51 の判別が “ YES ”）。このため、内部当選状態及びボーナスの前後の図 4（3）及び図 4（5）の表示内容は、連続したものとなっている。遊技の進行とともに、表示画面 5 a の表示内容は、図 4（6）～（8）に示すものとなる。

40

【0049】

図 5～図 7 は、一般遊技状態におい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を示す。

【0050】

図 5 に示す確率抽選テーブル A は、「高確率再遊技状態」において使用される（後述の

50

図18のステップS87)。「SB」に内部当選する確率は、“819/16384”である。「再遊技」に内部当選する確率は、“2245/16384”である。

【0051】

図6に示す確率抽選テーブルBは、「内部当選状態」又は「高確率SB抽選状態」において使用される(後述の図18のステップS88)。「SB」に内部当選する確率は、“819/16384”である。「再遊技」に内部当選する確率は、“2244/16384”である。

【0052】

図7に示す確率抽選テーブルCは、「高確率SB状態」において使用される(後述の図18のステップS85)。「SB」に内部当選する確率は、“8192/16384”である。「再遊技」に内部当選する確率は、“2244/16384”である。

10

【0053】

図8は、FTの終了に関して使用されるテーブルを示す。

【0054】

図8(1)は、FT終了抽選テーブルを示す。このテーブルは、FT終了抽選(後述の図16のステップS61)において使用される。「FT」の終了に当選する確率は、“1/256”である。「FT」の終了に不当選となる確率は、“255/256”である。

【0055】

図8(2)は、非FT継続ゲーム回数選択テーブルを示す。このテーブルは、非FT継続ゲーム回数を選択するために使用される(後述の図16のステップS60)。非FT継続ゲーム回数として、“250回”、“100回”、“30回”、又は“10回”のいずれかが選択される。

20

【0056】

図9は、高確率SB状態に関して使用されるテーブルを示す。

【0057】

図9(1)は、高確率SB状態移行抽選テーブルを示す。このテーブルは、「高確率SB抽選状態」において「高確率SB状態」へ移行するか否かを決定するために使用される(後述の図17のステップS74)。移行に当選する確率は、“255/256”である。移行に不当選となる確率は、“1/256”である。

【0058】

図9(2)は、高確率SB状態終了抽選テーブルを示す。このテーブルは、「高確率SB状態」において「高確率SB抽選状態」へ移行するか否か(高確率SB状態を終了するか否か)を決定するために使用される(後述の図17のステップS75)。終了に当選する確率は、“32/256”である。終了に不当選となる確率は、“224/256”である。

30

【0059】

ここで、上述のように、「高確率SB状態」への移行に当選する確率は、“255/256”である。また、「高確率SB状態」の終了に当選する確率は、“1/8”である。したがって、「高確率SB状態」が終了した場合であっても、次のゲームにおいて高い確率で「高確率SB状態」へ移行する。このため、「高確率SB抽選状態」が“2回以上”のゲームにわたり継続する可能性は低い。

【0060】

図10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5、スピーカ類21L、21R、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。

40

【0061】

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に従って制御動作を行うCPU31と、記憶手段であるROM32及びRAM33を含む。

【0062】

50

C P U 3 1 には、基準クロックパルスを発生するクロックパルス発生回路 3 4 及び分周器 3 5 と、サンプリングされる乱数を発生する乱数発生器 3 6 及びサンプリング回路 3 7 とが接続されている。尚、乱数サンプリングのための手段として、マイクロコンピュータ 3 0 内で、即ち C P U 3 1 の動作プログラム上で、乱数サンプリングを実行するように構成してもよい。その場合、乱数発生器 3 6 及びサンプリング回路 3 7 は省略可能であり、或いは、乱数サンプリング動作のバックアップ用として残しておくことも可能である。

【 0 0 6 3 】

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

10

【 0 0 6 4 】

図 1 0 の回路において、マイクロコンピュータ 3 0 からの制御信号により動作が制御される主要なアクチュエータとしては、B E T ランプ（1 - B E T ランプ 9 a、2 - B E T ランプ 9 b、最大 B E T ランプ 9 c）と、情報表示部 1 8 と、メダルを収納し、ホッパー駆動回路 4 1 の命令により所定枚数のメダルを払い出すホッパー（払出しのための駆動部を含む）4 0 と、リール 3 L、3 C、3 R を回転駆動するステッピングモータ 4 9 L、4 9 C、4 9 R とがある。

20

【 0 0 6 5 】

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、各種ランプを駆動制御するランプ駆動回路 4 5、及び各種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 6 】

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 2 2 S、リール停止信号回路 4 6、リール位置検出回路 5 0、払出完了信号回路 5 1 がある。

30

【 0 0 6 7 】

スタートスイッチ 6 S は、スタートレバー 6 の操作を検出する。メダルセンサ 2 2 S は、メダル投入口 2 2 に投入されたメダルを検出する。リール停止信号回路 4 6 は、各停止ボタン 7 L、7 C、7 R の操作に応じて停止信号を発生する。リール位置検出回路 5 0 は、リール回転センサからのパルス信号を受けて各リール 3 L、3 C、3 R の位置を検出するための信号を C P U 3 1 へ供給する。払出完了信号回路 5 1 は、メダル検出部 4 0 S の計数值（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。

40

【 0 0 6 8 】

図 1 0 の回路において、乱数発生器 3 6 は、一定の数値範囲に属する乱数を発生し、サンプリング回路 3 7 は、スタートレバー 6 が操作された後の適宜のタイミングで 1 個の乱数をサンプリングする。こうしてサンプリングされた乱数及び R O M 3 2 内に格納されている確率抽選テーブルに基づいて、当選役が決定される。

【 0 0 6 9 】

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、その計数值は 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

50

、これらのパルスはリール位置検出回路50を介してCPU31に入力される。こうして得られたリセットパルスにより、RAM33で計数されている駆動パルスの計数値が“0”にクリアされる。これにより、RAM33内には、各リール3L, 3C, 3Rについて一回転の範囲内における回転位置に対応した計数値が格納される。

【0070】

上記のようなリール3L, 3C, 3Rの回転位置とリール外周面上に描かれた図柄とを対応づけるために、図柄テーブル(図示せず)が、ROM32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3L, 3C, 3Rの一定の回転ピッチ毎に順次付与されるコードナンバーと、それぞれのコードナンバー毎に対応して設けられた図柄を示す図柄コードとが対応づけられている。 10

【0071】

更に、ROM32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3L, 中央のリール3C, 右のリール3Rの停止制御時、及び全リール停止後の入賞確認を行う場合に参照される。

【0072】

上記乱数サンプリングに基づく抽選処理(確率抽選処理)により当選した場合には、CPU31は、遊技者が停止ボタン7L, 7C, 7Rを操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、及び選択された「停止テーブル」に基づいて、リール3L, 3C, 3Rを停止制御する信号をモータ駆動回路39に送る。 20

【0073】

当選した役の入賞を示す停止態様となれば、CPU31は、払出指令信号をホッパー駆動回路41に供給してホッパー40から所定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CPU31に入力される。これにより、CPU31は、ホッパー駆動回路41を介してホッパー40の駆動を停止し、「メダル払出処理」を終了する。

【0074】

図11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。 30

【0075】

主制御回路71と画像制御回路(gSub)72aとの間の通信は、主制御回路71から画像制御回路(gSub)72aへの一方向で行われ、画像制御回路(gSub)72aが主制御回路71へコマンド、情報等を入力することはない。また、画像制御回路(gSub)72aと音・ランプ制御回路(mSub)72bとの間の通信は、画像制御回路(gSub)72aから音・ランプ制御回路(mSub)72bへの一方向で行われ、音・ランプ制御回路(mSub)72bが画像制御回路(gSub)72aへコマンド、情報等を入力することはない。 40

【0076】

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ROM83、ワークRAM84、カレンダーIC85、画像制御IC86、制御RAM87、画像ROM(CROM(キャラクタROM))88及びビデオRAM89で構成される。

【0077】

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ROM83内に格納された制御プログラムに 50

従って各種の処理を行う。尚、画像制御回路 (g S u b) 7 2 a 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 8 1 の動作プログラム上で乱数サンプリングを実行するように構成されている。

【 0 0 7 8 】

シリアルポート 8 2 は、主制御回路 7 1 から送信されるコマンド等を受信する。

【 0 0 7 9 】

プログラム R O M 8 3 は、画像制御マイコン 8 1 で実行する制御プログラムや決定用テーブル等を格納する。

【 0 0 8 0 】

ワーク R A M 8 4 は、画像制御マイコン 8 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。 10

【 0 0 8 1 】

カレンダー I C 8 5 は、日付データを記憶する。画像制御マイコン 8 1 には、操作部 1 7 が接続されている。本実施形態では、この操作部 1 7 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 8 1 は、操作部 1 7 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 I C 8 5 に記憶する。カレンダー I C 8 5 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。

