

(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2004-305521

(P2004-305521A)

(43) 公開日 平成16年11月4日(2004.11.4)

(51) Int. Cl.<sup>7</sup>

A63F 5/04

F I

A63F 5/04 516F

A63F 5/04 516D

A63F 5/04 516E

テーマコード (参考)

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 49 頁)

(21) 出願番号 特願2003-104679 (P2003-104679)

(22) 出願日 平成15年4月8日(2003.4.8)

(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 100106002

弁理士 正林 真之

(72) 発明者 見邊 俊之

東京都江東区有明3丁目1番地25

(72) 発明者 八木 敦

東京都江東区有明3丁目1番地25

(72) 発明者 和田 英明

東京都江東区有明3丁目1番地25

(72) 発明者 倉知 宏明

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】 遊技性に富んだ遊技機を提供する。

【解決手段】 遊技機は、特定条件が充足されなかったことを条件に、条件設定手段が、有利状態を発生させる条件を特定条件として再設定する。

【選択図】 図29

FT終了抽選状態抽選テーブルC (乱数抽出範囲:0~127)

FT終了抽選状態 検索番号	次回の FT終了抽選状態	設定値					
		1	2	3	4	5	6
7	0				8		
	1				94		
	2				18		
	3				4		
	4				1		
	5				1		
	6				1		
	7				1		
8	0				0		
	1				0		
	2				0		
	3				0		
	4				32		
	5				32		
	6				32		
	7				32		
9	0				8		
	1				80		
	2				0		
	3				0		
	4				10		
	5				10		
	6				10		
	7				10		
10	0				120		
	1				8		
	2				0		
	3				0		
	4				0		
	5				0		
	6				0		
	7				0		
11	0				0		
	1				0		
	2				96		
	3				32		
	4				0		
	5				0		
	6				0		
	7				0		
12	0				8		
	1				76		
	2				32		
	3				8		
	4				1		
	5				1		
	6				1		
	7				1		

**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

入賞態様を表示する入賞表示手段と、  
遊技開始指令手段からの遊技開始指令信号に基づいて遊技を開始する遊技開始手段と、  
前記遊技開始指令信号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、  
該当選役決定手段が所定の役を当選役として決定した場合に、該所定の役に対応する所定の入賞態様を前記入賞表示手段に停止表示する入賞表示制御手段と、  
前記所定の入賞態様が停止表示された場合に、遊技者に遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、  
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、  
前記有利状態発生手段が前記有利状態を発生させる条件を特定条件として設定する条件設定手段と、  
前記特定条件が充足される以前に、前記入賞表示手段とは別体に設けられた演出表示手段に前記特定条件を表示する条件報知手段と、  
前記特定条件が充足されなかったことを条件に、新たな特定条件を再設定する条件再設定手段と、  
を備えたことを特徴とする遊技機。

10

**【請求項 2】**

遊技結果を表示する遊技結果表示手段と、  
遊技開始指令手段からの遊技開始指令信号に基づいて遊技を開始する遊技開始手段と、  
前記遊技開始指令信号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、  
該当選役決定手段が前記所定の役を当選役として決定した場合に、該所定の役に対応する所定の遊技結果を前記遊技結果表示手段に表示する表示制御手段と、  
前記所定の遊技結果が表示された場合に、遊技者に遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、  
遊技者に有利な有利状態を発生させる条件を特定条件として設定する条件設定手段と、  
前記特定条件が充足される以前に、該特定条件を前記遊技結果表示手段に表示する条件報知手段と、を備え、  
前記特定条件が充足されなかったことを条件に、前記条件設定手段が、前記有利状態を発生させる条件を特定条件として再設定することを特徴とする遊技機。

20

30

**【請求項 3】**

請求項 2 記載の遊技機において、  
前記特定条件が充足された場合に有利状態を発生させる第 1 の遊技モードと、  
該第 1 の遊技モードと有利状態を発生させる条件が異なる第 2 の遊技モードと、を有し、  
前記第 1 の遊技モードにおいて前記特定条件が充足されなかったことを条件に遊技モードの移行を行う場合に、前記第 1 の遊技モードに移行するよりも、高い確率で前記第 2 の遊技モードに移行することを特徴とする遊技機。

**【請求項 4】**

請求項 2 又は 3 記載の遊技機において、  
前記条件設定手段は、再設定する前に設定されていた前記特定条件と同じ条件よりも、再設定する前に設定されていた前記特定条件とは異なる条件を高い確率で特定条件として再設定することを特徴とする遊技機。

40

**【請求項 5】**

遊技者に遊技価値を付与する条件を特定条件として設定する条件設定手段と、  
前記特定条件が充足される以前に、該特定条件を遊技者に報知する条件報知手段と、を備え、  
前記特定条件が充足されなかったことを条件に、前記条件設定手段が、前記遊技価値を付与する条件を特定条件として再設定することを特徴とする遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【0001】**

50

**【発明の属する技術分野】**

本発明は、遊技結果を表示する遊技結果表示手段と、その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パチスロ機、スロットマシン、第1種～第3種パチンコ機、アレンジボール、雀球遊技機、スリットスロットなどの弾球遊技機、ビデオスロット、ビデオポーカー、その他の遊技機に関する。

**【0002】****【従来の技術】**

例えば、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を有する。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、自動的に或いは遊技者の停止操作により、各リールの回転を停止させる。このとき、表示窓内に表示された各リールの図柄が特定の組合せ（入賞態様）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ことで遊技者に利益を付与する。

10

**【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うことの可能な役（「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うことの可能な役（「レギュラーボーナス」と称し、以下「RB」と略記する）がある。

20

**【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。

30

**【0005】**

また、単位時間当りに使用可能（投入可能）な遊技媒体が所定の値を超えないようにすること等を目的として、入賞が成立すると遊技媒体を賭けることなく次のゲームを行うことが可能となる役（以下「再遊技」という）が設けられた遊技機が現在の主流である。そして、この「再遊技」に内部当選する確率が高い期間（以下「高確率再遊技期間」という）を発生させる機能を備えた遊技機が提供されている。

**【0006】**

更に、BBに内部当選した回数からBBの入賞が成立した回数を減算した回数を記憶し、その回数分の入賞成立を実現可能とする（例えば、特許文献1参照。）が、「高確率再遊技期間」において再遊技の「引き込み制御」、或いは「蹴飛ばし制御」を優先したり、小役の「引き込み制御」を優先することにより、「高確率再遊技期間」の終了条件が成立するまでの間、BBの入賞が成立しないようにした遊技機が提供されている。

40

**【0007】****【特許文献1】**

特開2000-210413号公報

**【0008】****【発明が解決しようとする課題】**

しかしながら、上記のような遊技機よりも更に遊技性に富んだ遊技機が望まれている。

**【0009】**

本発明の目的は、遊技性に富んだ遊技機を提供することである。

50

## 【 0 0 1 0 】

## 【課題を解決するための手段】

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、遊技者に遊技価値を付与する条件、または有利状態を発生する条件を遊技者に報知可能に構成したことを特徴とする。

## 【 0 0 1 1 】

より具体的には、本発明では、以下のようなものを提供する。

## 【 0 0 1 2 】

(1) 入賞態様を表示する入賞表示手段(例えば、後述のルール3L, 3C, 3R、表示窓4L, 4C, 4Rなどにより構成される手段など)と、遊技開始指令手段(例えば、後述のスタートスイッチ6Sなど)からの遊技開始指令信号に基づいて遊技(例えば、一のゲームなど)を開始する遊技開始手段(例えば、後述の図20のステップS12を行う手段など)と、前記遊技開始指令信号に基づいて所定の役を当選役(例えば、内部当選役など)として決定する当選役決定手段(例えば、後述の内部当選役決定手段101など)と、該当選役決定手段が所定の役(例えば、ボーナス、小役、再遊技など)を当選役として決定した場合に、該所定の役に対応する所定の入賞態様を前記入賞表示手段に停止表示する入賞表示制御手段(例えば、後述の停止制御手段103)と、前記所定の入賞態様が停止表示された場合に、遊技者に遊技価値(例えば、メダル、有利状態の発生、賞媒体の払出し、再遊技の作動など)を付与する遊技価値付与手段と、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」、「表示許可状態」、「通常確率再遊技中BB内部当選状態」、「通常確率再遊技中RB内部当選状態」、「遊技者に有利なFT」状態2」、「状態3」への移行)などを発生させる有利状態発生手段と、前記有利状態発生手段が前記有利状態を発生させる条件を特定条件(例えば、後述の「FT」を終了させるため或いは次回のFT終了抽選状態を決定するための条件であり、「FT制御データ」、「FT終了抽選値」、「FT終了抽選状態検索番号」など)として設定(例えば、決定、選択など)する条件設定手段(例えば、後述のFT制御データ抽出手段116など)と、前記特定条件が充足される以前に、前記入賞表示手段とは別体に設けられた演出表示手段(例えば、後述の液晶表示装置5など)に前記特定条件(例えば、後述の「ミッション」に対応する役に内部当選することなど)を表示する条件報知手段(例えば、後述の副制御回路72及び液晶表示装置5、或いは演出表示制御手段など)と、前記特定条件が充足されなかったことを条件に、新たな特定条件(例えば、後述の「FT」の終了に当選となる条件であり、設定されていた特定条件とは別の又は同じ特定条件)を再設定する条件再設定手段(例えば、後述のFT制御処理(図26))と、を備えたことを特徴とする遊技機。

## 【 0 0 1 3 】

(2) 遊技結果を表示する遊技結果表示手段(例えば、後述のルール3L, 3C, 3R、表示窓4L, 4C, 4Rなどにより構成される手段など)と、遊技開始指令手段(例えば、後述のスタートスイッチ6Sなど)からの遊技開始指令信号に基づいて遊技(例えば、一のゲームなど)を開始する遊技開始手段(例えば、後述の図20のステップS12を行う手段など)と、前記遊技開始指令信号に基づいて所定の役を当選役(例えば、内部当選役など)として決定する当選役決定手段(例えば、後述の内部当選役決定手段101など)と、該当選役決定手段が所定の役(例えば、ボーナス、小役、再遊技など)を当選役として決定した場合に、該所定の役に対応する所定の遊技結果を前記遊技結果表示手段に表示する表示制御手段(例えば、後述の停止制御手段103)と、前記所定の遊技結果が表示された場合に、遊技者に遊技価値(例えば、メダル、有利状態の発生、賞媒体の払出し、再遊技の作動など)を付与する遊技価値付与手段と、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」、「表示許可状態」、「通常確率再遊技中BB内部当選状態」、「通常確率再遊技中RB内部当選状態」、「遊技者に有利なFT」状態2、「状態3」への移行)などを発生させる条件を特定条件(例えば、後述の「FT」を終了させるため或いは次回のFT終了抽選状態を決定するための条件であり、