【 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。 20

【 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に応じた画像を生成し、液晶表示装置 5 に出力する。

【 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。 30

【 0 0 8 5 】

画像制御 I C 8 6 には、液晶表示装置 5 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。

【 0 0 8 6 】

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。

【 0 0 8 7 】

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。

【 0 0 8 8 】

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 5 に転送終了する (1 / 6 0 秒) 毎に画像制御マイコン 8 1 に信号を送信する。 40

【 0 0 8 9 】

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 9 0 】

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 9 1 】

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。

10

【 0 0 9 2 】

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。

【 0 0 9 3 】

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。

【 0 0 9 4 】

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。

20

【 0 0 9 5 】

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。

【 0 0 9 6 】

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 にはスピーカ類 2 1 L , 2 1 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類 2 1 L , 2 1 R から出力させる。

【 0 0 9 7 】

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。

30

【 0 0 9 8 】

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、スピーカ類 2 1 L , 2 1 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、スピーカ類 2 1 L , 2 1 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。

【 0 0 9 9 】

次に、図 1 2 ~ 図 1 4 に示すメインフローチャートを参照して、主制御回路 7 1 の C P U 3 1 の制御動作について説明する。

40

【 0 1 0 0 】

初めに、C P U 3 1 は、遊技開始時の初期化を行う (ステップ S 1)。具体的には、R A M 3 3 の記憶内容の初期化、通信データの初期化等を行う。続いてゲーム終了時の R A M 3 3 の所定の記憶内容を消去する (ステップ S 2)。具体的には、前回のゲームに使用された R A M 3 3 の書き込み可能エリアのデータの消去、R A M 3 3 の書き込みエリアへの次のゲームに必要なパラメータの書き込み、次のゲームのシーケンスプログラムの開始アドレスの指定等を行う。次に、前回のゲーム終了後、すなわち全リール 3 L , 3 C , 3 R 停止後から “ 3 0 秒 ” 経過したか否かを判別する (ステップ S 3)。この判別が “ Y E S ” であれば、副制御回路 7 2 に対し、「デモ画像」の表示を要求する「デモ表示コマンド」を送信する (ステップ S 4)。ステップ S 3 の判別が “ N O ” のときは、ステップ S

50

5 に移る。

【0101】

次に、CPU31は、メダルの自動投入の要求があるか、すなわち前回のゲームで再遊技の入賞が実現したか否かを判別する(ステップS5)。この判別が“YES”のときは、投入要求分のメダルを自動投入し(ステップS6)、ステップS8に移る。ステップS5の判別が“NO”のときは、メダルセンサ22S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S7)。この判別が“YES”のときは、ステップS8に移り、“NO”のときは、ステップS3に移る。

【0102】

ステップS8では、BETスイッチ11, 12, 13の操作又はメダルを投入する操作が行われたことを示す「BETコマンド」を副制御回路72へ送信する。続いて、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(ステップS9)。この判別が“YES”のときは前回のゲームが開始してから“4.1秒”経過しているか否かを判別し(ステップS10)、この判別が“YES”のときはステップS12に移り、“NO”のときはステップS11に移る。ステップS11では、「ゲーム開始待ち時間消化の処理」を行う。具体的には、前回のゲームが開始してから“4.1秒”経過するまでの間、遊技者のゲームを開始する操作に基づく入力を無効にする処理を行う。

【0103】

次に、CPU31は、リールの回転処理を行い(ステップS12)、同時に抽選用の乱数を抽出し(ステップS13)、1ゲーム監視用タイマをセットする(ステップS14)。ステップS13の処理で抽出した乱数は、後で説明する確率抽選処理において使用される。ステップS14の処理の1ゲーム監視用タイマには、遊技者の停止ボタンの停止操作によらずに自動的にリールを停止させるための自動停止タイマが含まれる。

【0104】

図13のステップS15では、後で図15を参照して説明する遊技状態監視処理を行う。続いて、後で図16を参照して説明するFT制御処理を行い(ステップS16)、ステップS17に移る。ステップS17では、後で図17を参照して説明する高確率SB関連処理を行い、ステップS18に移る。ステップS18では、後で図18を参照して説明する確率抽選処理を行い、ステップS19に移る。この確率抽選処理(内部抽選処理)は、遊技状態に応じて確率抽選テーブルを使用し、上記ステップS13(図12)において抽出した乱数値がどの役の乱数範囲に属するかを判別し、内部当選役(成立フラグ)を決定するものである。

【0105】

ステップS19では、副制御回路72へ「スタートコマンド」を送信する。「スタートコマンド」は、内部当選役、遊技状態、FTフラグの情報、高確率SBフラグの情報、FT終了抽選が行われたか否かの情報などを含む。

【0106】

次に、CPU31は、停止ボタンが“オン”かどうかを判別する(ステップS20)。具体的には、いずれかの停止ボタンが操作されたかどうかを判別する。この判別が“YES”のときは、ステップS22に移り、“NO”のときは、ステップS21に移る。ステップS21では、自動停止タイマの値が“0”であるか否かを判別し、この判別が“YES”のときは、ステップS22に移り、“NO”のときは、ステップS20に移る。

【0107】

ステップS22では、CPU31は、滑りコマ数を決定するための滑りコマ数決定処理を行う。具体的には、決定(選択)されたセレクトデータに対応する停止テーブル群の中から停止テーブルを選択し、選択した停止テーブル、停止操作位置及び停止制御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、停止操作された停止ボタンに対応するリールを回転させてから停止させる(ステップS23)。続いて、CPU31は、全てのリールが停止したかどうかを判別する(ステップS24)。この判別が“YES”の

10

20

30

40

50

ときは、ステップ S 2 5 に移り、“ N O ” のときは、ステップ S 2 0 に移る。ステップ S 2 5 では、全てのルールが停止したことを示す「全ルール停止コマンド」を送信し、図 1 4 のステップ S 2 6 に移る。

【 0 1 0 8 】

図 1 4 のステップ S 2 6 では、C P U 3 1 は入賞検索を行う。入賞検索とは、表示窓 4 L , 4 C , 4 R の図柄の停止態様に基づいて入賞役（入賞した役）を識別するための入賞フラグをセットすることである。具体的には、センターライン 8 c に沿って並ぶ図柄のコードナンバー及び入賞判定テーブルに基づいて入賞役を識別する。続いて、入賞フラグが正常であるか否かを判別する（ステップ S 2 7）。この判別が“ N O ” のときはイリーガルエラーの表示を行う（ステップ S 2 8）。この場合、遊技は中止となる。ステップ S 2 7 の判別が“ Y E S ” のときは、遊技状態に応じてメダルのクレジット又は払出しを行うとともに、入賞役に応じて遊技状態を B B 遊技状態或いは R B 遊技状態へ移行する（ステップ S 2 9）。

10

【 0 1 0 9 】

次に、ステップ S 3 0 では、現在の遊技状態が B B 一般遊技状態、R B 遊技状態、又は S B 遊技状態であるか否かを判別する。この判別が“ N O ” のときは、図 1 2 のステップ S 2 に移り、“ Y E S ” のときは、ステップ S 3 1 に移る。ステップ S 3 1 では、ボーナスの「遊技数チェック処理」を行う。この「遊技数チェック処理」では、R B 遊技状態が発生した回数、B B 一般遊技状態のゲーム回数、R B 遊技状態における入賞回数、R B 遊技状態におけるゲーム回数、S B 遊技状態におけるゲーム回数をチェックする。

20

【 0 1 1 0 】

次に、B B 遊技状態、R B 遊技状態、又は S B 遊技状態の終了時であるか否かを判別する（ステップ S 3 2）。具体的には、B B が入賞した後では、3 回目の R B 遊技状態において入賞回数が 8 回又はゲーム回数が 1 2 回であるか、又は B B 一般遊技状態においてゲーム回数が 3 0 回であるか否かを判別する。“ B A R - B A R - B A R ” が有効ラインに沿って並ぶことにより R B が入賞した後では、R B 遊技状態において入賞回数が 8 回又はゲーム回数が 1 2 回であるか否かを判別する。また、S B が入賞した後では、“ 1 回 ” のゲームが終了したか否かを判別する。

【 0 1 1 1 】

ステップ S 3 2 の判別が“ Y E S ” のときは、B B 遊技状態、R B 遊技状態、又は S B 遊技状態を終了してステップ S 3 3 に移り、“ N O ” のときは、図 1 2 のステップ S 2 に移る。ステップ S 3 3 では、B B 遊技状態、R B 遊技状態、又は S B 遊技状態の終了時における処理を行い、図 1 2 のステップ S 2 に移る。