10

20

30

40

50

「FT制御データ」、「FT終了抽選値」、「FT終了抽選状態検索番号」など)として設定(例えば、決定、選択など)する条件設定手段(例えば、後述のFT制御データ抽出手段116など)と、前記特定条件が充足される以前に、該特定条件(例えば、後述の「ミッション」に対応する役に内部当選することなど)を前記遊技結果表示手段に表示(例えば、報知など)する条件報知手段(例えば、後述の副制御回路72及び液晶表示装置5など)と、を備え、前記特定条件が充足されなかったことを条件に、前記条件設定手段が、前記有利状態を発生させる条件を特定条件(例えば、後述の「FT」の終了に当選となる条件など)として再設定することを特徴とする遊技機。

【0014】

(3) (2)記載の遊技機において、前記特定条件が充足された場合に有利状態を発生させる第1の遊技モード(例えば、後述の「ミッションモード」など)と、該第1の遊技モードと有利状態を発生させる条件が異なる第2の遊技モード(例えば、後述の「状態0」又は「状態1」など)と、を有し、前記第1の遊技モードにおいて前記特定条件が充足されなかったことを条件に遊技モードの移行を行う場合に、前記第1の遊技モードに移行するよりも、高い確率で前記第2の遊技モードに移行することを特徴とする遊技機。

10

【0015】

(4) (2)又は(3)記載の遊技機において、前記条件設定手段は、再設定する前に設定されていた前記特定条件と同じ条件よりも、再設定する前に設定されていた前記特定条件とは異なる条件を高い確率で特定条件として再設定することを特徴とする遊技機。

20

【0016】

(5) 遊技者に遊技価値(例えば、メダル、有利状態の発生、賞媒体の払出し、再遊技の作動など)を付与する条件を特定条件(例えば、後述の「FT」を終了させるため或いは次回のFT終了抽選状態を決定するための条件であり、「FT制御データ」、「FT終了抽選値」、「FT終了抽選状態検索番号」など)として設定(例えば、決定、選択など)する条件設定手段(例えば、後述のFT制御データ抽出手段116など)と、前記特定条件が充足される以前に、該特定条件(例えば、後述の「ミッション」に対応する役に内部当選することなど)を遊技者に報知する条件報知手段(例えば、後述の副制御回路72及び液晶表示装置5など)と、を備え、前記特定条件が充足されなかったことを条件に、前記条件設定手段が、前記遊技価値を付与する条件を特定条件(例えば、後述の「FT」の終了に当選となる条件など)として再設定することを特徴とする遊技機。

30

【0017】

【発明の実施の形態】

[第1実施例]

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。

【0018】

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2aが形成され、その中央には縦長矩形の表示窓4L, 4C, 4Rが設けられる。表示窓4L, 4C, 4Rには、入賞ラインとして水平方向にトップライン8b, センターライン8c及びボトムライン8d、斜め方向にクロスアップライン8a及びクロスダウンライン8eが設けられている。これらの入賞ラインは、後述の1-BETスイッチ11、2-BETスイッチ12、最大BETスイッチ13を操作すること、或いはメダル投入口22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BETランプ9a, 9b, 9cの点灯で表示される。

40

【0019】

ここで、入賞ライン8a~8e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(

50

図柄 97) " ) がセンターライン 8c に対応する所定の位置 (例えば、後述の BET 数が " 3 " であれば左の表示窓 4L 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、所定の役の入賞が成立することとなる。

#### 【0020】

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 3L, 3C, 3R 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 4L, 4C, 4R 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 80 回転 / 分) で回転する。

#### 【0021】

表示窓 4L, 4C, 4R の左側には、1 - BET ランプ 9a、2 - BET ランプ 9b、最大 BET ランプ 9c、情報表示部 18 が設けられる。1 - BET ランプ 9a、2 - BET ランプ 9b 及び最大 BET ランプ 9c は、一のゲームを行うために賭けられたメダルの数 (以下「BET 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 - BET ランプ 9a は、BET 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 - BET ランプ 9b は、BET 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 BET ランプ 9c は、BET 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 18 は、7 セグメント LED から成り、貯留 (クレジット) されているメダルの枚数、入賞成立時のメダルの払出枚数、後で説明する BB 一般遊技状態におけるゲームの回数等を表示する。

#### 【0022】

表示窓 4L, 4C, 4R の下方には水平面の台座部 10 が形成され、その台座部 10 と表示窓 4L, 4C, 4R との間には液晶表示装置 5 (条件報知手段) が設けられている。この液晶表示装置 5 の表示画面 5a には、遊技に関連する情報が表示される (後述の図 4 など)。液晶表示装置 5 の右側にはメダル投入口 22 が設けられ、液晶表示装置 5 の左側には、1 - BET スイッチ 11、2 - BET スイッチ 12、及び最大 BET スイッチ 13 が設けられる。1 - BET スイッチ 11 は、1 回の押し操作により、クレジットされているメダルのうちの 1 枚がゲームに賭けられ、2 - BET 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 BET 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 BET 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。