30

【 0 1 1 2 】

次に、図 1 5 を参照して、遊技状態監視処理について説明する。

【 0 1 1 3 】

初めに、C P U 3 1 は、B B 一般遊技状態、R B 遊技状態、又は S B 遊技状態であるか否かを判別する（ステップ S 4 1）。この判別が“ Y E S ” のときは、それぞれの遊技状態に合わせて遊技状態をセットし（ステップ S 4 2）、図 1 3 のステップ S 1 6 に移る。“ N O ” のときは、ステップ S 4 3 に移る。ステップ S 4 3 では、持越役が B B であるか否かを判別する。この判別が“ Y E S ” のときは、ステップ S 4 4 に移り、“ N O ” のときは、ステップ S 4 5 に移る。ステップ S 4 4 では、遊技状態を B B 内部当選状態にセットする。続いて、図 1 3 のステップ S 1 6 に移る。

40

【 0 1 1 4 】

ステップ S 4 5 では、持越役が R B であるか否かを判別する。この判別が“ Y E S ” のときは、ステップ S 4 6 に移り、“ N O ” のときは、ステップ S 4 7 に移る。ステップ S 4 6 では、遊技状態を R B 内部当選状態にセットする。続いて、図 1 3 のステップ S 1 6 に移る。ステップ S 4 7 では、遊技状態を一般遊技状態にセットし、図 1 3 のステップ S 1 6 に移る。

【 0 1 1 5 】

50

次に、図 16 を参照して、F T 制御処理について説明する。

【0116】

初めに、CPU 31 は、現在の遊技状態が一般遊技状態であるか否かを判別する（ステップ S 51）。この判別が“YES”のときは、ステップ S 52 に移り、“NO”のときは、図 13 のステップ S 17 に移る。ステップ S 52 では、F T フラグが“オン”であるか否か、すなわち「F T」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 56 に移り、“NO”のときは、ステップ S 53 に移る。

【0117】

ステップ S 53 では、非 F T 継続ゲーム回数から“1”減算し、ステップ S 54 に移る。ステップ S 54 では、非 F T 継続ゲーム回数が“0”であるか否かを判別する。この判別が“YES”のときは、ステップ S 55 に移り、“NO”のときは、図 13 のステップ S 17 に移る。ステップ S 55 では、F T フラグを“オン”にし、図 13 のステップ S 17 に移る。

10

【0118】

ステップ S 56 では、F T 延長カウンタの値が“0”であるか否かを判別する。この判別が“YES”のときは、ステップ S 61 に移り、“NO”のときは、ステップ S 57 に移る。ステップ S 57 では、F T 延長カウンタの値を“1”減算し、ステップ S 58 に移る。

【0119】

ステップ S 58 では、F T 延長カウンタの値が“0”であるか否かを判別する。この判別が“YES”のときは、ステップ S 59 に移り、“NO”のときは、図 13 のステップ S 17 に移る。ステップ S 59 では、F T フラグを“オフ”にし、ステップ S 60 に移る。ステップ S 60 では、非 F T 継続ゲーム回数選択テーブル（図 8（2））に基づいて非 F T 継続ゲーム回数を抽選により決定し、非 F T 継続ゲーム回数カウンタにセットする。続いて、図 13 のステップ S 17 に移る。

20

【0120】

ステップ S 61 では、F T 終了抽選テーブル（図 8（1））に基づいて F T 終了抽選を行い、ステップ S 62 に移る。ステップ S 62 では、「F T」の終了に当選したか否かを判別する。この判別が“YES”のときは、ステップ S 63 に移り、“NO”のときは、図 13 のステップ S 17 に移る。ステップ S 63 では、F T 延長カウンタに“3”をセットし、図 13 のステップ S 17 に移る。

30

【0121】

次に、図 17 を参照して、高確率 S B 関連処理について説明する。

【0122】

初めに、CPU 31 は、現在の遊技状態が一般遊技状態であるか否かを判別する（ステップ S 71）。この判別が“YES”のときは、ステップ S 72 に移り、“NO”のときは、図 13 のステップ S 18 に移る。ステップ S 72 では、高確率 S B フラグが“オン”であるか否かを判別する。この判別が“YES”のときは、ステップ S 75 に移り、“NO”のときは、ステップ S 73 に移る。

【0123】

ステップ S 73 では、F T フラグが“オフ”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 74 に移り、“NO”のときは、図 13 のステップ S 18 に移る。ステップ S 74 では、高確率 S B 状態移行抽選テーブル（図 9（1））に基づいて高確率 S B 移行抽選を行い、ステップ S 76 に移る。ステップ S 75 では、高確率 S B 状態終了抽選テーブル（図 9（2））に基づいて高確率 S B 終了抽選を行い、ステップ S 76 に移る。

40

【0124】

ステップ S 76 では、ステップ S 74 又はステップ S 75 の抽選結果に基づいて高確率 S B フラグをセット（更新）し、図 13 のステップ S 18 に移る。例えば、高確率 S B 移行抽選に当選した場合には、高確率 S B フラグを“オン”に更新する。また、高確率 S B

50

終了抽選に当選した場合には、高確率S Bフラグを“オフ”に更新する。

【0125】

ここで、高確率S Bフラグが“オン”の状況において、図16のステップS55でFTフラグが“オン”に更新された場合であっても、高確率S B終了抽選に当選しない場合がある。すなわち、FTフラグ及び高確率S Bフラグの両方が“オン”の状況が生じうる。このような場合には、確率抽選テーブルC(図7)を用いて内部当選役が決定される(後述の図18のステップS85)。

【0126】

次に、図18を参照して、確率抽選処理について説明する。

【0127】

初めに、CPU31は、現在の遊技状態が一般遊技状態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S83に移り、“NO”のときは、ステップS82に移る。ステップS82では、ボーナス用確率抽選テーブル(図示せず)に基づいて内部当選役を抽選により決定し、ステップS89に移る。例えば、S B遊技状態では、JACの小役に内部当選する確率が“16383/16384”に設定された確率抽選テーブルに基づいて内部当選役を決定する。

【0128】

ステップS83では、内部当選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S88に移り、“NO”のときは、ステップS84に移る。ステップS84では、高確率S Bフラグが“オン”であるか否かを判別する。この判別が“YES”のときは、ステップS85に移り、“NO”のときは、ステップS86に移る。ステップS85では、確率抽選テーブルC(図7)に基づいて内部当選役を抽選により決定し、ステップS89に移る。

【0129】

ステップS86では、FTフラグが“オン”であるか否かを判別する。この判別が“YES”のときは、ステップS87に移り、“NO”のときは、ステップS88に移る。ステップS87では、確率抽選テーブルA(図5)に基づいて内部当選役を抽選により決定し、ステップS89に移る。ステップS88では、確率抽選テーブルB(図6)に基づいて内部当選役を抽選により決定し、ステップS89に移る。

【0130】

ステップS89では、BBに内部当選したか否かを判別する。この判別が“YES”のときは、ステップS91に移り、“NO”のときは、ステップS90に移る。ステップS90では、RBに内部当選したか否かを判別する。この判別が“YES”のときは、ステップS91に移り、“NO”のときは、図13のステップS19に移る。ステップS91では、内部当選したボーナスを持越役としてセットし、図13のステップS19に移る。

【0131】

次に、図19を参照して、副制御回路72のS Bランプ制御処理について説明する。

【0132】

初めに、副制御回路72は、スタートコマンドを受信したか否かを判別する(ステップS101)。この判別が“YES”のときは、ステップS102に移る。ステップS102では、FTフラグが“オフ”であるか否かを判別する。この判別が“YES”のときは、ステップS103に移り、“NO”のときは、ステップS104に移る。ステップS103では、S Bランプ19を点灯するためのS Bランプ点灯処理を行い、ステップS101に移る。

【0133】

ステップS104では、高確率S Bフラグが“オン”であるか否かを判別する。この判別が“YES”のときは、ステップS105に移り、“NO”のときは、ステップS106に移る。ステップS105では、S Bランプ19を点滅するためのS Bランプ点滅処理を行い、ステップS101に移る。ステップS106では、S Bランプ19を消灯するためのS Bランプ消灯処理を行い、ステップS101に移る。

10

20

30

40

50

【0134】

ここで、S Bランプ19は、F Tフラグ及び高確率S Bフラグの両方が“オン”の場合に点滅する。その後、S Bランプ19は、高確率S B終了抽選に当選した場合に消灯する。なお、高確率S B終了抽選に当選する前に、F T終了抽選に当選し、F T延長カウンタの値が“0”に更新された場合には、S Bランプ19は、点滅した状態から点灯した状態へ移行する。

【0135】

次に、図20を参照して、F T終了抽選の有無、F Tフラグの更新、高確率S Bフラグの更新、及びS Bランプ19の点灯態様のタイミングチャートについて説明する。

【0136】

「区間A」の最初のゲームでは、F T終了抽選に当選することを契機としてF T延長カウンタの値が“0”に更新され、F Tフラグが“オフ”に更新(図16のステップS59)されている。非F T継続ゲーム回数として“100”が選択されている。また、F Tフラグが“オフ”に更新されるとともに、高確率S B移行抽選に当選し、高確率S Bフラグが“オン”に更新(図17のステップS76)されている。