#### 【0023】

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。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、後述の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。

#### 【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

10

20

30

40

50

ブルとして後で説明するROM32(図18)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。

#### 【0026】

実施例の遊技状態には、「一般遊技状態」、「通常確率再遊技中BB内部当選状態」、「通常確率再遊技中RB内部当選状態」、「高確率再遊技中BB内部当選状態」、「高確率再遊技中RB内部当選状態」、「BB一般遊技状態」及び「RB遊技状態」がある。これら“7種類”の各遊技状態は、基本的に、内部当選する可能性のある役の種類、後述の再遊技に内部当選する確率及び入賞成立を実現することが可能なBB、RB(以下、これらを総称して「ボーナス」という)の種別により区別される。

10

#### 【0027】

各遊技状態の特徴、すなわち各遊技状態において内部当選する役の種類、その確率及び各遊技状態におけるリール3L, 3C, 3Rの停止制御の態様(入賞する可能性のある役の種類等)については、後で図5~図8を参照して説明する。また、各遊技状態間の移行は、後述の遊技状態監視処理(図23)、図22のステップS31及びステップS36で行われる。なお、後述(図6~図8)のように、各遊技状態には、ボーナスに内部当選したゲームにおいてボーナスの入賞が不成立となるようなリール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われるという共通点がある。

20

#### 【0028】

また、実施例では、ボーナスに内部当選した後、ボーナスの入賞が成立するまでの間、ボーナスを内部当選役として保持する(一般に、「持ち越し」と称される)。更に、ボーナスに内部当選した状態(ボーナスを持ち越した状態)においても、ボーナスに内部当選するようになっていく。そして、入賞が成立することなく複数回ボーナスに内部当選した場合には、ボーナスの種別毎にその回数を計数(貯留)し、その回数分のボーナスの入賞成立を実現可能にしている。BBの入賞成立を実現可能な回数を、以下「BBストック数」という。また、RBの入賞成立を実現可能な回数を、以下「RBストック数」という。また、「BBストック数」及び「RBストック数」を総称して、以下「ボーナスストック数」という。

30

#### 【0029】

ボーナスを持ち越しているか否かは、「BBフラグ」及び「RBフラグ」により判別する。「BBフラグ」は、BBを持ち越しているか否かを示す情報である。BBを持ち越している状況ではBBフラグは“オン”であり、持ち越していない状況では“オフ”である。「RBフラグ」は、RBを持ち越しているか否かを示す情報である。RBを持ち越している状況ではRBフラグは“オン”であり、持ち越していない状況では“オフ”である。フラグが“オン”の場合とは、例えば、後述のRAM33(図18)内の所定の記憶領域に“1”を示す情報が記憶されている場合であり、フラグが“オフ”の場合とは、“0”を示す情報が記憶されている場合である。「BBフラグ」及び「RBフラグ」を総称して、以下「ボーナスフラグ」という。この「ボーナスフラグ」の情報は、所定の単位遊技で当選役決定手段が当選役として決定した特定の役を次の単位遊技にも当選役として持ち越す当選役持ち越し手段を構成する後述のボーナスフラグ格納手段107に格納(記憶)される。

40

#### 【0030】

ここで、BBの入賞成立を契機として発生し、「BB一般遊技状態」及び「RB遊技状態」により構成される遊技状態を総称して、以下「BB遊技状態」という。また、「通常確率再遊技中BB内部当選状態」、「通常確率再遊技中RB内部当選状態」、「高確率再遊技中BB内部当選状態」及び「高確率再遊技中RB内部当選状態」は、ボーナスに内部当

50

選している状態であり、これらを総称して、以下「内部当選状態」という。

【0031】

「内部当選状態」は、ボーナスを持ち越している状態（「BBフラグ」又は「RBフラグ」が「オン」の状態）である。また、「高確率再遊技中BB内部当選状態」及び「高確率再遊技中RB内部当選状態」は、後述の再遊技に内部当選する確率が高い状態（後述の「FT継続ゲーム回数」が「1以上」の状態）であり、これらを総称して、以下「高確率再遊技中（高確率再遊技期間）」といい、「FT」と略記する。また、「一般遊技状態」、「通常確率再遊技中BB内部当選状態」及び「通常確率再遊技中RB内部当選状態」は、後述の再遊技に内部当選する確率が通常の状態（後述の「FT継続ゲーム回数」が「0以上」の状態）であり、これらを総称して、以下「通常確率再遊技中」という。「FT継続ゲーム回数」は、基本的に「FT」が終了するまでに要するゲームの回数である。なお、「一般遊技状態」は、基本的に「ボーナスフラグ」が「オフ」であり、「ボーナスストック数」が「0」である遊技状態である。