【0137】

「区間A」では、F Tフラグが“オフ”であることからS Bランプ19は点灯した状態にある。また、この「区間A」では、高確率S B終了抽選に“3回”当選している。また、終了抽選に当選したゲームの次のゲームでは、高確率S B移行抽選に当選し、高確率S Bフラグが更新されている。

【0138】

「区間B」では、非F T継続ゲーム回数が“0”に更新されたことを契機としてF Tフラグが“オフ”に更新されている。他方、「区間B」の前半においては、高確率S B終了抽選に当選せずに、高確率S Bフラグが“オン”の状態が維持されている。このため、「区間B」の前半では、S Bランプ19は点滅した状態にある。

【0139】

「区間B」の半ばにおいて、高確率S B終了抽選に当選し、高確率S Bフラグが“オフ”に更新されている。F Tフラグが“オン”の状況において高確率S Bフラグが“オフ”に更新されたことから、S Bランプ19は、点滅した状態から消灯した状態へ移行している。

【0140】

「区間C」の最初のゲームでは、F T終了抽選に当選することを契機としてF T延長カウンタの値が“0”に更新され、F Tフラグが“オフ”に更新されている。非F T継続ゲーム回数として“10”が選択されている。また、F Tフラグが“オフ”に更新されるとともに、高確率S B移行抽選に当選し、高確率S Bフラグが“オン”に更新されている。

【0141】

「区間D」では、非F T継続ゲーム回数が“0”に更新されたことを契機としてF Tフラグが“オフ”に更新されている。他方、「区間D」では、高確率S B終了抽選に当選せず、高確率S Bフラグが“オン”の状態に維持されている。このため、「区間D」では、S Bランプ19は、点灯した状態にある。

【0142】

「区間E」の最初のゲームでは、高確率S B終了抽選に当選する前に、F T終了抽選に当選することを契機としてF T延長カウンタの値が“0”に更新され、F Tフラグが“オフ”に更新されている。非F T継続ゲーム回数として“30”が選択されている。また、F Tフラグが“オフ”に更新されるとともに、高確率S Bフラグが“オン”の状態に維持されている。このため、S Bランプ19は、点滅した状態から点灯した状態へ移行している。

【0143】

「区間F」では、非F T継続ゲーム回数が“0”に更新されたことを契機としてF Tフラグが“オフ”に更新されている。他方、「区間F」の前半においては、高確率S B終了

10

20

30

40

50

抽選に当選せずに、高確率S Bフラグが“オン”の状態が維持されている。

【実施例2】

【0144】

次に、図21～図24を参照して、実施例2の遊技機について説明する。

【0145】

実施例2の遊技機の電気回路の構成、メインフローチャートなどは、基本的に実施例1のものと同じである。ただし、実施例2のFT制御処理、高確率S B関連処理、及びS Bランプ制御処理は、実施例1のものとは異なる。具体的には、実施例2では、高確率S B状態において、非FT継続ゲーム回数が“0”に更新された場合でも、高確率S B終了抽選に当選するまでの間、FTフラグを“オフ”に更新しないようにしている。すなわち、FTフラグを“オン”、高確率S Bフラグを“オフ”に更新する時期を一致させるようにしている。

10

【0146】

図21を参照して、FT制御処理について説明する。図21において、実施例1のFT制御処理(図16)を構成するステップと同じ内容のステップには、図16と同じステップ番号を付している。

【0147】

図21において、ステップS52の判別が“NO”のときは、非FT継続ゲーム回数が“0”か否かを判別する(ステップS111)。この判別が“YES”のときは、ステップS56に移り、“NO”のときは、ステップS112に移る。ステップS112では、非FT継続ゲーム回数から“1”減算し、図13のステップS17に移る。

20

【0148】

図22を参照して、高確率S B関連処理について説明する。図22において、実施例1の高確率S B関連処理(図17)を構成するステップと同じ内容のステップには、図17と同じステップ番号を付している。

【0149】

図22において、ステップS75の後、高確率S B終了抽選に当選したか否かを判別する(ステップS121)。この判別が“YES”のときは、ステップS122に移り、“NO”のときは、ステップS76に移る。ステップS122では、非FT継続ゲーム回数が“0”か否かを判別する。この判別が“YES”のときは、ステップS123に移り、“NO”のときは、ステップS76に移る。ステップS123では、FTフラグを“オン”とし、ステップS76に移る。

30

【0150】

ここで、実施例2では、非FT継続ゲーム回数が“0”に更新(図21のステップS111の判別が“YES”)された場合であっても、高確率S B終了抽選に当選(図22のステップS121の判別が“YES”)するまでの間、FTフラグは“オン”の状態に維持される。

【0151】

次に、図23を参照して、副制御回路72のS Bランプ制御処理について説明する。

【0152】

初めに、副制御回路72は、スタートコマンドを受信したか否かを判別する(ステップS131)。この判別が“YES”のときは、ステップS132に移る。ステップS132では、非FT継続ゲーム回数が“1以上”であるか否かを判別する。この判別が“YES”のときは、ステップS133に移り、“NO”のときは、ステップS134に移る。ステップS133では、S Bランプ19を点灯するためのS Bランプ点灯処理を行い、ステップS131に移る。

40

【0153】

ステップS134では、FTフラグが“オフ”(高確率S Bフラグが“オン”)であるか否かを判別する。この判別が“YES”のときは、ステップS135に移り、“NO”のときは、ステップS136に移る。ステップS135では、S Bランプ19を点滅する

50

ためのSBランプ点滅処理を行い、ステップS131に移る。ステップS136では、SBランプ19を消灯するためのSBランプ消灯処理を行い、ステップS131に移る。

【0154】

次に、図24を参照して、FT終了抽選の有無、FTフラグの更新、高確率SBフラグの更新、及びSBランプ19の点灯態様のタイミングチャートについて説明する。

【0155】

図24に示すタイミングチャートは、基本的に実施例1のタイミングチャートと同じである。ただし、「区間B」、「区間D」、及び「区間F」のFTフラグの状況が異なる。

【0156】

「区間B」、「区間D」、及び「区間F」では、実施例1と異なり、高確率SBフラグが“オフ”になるまでの間、FTフラグが“オフ”の状態に維持されている。 10

【0157】

以上、実施例について説明したが、本発明はこれに限られるものではない。

【0158】

本実施例のようなスロットマシンの他、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、上述のスロットマシンでの動作を家庭用ゲーム機用として擬似的に実行するようなゲームプログラムにおいても、本発明を適用してゲームを実行することができる。その場合、ゲームプログラムを記録する記録媒体は、CD-ROM、FD（フレキシブルディスク）、その他任意の記録媒体を利用できる。

【0159】

また、本実施例における当選役（例えば、内部当選役など）と持越役との合算により特定される役を当選役としてもよい。具体例を示すと、持越役がBBであり、当選役がチェリーの小役である遊技単位では、当選役としてBBとチェリーの小役を適用してもよい。 20

【0160】

本実施例において、再遊技（リプレイ）はその当選確率が大きくなるように変化させると、遊技者による遊技媒体の支出を下げることができるといったメリットもあるので、非常に好適である。また、所定の確率値よりも高ければ、再遊技はその当選確率を小さくするように変化させても良い。ここで再遊技の当選確率を上げると遊技者の射幸心を下げることができる理由は、例えば、再遊技の当選確率を“1/5”から“1/2”に上げる場合を考えると、“1/5”の場合、100ゲームの間に再遊技に当選するゲーム数は約20回となるので、約80回は遊技媒体を投入しなければゲームを開始できない。“1/2”の場合、100ゲームの間に再遊技に当選するゲーム数は約50回となり、約50回は遊技媒体を投入しなければゲームを開始できない。よって、当選確率を上げる前よりも上げた後の方が、遊技者が遊技機に遊技媒体を投入するゲームが約30回減ることになるので、遊技者による遊技媒体の支出を下げることができる。また再遊技は賞媒体（コインなど）の払い出しも無いことから確率を変化させても大きな賞媒体の払い出しが発生せず、そのような意味からも第1確率状態と第2確率状態を再遊技確率の変化で実現するのは、遊技者の射幸心を煽ることがなく好適である。 30

【0161】

このように再遊技の当選確率を変化させる機能を有する遊技機で、再遊技の当選確率の変化を利用して第1確率状態、第2確率状態を構成した場合は、再遊技の当選確率を変化させるタイミングは自由に設計変更できるようになるので、様々なゲーム性の遊技機に適用できるようになる場合がある。 40

【0162】

また、実施例では、副制御回路72は、非FT（FTフラグが“オフ”）である場合（第2確率再遊技状態である場合）に、SBランプ19（所定の告知表示手段）を点灯させることにより非FTであることを遊技者に対して報知するようにしているが、これに限られるものではない。例えば、FT終了抽選に当選（図16のステップS62の判別が“YES”）することにより、非FTに移行することが決定され（第1確率再遊技状態から第2確率再遊技状態に移行させることが決定され）、FT延長カウンタに“3”が設定（図 50