10

【0032】

「FT」の発生条件は、一般遊技状態のゲーム開始時において後述の図23のステップS48を経由してステップS49が行われることである。

【0033】

「FT」の終了条件は、「FT継続ゲーム回数」が「0」となることである。この「FT継続ゲーム回数」が「0」となる条件は、「FT終了抽選状態」に応じた「FT」の終了抽選に当選すること、又は「1200回」のゲームを「FT」において継続して行うことである。「FT終了抽選状態」には、「状態0」～「状態7」の「8種類」の抽選状態（複数の遊技モード）がある。「状態4」～「状態7」は、所定の任務（以下「ミッション」という）を遂行（クリア）することにより「FT」が終了することとなる「FT終了抽選状態」である。「状態4」～「状態7」を総称して、以下「ミッションモード」という。この「ミッション」には、例えば「再遊技に内部当選する前に所定の役に内部当選すること」などがある。各FT終了抽選状態の特徴については、後で図12～図16を参照して説明する。なお、「FT」以外の遊技状態で「FT終了抽選状態」が更新されることはない。また、上記複数の抽選状態は、各々「FT」の終了抽選に当選となり、「通常確率再遊技中BB内部当選状態」又は「通常確率再遊技中RB内部当選状態」が発生する条件（有利状態を発生させる条件）が異なるモードを有する。

20

30

【0034】

図3に示すように、BBの入賞は、内部当選状態において「青7 - 青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成立する。BBの入賞が成立した後、遊技状態がBB一般遊技状態となる。RBの入賞は、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BB一般遊技状態において「Replay - Replay - Replay」が並ぶことにより成立する。BB一般遊技状態においてRBの入賞が成立することを、一般に「JAC IN」と称する。RBの入賞が成立した後、遊技状態がRB遊技状態となる。BB遊技状態は、RB遊技状態と比べて有利な遊技状態である。

【0035】

ここで、遊技状態に拘らずボーナス（「JAC IN」を除く）に内部当選したゲームでは、ボーナスの入賞が成立しないようにしている。また、一般遊技状態においてボーナスに内部当選した場合（後述の図24のステップS57の判別が「NO」の場合）には、次のゲームにおいて別の遊技状態へ移行する。従って、一般遊技状態においてボーナスの入賞が成立することはない。

40

【0036】

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」が並ぶことにより成立する。再遊技の入賞が成立すると、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。ここで、「FT」では、再遊技に内部当選したとき、「10

50

7 / 1 2 8 " の確率で遊技者の停止操作（停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R の操作タイミング、或いは操作順序（停止順序））に拘らずその再遊技の入賞を不成立とするリールの停止制御（一般に、「蹴飛ばし制御」と称される）を行う。この停止制御により、「FT」と「通常確率再遊技中」の再遊技の入賞が成立する確率を等しくしている。

【0037】

また、一般遊技状態、内部当選状態及びBB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」の入賞成立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」は、「チェリー」が左の表示窓4Lの中段に停止表示することにより成立する。また、「角チェリーの小役」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成立する。

10

【0038】

役物の入賞は、RB遊技状態において"Replay - Replay - Replay"が並ぶことにより成立する。役物の入賞成立回数が"8回"となったとき、遊技状態が変化する。ここで、役物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。

【0039】

次に、図4を参照して、表示画面5aの表示例について説明する。図4(1)では、「リプレイを揃えるよりも前にスイカを揃えてください。」という文章による表示（報知）を行うとともに、「リプレイを揃える前にスイカを揃えてください。」といった音声メッセージを発生（聴覚的報知手段を構成するスピーカ21L, 21Rを用いて報知）し、さらに、筐体に設けたランプの点灯・点滅などにより遊技者の注意を惹くことで、「状態5」において「ミッション」の報知が行われている。また、図4(2)及び(3)では、夫々「ミッション」が成功したこと及び失敗したことを文章により表示を行うとともに、音声メッセージを発生し、さらに、筐体に設けたランプの点灯・点滅などにより遊技者の注意を惹くことで、報知している。

20

【0040】

次に、図5を参照して、BET数が"3"のとき、一般遊技状態又は内部当選状態において内部当選役を決定する際（後述の図24）に使用する確率抽選テーブルを示す。

【0041】

図5(1)は、通常確率再遊技中用確率抽選テーブルを示す。図5(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"~"13554"のうち、"113"~"1969"の範囲内の乱数が抽出された場合に「再遊技」が内部当選役となる。「再遊技」に内部当選する確率は、"1857 / 13555"である。

30

【0042】

図5(2)は、FT用確率抽選テーブルを示す。図5(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"~"13554"のうち、"113"~"11433"の範囲内の乱数が抽出された場合に「再遊技」が内部当選役となる。「再遊技」に内部当選する確率は、"11321 / 13555"である。

【0043】

以上のように、「FT」では、「通常確率再遊技中」と比べて再遊技に内部当選する確率が高くなっている。図5(1)及び(2)に示すテーブルでは、「再遊技」及び「なし（はずれ）」以外に内部当選する確率は、同じである。例えば、ボーナスに内部当選する確率（BB又はRBのいずれかに内部当選する確率）は、いずれの確率抽選テーブルにおいても"113 / 13555"である。

40

【0044】

また、「FT」及び「通常確率再遊技中」では、「再遊技」の入賞が成立する確率は、後述の図9のテーブル及びストップ用セレクトデータを用いた停止テーブル群の選択を行うことにより等しくなっている。ストップ用セレクトデータ（以下「セレクトデータ」という）は、後述の図21のステップS17で決定される。「セレクトデータ」は、後述の停止テーブル群の選択（リールの停止制御の態様の決定）などに用いられる。

50

## 【 0 0 4 5 】

次に、図 6 ~ 図 8 を参照して、遊技状態と、内部当選役と、選択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、停止テーブルの集合を示し、リール 3 L , 3 C , 3 R の停止制御の際に選択されるものである。「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」、及び「停止制御位置」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 が操作されたとき、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。

10

## 【 0 0 4 6 】

ここで、選択される停止テーブル群の内容は、基本的に、遊技状態、内部当選役、セレクトデータなどに応じて変化しうるものであるが、実施例では、停止テーブル群の欄に示すテーブル群の名称を、基本的に入賞の可能性の有無及びその可能性がある役の種類に基づいて定めている。このため、実施例では、同一の名称の停止テーブル群が選択されたとしても、常にリール 3 L , 3 C , 3 R の停止態様までもが一致するわけではない。

## 【 0 0 4 7 】

入賞不成立停止テーブル群が選択された場合には、内部当選役、遊技状態に拘らず、いずれの役の入賞も成立することはない。入賞成立可能停止テーブル群が選択された場合には、対応する役の入賞成立は可能であるが、その他の役の入賞成立を実現することは基本的にできない。例えば、「再遊技入賞成立可能停止テーブル群」が選択された場合には、「再遊技」の入賞成立を実現しうるが、他の役の入賞成立を実現することはできない。

20

## 【 0 0 4 8 】

また、各遊技状態において「角チェリーの小役」に内部当選した場合には、「角チェリー入賞成立可能停止テーブル群」又は「入賞不成立停止テーブル群」のいずれかを選択する。いずれを選択するかは、「セレクトデータ」によって決定される（後述の図 9 ( 2 ) )。

## 【 0 0 4 9 】

図 6 に示すように、一般遊技状態では、ボーナスに内部当選した場合には、入賞不成立停止テーブル群が選択される。このため、ボーナスの入賞成立を実現することはできない。

30

## 【 0 0 5 0 】

通常確率再遊技中 B B 内部当選状態では、ボーナスに内部当選した場合には、入賞不成立停止テーブル群が選択され、ボーナスの入賞成立を実現することはできない。他方、「なし（ハズレ）」に内部当選した場合には、B B 入賞成立可能停止テーブル群が選択されるので、B B の入賞成立を実現することができる。すなわち、B B の入賞成立が許容（許可）され、通常確率再遊技中 B B 内部当選状態は、有利状態に含まれる。なお、図 5 ( 1 ) に示すように、“ 9 4 6 5 / 1 3 5 5 5 ” の確率で「なし（ハズレ）」に内部当選する。

## 【 0 0 5 1 】

通常確率再遊技中 R B 内部当選状態では、ボーナスに内部当選した場合には、入賞不成立停止テーブル群が選択され、ボーナスの入賞成立を実現することはできない。他方、内部当選役が「なし（ハズレ）」の場合には、R B 入賞成立可能停止テーブル群が選択されるので、R B の入賞成立を実現することができる。すなわち、R B の入賞成立が許容（許可）され、通常確率再遊技中 R B 内部当選状態は、有利状態に含まれる。なお、図 5 ( 1 ) に示すように、“ 9 4 6 5 / 1 3 5 5 5 ” の確率で内部当選役が「なし（ハズレ）」となる。

40

## 【 0 0 5 2 】

図 7 に示すように、高確率再遊技中 B B 内部当選状態では、ボーナスに内部当選した場合には、入賞不成立停止テーブル群が選択され、ボーナスの入賞成立を実現することはできない。同様に、「なし（ハズレ）」に内部当選した場合には、入賞不成立停止テーブル群

50

が選択されるので、BBの入賞成立を実現することはできない。また、再遊技に内部当選した場合には、後述のセレクトデータ抽選値テーブル(図9(1))に基づいて再遊技入賞成立可能停止テーブル群又は入賞不成立停止テーブル群が選択される。

【0053】

高確率再遊技中RB内部当選状態では、ボーナスに内部当選した場合には、入賞不成立停止テーブル群が選択され、ボーナスの入賞成立を実現することはできない。同様に、「なし(ハズレ)」に内部当選した場合にも、入賞不成立停止テーブル群が選択されるので、RBの入賞成立を実現することはできない。また、再遊技に内部当選した場合には、後述のセレクトデータ抽選値テーブル(図9(1))に基づいて再遊技入賞成立可能停止テーブル群又は入賞不成立停止テーブル群が選択される。

10

【0054】

図8に示すように、BB一般遊技状態及びRB遊技状態では、図示の停止テーブル群が選択され、リール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる。ここで、BB一般遊技状態、RB遊技状態、BB遊技状態は、有利状態に含まれる。

【0055】

次に、図9を参照して、セレクトデータを選択するためのストップ用セレクトデータ抽選値テーブルについて説明する。ここで、内部当選役が「ベルの小役」、「スイカの小役」、「RB」、又は「BB」の場合には、セレクトデータとして"0"又は"1"のいずれかが選択されるようになっている。