16のステップS63)された後、FT延長カウンタの値が“2”に更新されたゲームにおいてSBが入賞(内部当選)し、“6枚”のメダル(特定の遊技価値)が遊技者に付与されたことを条件に、FT延長カウンタの値が“1”に更新されたSB遊技状態のゲーム(FTフラグが“オフ”に更新されるゲームの前のゲームであり、JACの小役に入賞する確率が高いゲーム)からSBランプ19の点灯表示(告知表示)を行うようにすることもできる。ところで、非FTは、高い確率で高確率SB状態へ移行する状態である。したがって、上述のように非FTへ移行することが確定しているFTにおいて、SBランプ19を点灯させることにより、FTへの移行及び高確率SB状態への移行を期待させることができる。

【0163】

また、延長カウンタが“2”に更新されたゲームにおいてSBに内部当選した場合には、SBに内部当選したときからFTフラグが“オフ”に更新されるまで間のいずれかの時点(例えば、遊技媒体を賭ける操作の時点、リールの回転が開始する時点、いずれかの停止ボタン7L, 7C, 7R(停止操作部)が操作された時点など)でSBランプ19を点灯させることもできる。また、告知表示手段は、SBランプ19に限られず、液晶表示装置5、スピーカなどの音出力手段など、任意の手段を採用することができる。

【0164】

また、遊技媒体の検出結果に基づいて単位遊技の開始を許可する遊技開始許可手段と、遊技者による操作の結果に基づいて遊技開始指令信号を出力する遊技開始指令手段と、前記単位遊技の開始が許可されている場合には、前記遊技開始指令手段から出力された前記遊技開始指令信号に基づいて当選役を決定する当選役決定手段と、入賞態様を入賞表示手段に停止表示させる入賞表示制御手段と、前記当選役が特定の役であることに基づいて前記入賞表示手段に特定の入賞態様が停止表示された場合には、遊技者に特定の遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、前記当選役が再遊技であることに基づいて前記入賞表示手段に特定の再遊技入賞態様が停止表示された場合に、前記遊技媒体の検出結果に基づかずに前記遊技開始許可手段に前記単位遊技の開始を許可する再遊技制御手段と、前記当選役決定手段により前記特定の役が前記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、及び前記特定の役が前記当選役として決定される確率が前記第1の確率と比べて高い第2の確率である第2確率状態のうちのいずれか一方から他方へ移行させる状態移行手段と、前記当選役決定手段により前記再遊技が前記当選役として決定される確率が第1の再遊技確率である第1確率再遊技状態、及び前記再遊技が前記当選役として決定される確率が前記第1の再遊技確率と異なる第2の再遊技確率である第2確率再遊技状態のうちのいずれか一方から他方へ移行させる再遊技確率状態移行手段と、前記第2確率再遊技状態において、前記状態移行手段により前記第1確率状態から前記第2確率状態へ移行させるか否かを決定する状態移行決定手段と、前記再遊技確率状態移行手段により前記第1確率再遊技状態から前記第2確率再遊技状態へ移行してからの前記単位遊技の回数を計数する遊技回数計数手段と、前記当選役が特別な役であることに基づいて前記入賞表示手段に特別の入賞態様が停止表示された場合には、遊技者に有利な有利状態を発生させる有利状態発生手段と、前記当選役が前記特別な役であることを条件として、前記遊技回数計数手段による前記単位遊技の回数の計数を中断するための計数停止手段と、前記有利状態発生手段により発生された前記有利状態の終了を条件として、前記遊技回数計数手段による前記単位遊技の回数の計数を再開するための計数再開手段と、を備える。したがって、遊技者に有利なBBやRBなどが発生していない一般遊技状態のゲームにおいて、再遊技の当選確率(例えば、内部当選確率など)を第1の再遊技確率から第2の再遊技確率に変化させるか否かを決定するように構成(例えば、FT終了抽選に当選した場合に変化させることを決定するように構成)した場合には、長時間、BBやRBに入賞しないことにより遊技が単調になってしまうといった従来の遊技機の問題点を解消することができる場合がある。なお、内部当選役がハズレとなり、特定の抽選に当選(強ハズレに当選)した場合に、再遊技の当選確率を第1の再遊技確率から第2の再遊技確率に変化させることもできる。

10

20

30

40

50

【0165】

また、一般遊技状態における再遊技の当選確率が第2の再遊技確率（例えば、非FT）の場合にのみ、第2確率状態（例えば、高確率SB抽選状態（SBの集中抽選を行う状態））を発生させるという新しい抽選状態により、非常に新規性の高い遊技性を備えることが可能になる場合がある。

【0166】

また、告知表示を確認した遊技者にとっては、遊技が自らに有利に進行していることを確認することにより大きな安心感を得ることができる。さらに、そのような安心感は、遊技機の良いイメージを遊技者に対して与えることが可能になる。また、遊技者に対して、再び上記安心感を味わうために遊技を行いたいといった感覚を与えることにより、遊技機の商品性（商品価値）を向上させることができる場合がある。また、告知表示が行われている遊技機の周囲において、告知表示が行われていない遊技機で遊技をしている遊技者にとってみれば、自らも告知表示がなされ、大きな遊技価値を獲得したという希望を持たせることも可能になる場合があり、非常に好適な場合がある。

10

【0167】

また、告知表示は、上記第2確率再遊技状態において必ず行なわなければならないものではなく、例えば、告知表示を断続的に行ったり、所定の乱数抽選に当選した場合にのみ行うようにしてもよい。

【0168】

また、実施例のように、複数の告知態様から選択する告知態様選択手段を備えているので、表示の態様が多彩になり演出効果を高めることが可能になる場合がある。また、告知態様選択手段の選択は、遊技回数計数手段により計数された単位遊技の回数に基づくので、有利な期間があとどれくらい継続するかといった、遊技者の関心が高い情報に関連して表示態様が変化するので、遊技性の向上に寄与できる場合がある。

20

【0169】

また、当選役が特別の役である場合に、遊技回数計数手段による単位遊技の回数の計数を中断し、有利状態の終了を条件として遊技回数計数手段による単位遊技の回数の計数を再開するので、有利状態の発生などで第2確率再遊技状態を途中で終了させるのではなく、一旦中断するように構成しているので、遊技者は、その第2確率再遊技状態を最後まで進行させ、その第2確率再遊技状態における遊技を十分に楽しむことができる。

30

【0170】

また、有利状態の発生は、遊技者に期待感を抱かせることのできる事象であるが、そのような有利状態の発生などにより第2確率再遊技状態を途中で終了させてしまうと、有利状態の発生を不快なものであると遊技者に感じさせてしまうというおそれがあるが、このようなおそれを回避することが可能になる場合がある。また、遊技回数計数手段による単位遊技の回数の計数の中断の契機は、当選役（例えば、内部当選役など）が特別の役である場合に限定されるものではなく、特別の入賞態様が入賞表示手段に停止表示された場合、有利状態が開始された場合などのような契機を採用することもできる場合がある。

【0171】

尚、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。

40

【図面の簡単な説明】

【0172】

【図1】実施例のスロットマシンの斜視図である。

【図2】リール上に配列された図柄の例を示す図である。

【図3】役と図柄組合せと払出枚数との関係を示す図である。

【図4】表示画面の表示例を示す図である。

【図5】確率抽選テーブルの例を示す図である。

【図6】確率抽選テーブルの例を示す図である。

50

- 【図 7】 確率抽選テーブルの例を示す図である。
- 【図 8】 FT 終了抽選テーブルなどを示す図である。
- 【図 9】 高確率 SB 状態移行抽選テーブルを示す図である。
- 【図 10】 実施例の電気回路の構成を示すブロック図である。
- 【図 11】 実施例の副制御回路の構成を示すブロック図である。
- 【図 12】 主制御回路のメインフローチャートである。
- 【図 13】 図 12 に続くフローチャートである。
- 【図 14】 図 13 に続くフローチャートである。
- 【図 15】 遊技状態監視処理を示すフローチャートである。
- 【図 16】 FT 制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 17】 高確率 SB 関連処理を示すフローチャートである。
- 【図 18】 確率抽選処理を示すフローチャートである。
- 【図 19】 SB ランプ制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 20】 SB ランプの点灯態様などを示すタイミングチャートである。
- 【図 21】 FT 制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 22】 高確率 SB 関連処理を示すフローチャートである。
- 【図 23】 SB ランプ制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 24】 SB ランプの点灯態様などを示すタイミングチャートである。

10

【符号の説明】

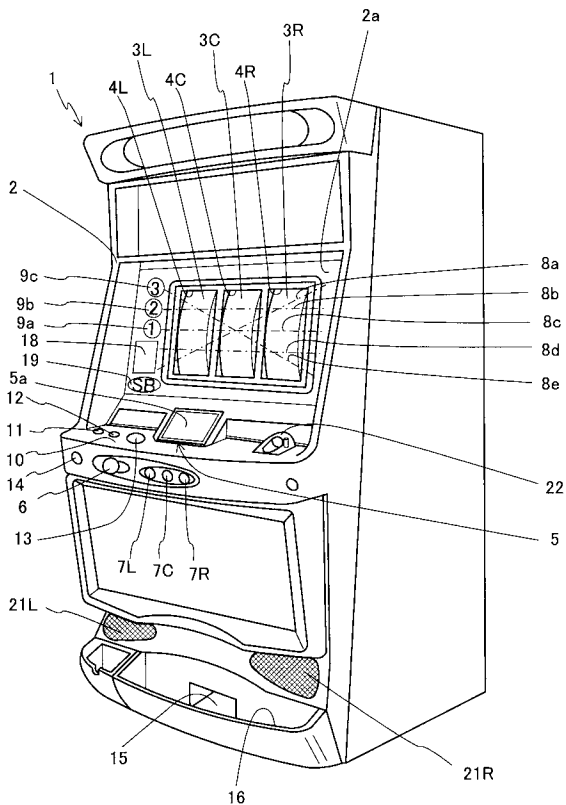
【0173】

20

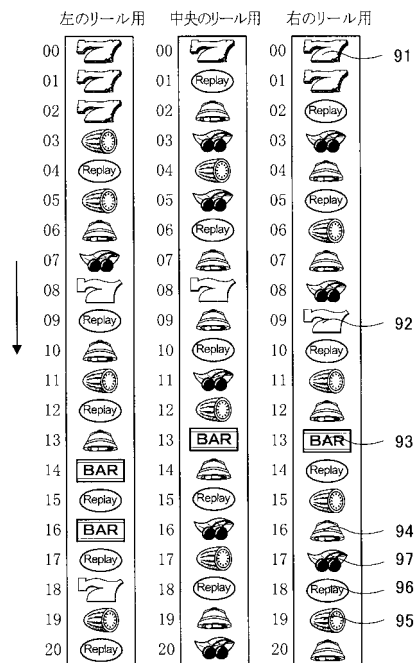
- 1 遊技機
- 2 キャビネット
- 3 L , 3 C , 3 R リール
- 6 スタートレバー
- 7 L , 7 C , 7 R 停止ボタン
- 30 マイクロコンピュータ
- 31 CPU
- 32 ROM
- 33 RAM
- 71 主制御回路
- 72 副制御回路

30

【図1】



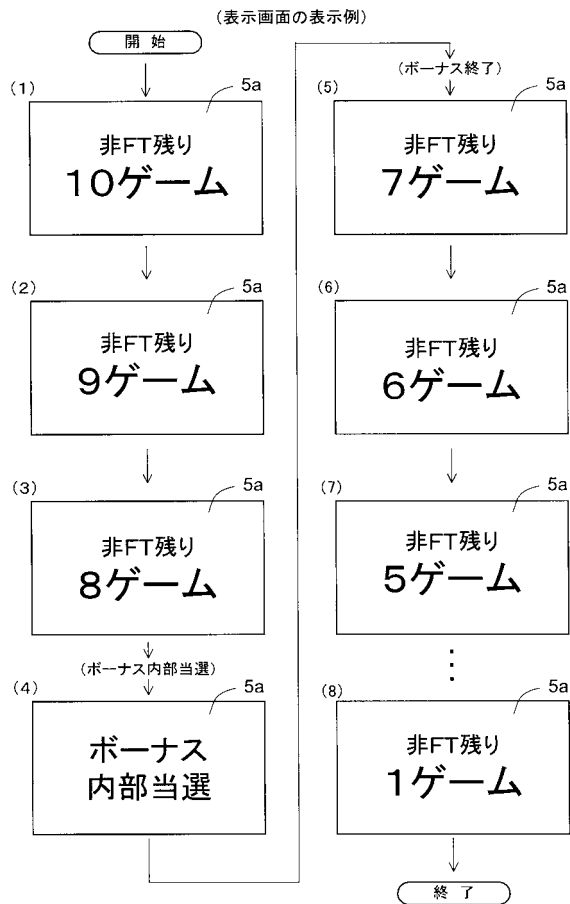
【図2】



【図3】

役	一般遊技状態、内部当選状態	BB一般遊技状態	RB遊技状態、SB遊技状態
BB	赤7-青7-青7 15枚	-	-
RB	BAR-BAR-BAR 15枚	Replay-Replay-Replay 15枚	-
SB	赤7-ベル-ベル 6枚	-	-
再遊技	Replay-Replay-Replay 0枚	-	-
スライカの役	スライカ-スライカ-スライカ 6枚	スライカ-スライカ-スライカ 6枚	-
ベルの役	ベル-ベル-ベル 10枚	ベル-ベル-ベル 10枚	-
中打の役	チェリー-any-any 2枚	チェリー-any-any 2枚	-
角打の役	チェリー-any-any 4枚	チェリー-any-any 4枚	-
JACの役	-	-	Replay-Replay-Replay 15枚

【図4】



【図5】

一般遊技状態用確率抽選テーブルA
(高確率再遊技状態、乱数抽出範囲：0~16383)

役	乱数範囲	当選確率
B B	0 ~ 37	38 / 16384
R B	38 ~ 50	13 / 16384
S B	51 ~ 869	819 / 16384
再遊技	870 ~ 3114	2245 / 16384
スイカの小役	3115 ~ 3320	206 / 16384
ベルの小役	3321 ~ 5368	2048 / 16384
中チェリーの小役	5369 ~ 5450	82 / 16384
角チェリーの小役	5451 ~ 5578	128 / 16384
ハズレ(なし)	5579 ~ 16383	10805 / 16384

【図7】

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

役	乱数範囲	当選確率
B B	0 ~ 37	38 / 16384
R B	38 ~ 50	13 / 16384
S B	51 ~ 8242	8192 / 16384
再遊技	8243 ~ 10486	2244 / 16384
スイカの小役	10487 ~ 10692	206 / 16384
ベルの小役	10693 ~ 12740	2048 / 16384
中チェリーの小役	12741 ~ 12822	82 / 16384
角チェリーの小役	12823 ~ 12950	128 / 16384
ハズレ(なし)	12951 ~ 16383	3433 / 16384

【図6】

一般遊技状態用確率抽選テーブルB
(内部当選状態又は高確率S B抽選状態、乱数抽出範囲：0~16383)

役	乱数範囲	当選確率
B B	0 ~ 37	38 / 16384
R B	38 ~ 50	13 / 16384
S B	51 ~ 869	819 / 16384
再遊技	870 ~ 3113	2244 / 16384
スイカの小役	3114 ~ 3319	206 / 16384
ベルの小役	3320 ~ 5367	2048 / 16384
中チェリーの小役	5368 ~ 5449	82 / 16384
角チェリーの小役	5450 ~ 5577	128 / 16384
ハズレ(なし)	5578 ~ 16383	10806 / 16384

【図8】

(1) F T終了抽選テーブル (乱数抽出範囲：0~255)

結果	乱数範囲	当選確率
終了に当選	0	1 / 256
終了に不当選	1 ~ 255	255 / 256

(2) 非F T継続ゲーム回数選択テーブル (乱数抽出範囲：0~16383)

非F T継続ゲーム回数	乱数範囲	当選確率
250回	0 ~ 3	4 / 16384
100回	4 ~ 11	8 / 16384
30回	12 ~ 63	52 / 16384
10回	64 ~ 127	64 / 16384

【図9】

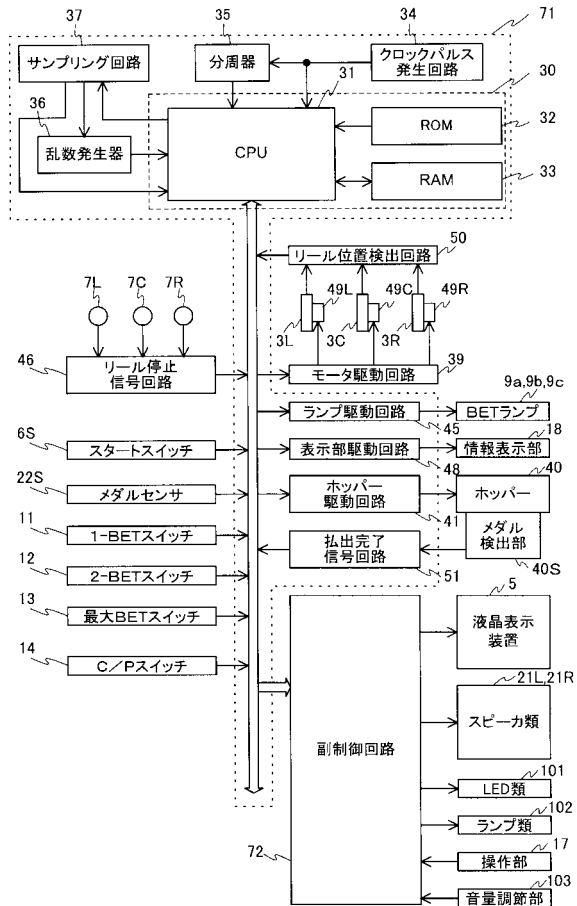
(1) 高確率S B状態移行抽選テーブル (乱数抽出範囲：0~255)