【0056】

このテーブルには、遊技に関連する情報(内部当選役など)毎に、各セレクトデータに対応する抽選値が示されている。また、各セレクトデータには、停止テーブル群が予め対応付けられている。抽選値とは、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(例えば、セレクトデータ)が選択される。乱数の抽出範囲は、"0"~"127"である。例えば、図9(1)の「FT」の場合、抽出した乱数値が"81"のとき、初めに、この"81"からセレクトデータ"1"に対応する抽選値"71"を減算する。減算した値は、"10"である。次に、この"10"からセレクトデータ"2"に対応する抽選値"36"を減算する。減算した値は、負となる。従って、乱数値が"81"の場合には、セレクトデータとして"2"が選択される。ストップ用セレクトデータ抽選値テーブルは、後述の図21のステップS17で使用される。

20

30

【0057】

図9(1)は、内部当選役が再遊技であるゲームにおいて使用されるストップ用セレクトデータ抽選値テーブルを示す。このテーブルでは、「通常確率再遊技中」及び「FT」に対応して、セレクトデータ"0"~"2"の抽選値が示されている。セレクトデータ"0"及び"1"には、入賞不成立停止テーブル群が対応付けられている。また、セレクトデータ"2"には、再遊技入賞成立可能停止テーブル群が対応付けられている。

【0058】

図9(1)において、「通常確率再遊技中」では、セレクトデータ"0"及び"1"に対応する抽選値は"0"である。また、セレクトデータ"2"に対応する抽選値は"128"である。従って、「通常確率再遊技中」においてセレクトデータ"0"及び"1"が選択される場合はない。すなわち、「通常確率再遊技中」において再遊技に内部当選した場合、必ず再遊技入賞成立可能停止テーブル群が選択される。

40

【0059】

これに対し、「FT」では、各セレクトデータに対応して"0"以外の抽選値が示されている。従って、セレクトデータ"0"~"2"のいずれも選択される可能性がある。各セレクトデータが選択される確率の分子は、対応する抽選値となる(分母は、"128")。従って、「FT」において再遊技に内部当選した場合、再遊技入賞成立可能停止テーブル群が選択される確率は、"21/128"である。入賞不成立停止テーブル群が選択される確率は、"107/128"である。

50

## 【0060】

ここで、前述(図5(2))のように、「FT」において再遊技に内部当選する確率は、「11321/13555」である。従って、「FT」において再遊技の入賞が成立する確率は、再遊技入賞成立可能停止テーブル群が選択される確率を考慮すると、約「0.1370(「11321/13555」×「21/128」)」である。他方、「通常確率再遊技中」では、必ず再遊技入賞成立可能停止テーブル群が選択されるので、再遊技に内部当選する確率は、その入賞が成立する確率と等しい。すなわち、「通常確率再遊技中」において再遊技の入賞が成立する確率は、約「0.1370(「1857/13555」)」である。以上のように、実施例では、「FT」及び「通常確率再遊技中」において再遊技の入賞が成立する確率が等しくなっている。

10

## 【0061】

図9(2)は、内部当選役が「角チェリーの小役」であるゲームにおいて使用されるストップ用セレクトデータ抽選値テーブルを示す。このテーブルでは、セレクトデータ「0」及び「2」には、角チェリー入賞成立可能停止テーブル群が対応付けられている。また、セレクトデータ「1」には、入賞不成立停止テーブル群が対応付けられている。

## 【0062】

ここで、この入賞不成立停止テーブル群が選択された場合には、「角チェリーの小役」の「蹴飛ばし制御」が行われるとともに、「FT終了抽選状態」に応じてリールの停止態様が「特定の停止態様」となるようなリールの停止制御が行われる。この「特定の停止態様」は、「状態0」又は「状態1」では、次回のゲームの「FT終了抽選状態」が「状態4」～「状態7」へ移行すること、「状態2」～「状態7」では、次回のゲームにおいてボーナスの入賞成立を実現できることを報知する停止態様である(後述の図11～図16)。

20

## 【0063】

次に、図10を参照して、BB内部当選設定比率テーブルについて説明する。このテーブルには、FT終了抽選状態に応じてBB内部当選設定比率が示されている。BB内部当選設定比率は、次ボーナスをBB又はRBのいずれとするかを決定するための情報である。具体的には、このBB内部当選設定比率と比べて「0」～「255」の範囲から抽出した乱数値が小さい場合には、次ボーナスをBBと決定し、大きい場合には、RBと決定する。BB内部当選設定比率テーブルは、後述の図23のステップS45で使用される。「次ボーナス」は、「FT」の終了後に入賞成立が許可(許容)されることとなるボーナス(停止ボタンの操作態様に依りて入賞成立が実現するボーナス)の種類(種別)をいう。

30

## 【0064】

次に、図11を参照して、FT制御データ抽出テーブルについて説明する。このテーブルには、セレクトデータ及び内部当選役に対応して「遊技数選択区分」、「抽選データ検索番号」及び「状態変更検索番号」(これらの区分及び番号を、以下「FT制御データ」という)が示されている。FT制御データ抽出テーブルは、後述の図25のステップS63で使用される。