結果	乱数範囲	当選確率
移行に当選	0 ~ 254	255 / 256
移行に不当選	255	1 / 256

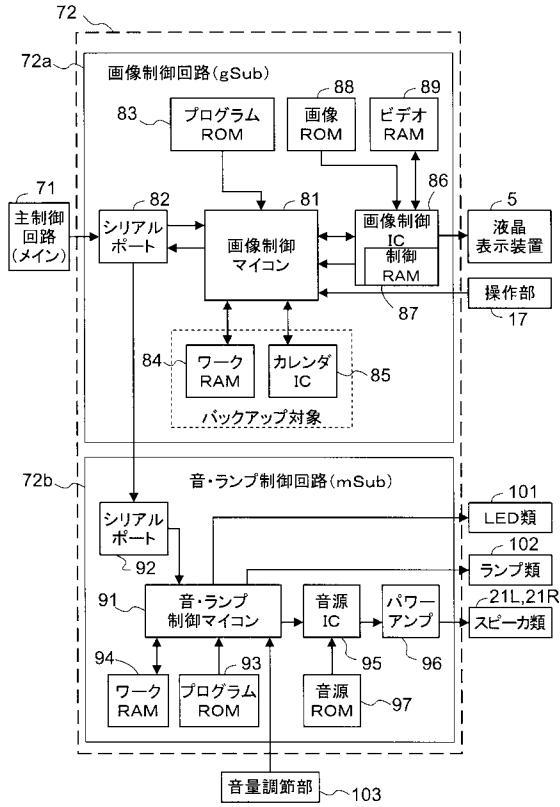
(2) 高確率S B状態終了抽選テーブル (乱数抽出範囲：0~255)

結果	乱数範囲	当選確率
終了に当選	0 ~ 31	32 / 256
終了に不当選	32 ~ 255	224 / 256

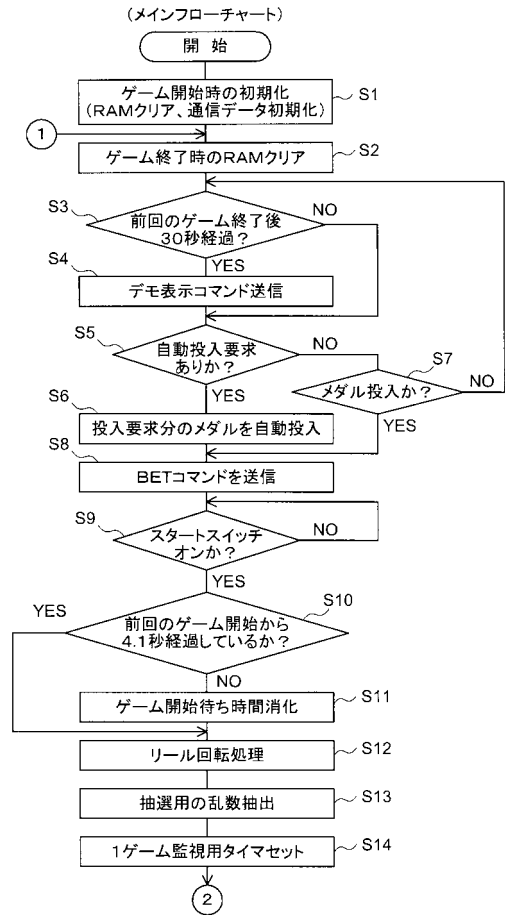
【図10】



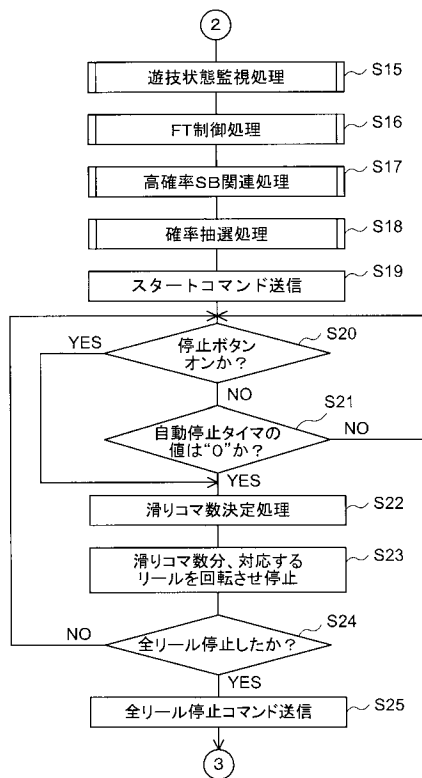
【図11】



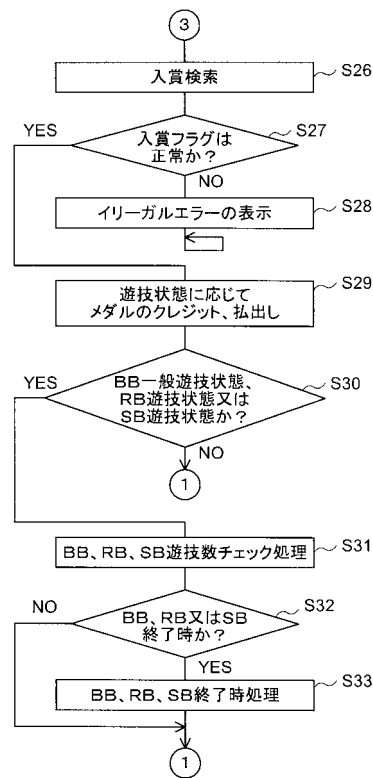
【図12】



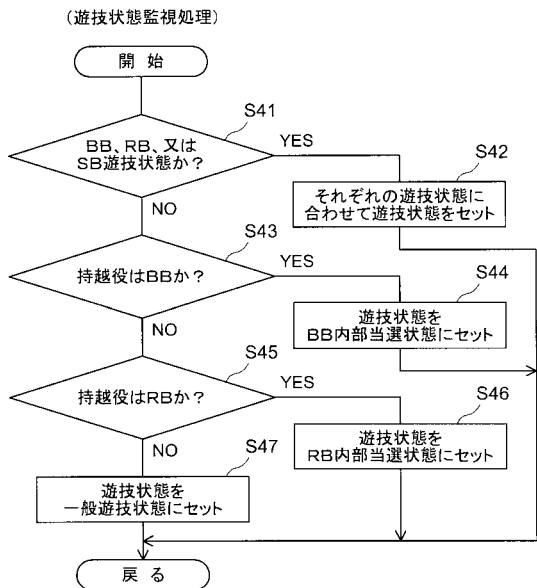
【図13】



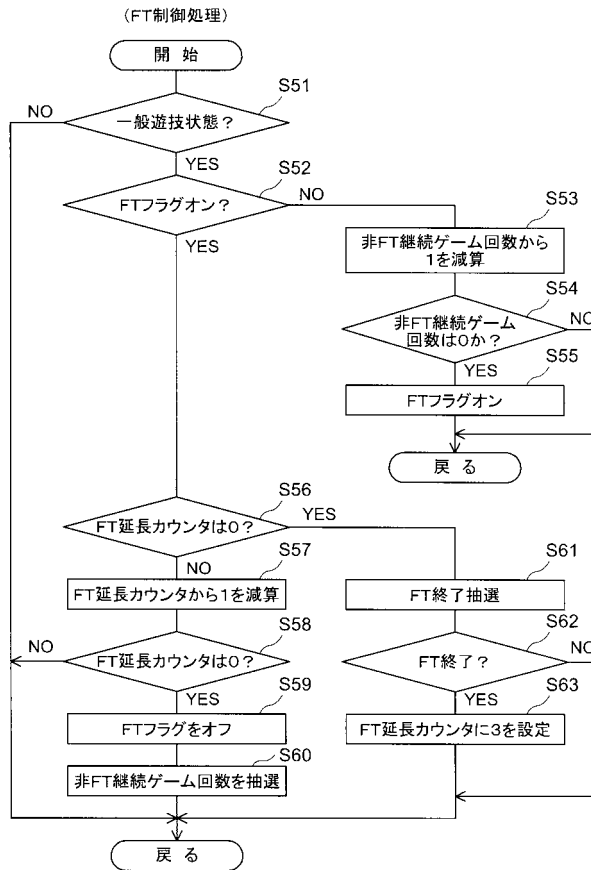
【図14】



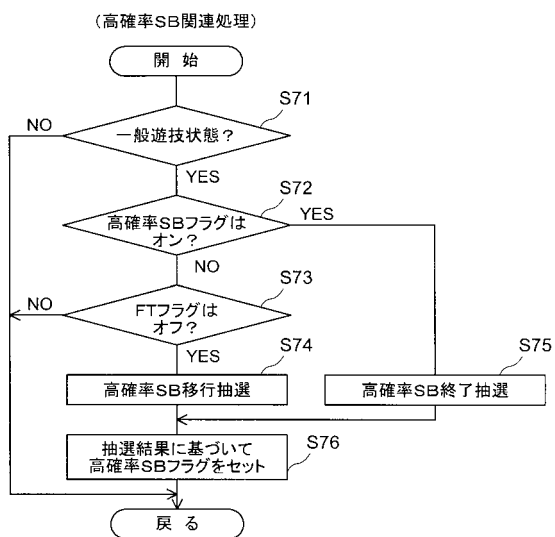
【 図 1 5 】



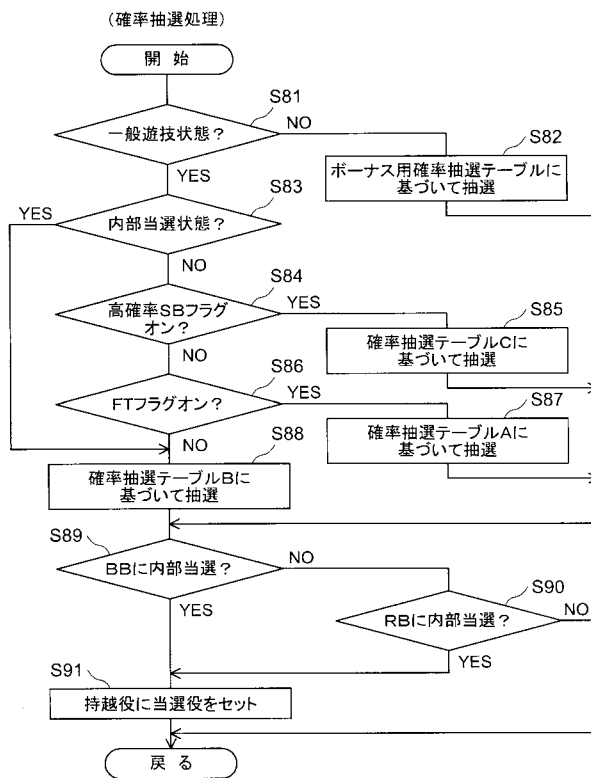
【 図 1 6 】



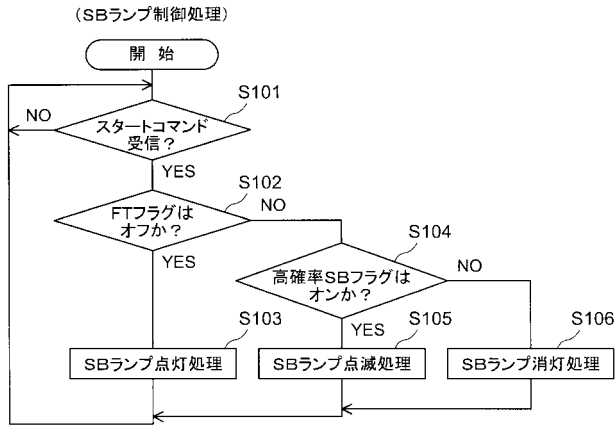
【 図 1 7 】



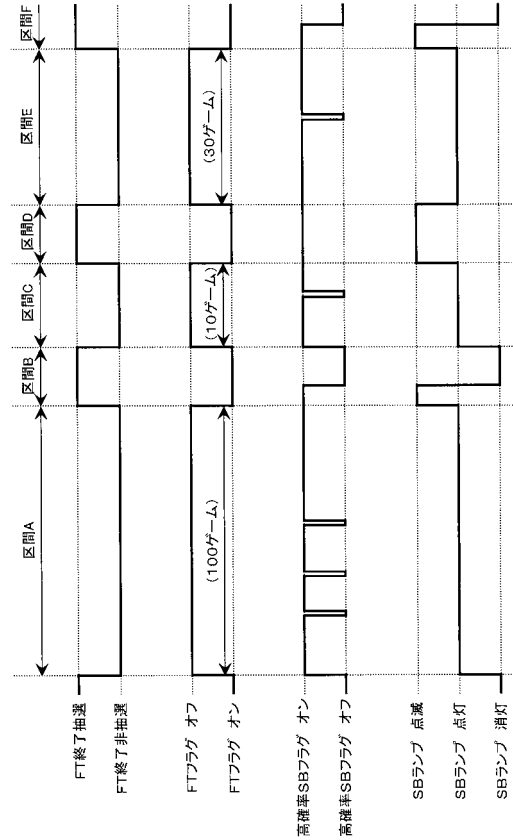
【 図 1 8 】



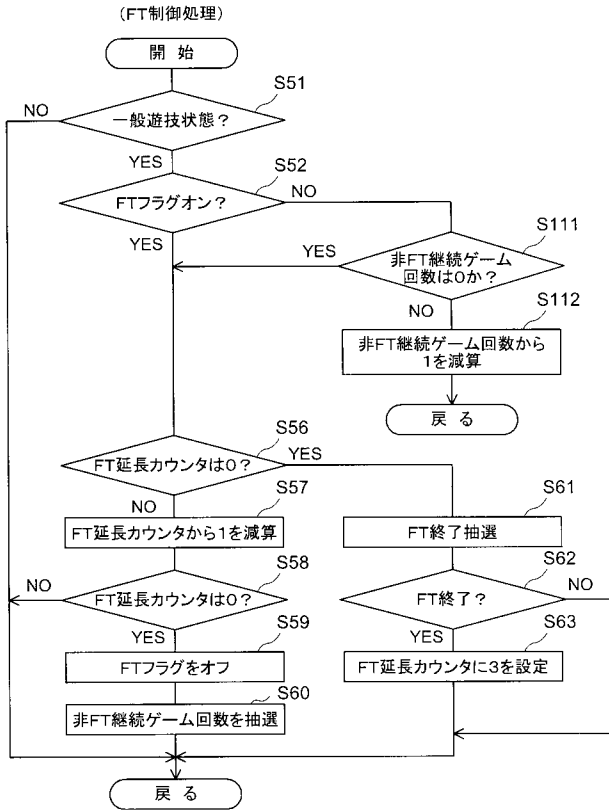
【図19】



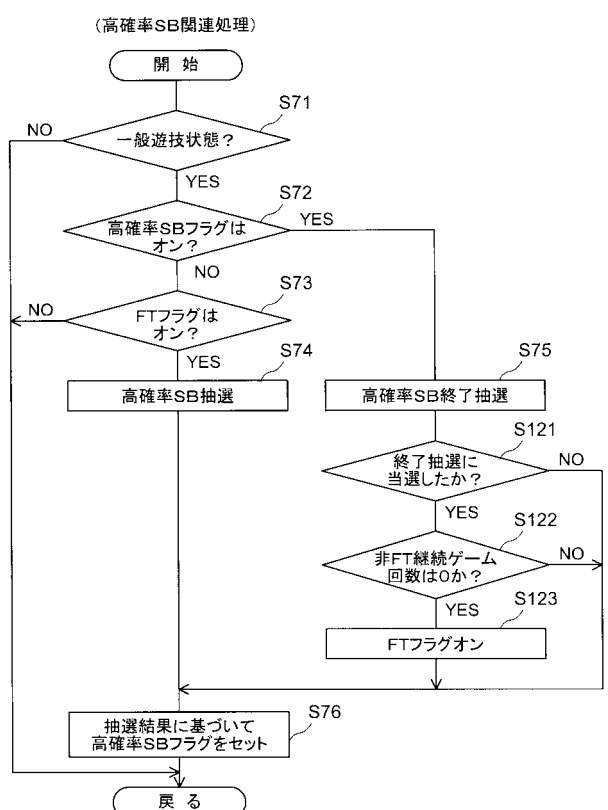
【図20】



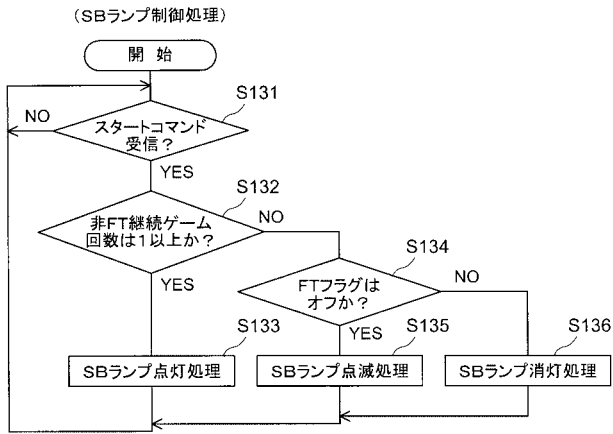
【図21】



【図22】



【 図 2 3 】



【 図 2 4 】