## 【0065】

「状態変更検索番号」は、後述の図12を用いた「FT終了抽選状態検索番号」の決定に用いられる。「FT終了抽選状態検索番号」は、次回のゲームの「FT終了抽選状態」の選択に関わる。なお、この「次回のゲーム」は、「FT」のゲームを指す。

40

## 【0066】

「抽選データ検索番号」は、後述の図15を用いた「FT終了抽選値」の決定に用いられる。「FT終了抽選値」は、「FT」を終了させるか否か、すなわち次回のゲームを「通常確率再遊技中」へ移行させるか否かの決定に関わる。

## 【0067】

「遊技数選択区分」は、後述の図17を用いた「FT継続ゲーム回数」の決定に用いられる。この「FT継続ゲーム回数」は、「FT」の終了抽選に当選した場合などに、「FT」を延長するゲームの回数を示す。この延長されたゲームでは、「FT」が終了すること

50

について遊技者を祝福するような演出が液晶表示装置 5 ( 図 1 ) などを用いて行われる。

【 0 0 6 8 】

ここで、前述 ( 図 9 ) のように、「 F T 」において「再遊技」に内部当選した場合に、「セレクトデータ」が " 0 " 又は " 1 " であれば「再遊技」の入賞が不成立となり、 " 2 " であれば入賞が成立する。また、「角チェリーの小役」に内部当選した場合に、「セレクトデータ」が " 1 " であれば「角チェリーの小役」の入賞が不成立となり、 " 0 " 又は " 2 " であれば入賞が成立する。また、図示しないストップ用セレクトデータ抽選値テーブルにより、内部当選役が「ベルの小役」、「スイカの small 小役」、「 R B 」、又は「 B B 」の場合には、セレクトデータとして " 2 " が選択されないようになっている。

【 0 0 6 9 】

「抽選データ検索番号」及び「状態変更検索番号」として " 0 " が選択されるのは、内部当選役が「なし ( ハズレ )」、「中チェリーの small 小役」、又は「角チェリーの small 小役」 ( セレクトデータが " 0 " ) の場合である。ここで、「 F T 」において「なし ( ハズレ )」に内部当選する確率、「中チェリーの small 小役」に内部当選する確率、及び「角チェリーの small 小役」に内部当選し、セレクトデータとして " 0 " が選択される確率は、夫々 "  $1 / 13555$  " , "  $8 / 13555$  " , 及び " 約  $1 / 3463$  ( "  $501 / 13555$  " × "  $1 / 128$  " ) " である。従って、「抽選データ検索番号」及び「状態変更検索番号」として " 0 " が選択される確率は、極めて低いものである。

【 0 0 7 0 】

「抽選データ検索番号」及び「状態変更検索番号」として " 1 " が選択されるのは、内部当選役が「角チェリーの small 小役」 ( セレクトデータが " 1 " ) の場合である。ここで、「角チェリーの small 小役」に内部当選し、セレクトデータとして " 1 " が選択される確率は、 " 約  $1 / 231$  ( "  $501 / 13555$  " × "  $15 / 128$  " ) " である。従って、「抽選データ検索番号」及び「状態変更検索番号」として " 1 " が選択される確率は、低いものである。

【 0 0 7 1 】

「抽選データ検索番号」及び「状態変更検索番号」として " 2 " が選択されるのは、内部当選役が「角チェリーの small 小役」 ( セレクトデータが " 2 " ) の場合である。

【 0 0 7 2 】

「抽選データ検索番号」及び「状態変更検索番号」として " 3 " が選択されるのは、内部当選役が「ベルの小役」の場合である。

【 0 0 7 3 】

「抽選データ検索番号」及び「状態変更検索番号」として " 4 " が選択されるのは、内部当選役が「スイカの small 小役」の場合である。

【 0 0 7 4 】

「抽選データ検索番号」及び「状態変更検索番号」として " 5 " が選択されるのは、内部当選役が「再遊技」 ( セレクトデータが " 2 " ) の場合である。

【 0 0 7 5 】

「抽選データ検索番号」及び「状態変更検索番号」として " 6 " が選択されるのは、内部当選役が「 B B 」又は「再遊技」 ( セレクトデータが " 0 " 又は " 1 " ) の場合である。

【 0 0 7 6 】

「抽選データ検索番号」及び「状態変更検索番号」として " 7 " が選択されるのは、内部当選役が「 R B 」の場合である。

【 0 0 7 7 】

また、「遊技数選択区分」として " 1 " が選択されるのは、内部当選役が「 B B 」又は「再遊技」 ( セレクトデータが " 0 " 又は " 1 " ) の場合である。

【 0 0 7 8 】

次に、図 1 2 を参照して、 F T 終了抽選状態変更テーブルについて説明する。このテーブルには、「状態変更検索番号」及び「今回の F T 終了抽選状態」に対応して「 F T 終了抽選状態検索番号」が示されている。「今回の F T 終了抽選状態」は、今回のゲームの「 F

10

20

30

40

50

T」の終了抽選に関わる「FT終了抽選状態」である。ここで、上述のように、「状態変更検索番号」は、内部当選役に対応しているので「FT終了抽選状態検索番号」は、基本的に「内部当選役」及び「今回のFT終了抽選状態」に応じて決定されることとなる。

【0079】

また、「今回のFT終了抽選状態」（移行前の遊技モード）に基づいて決定される「状態変更検索番号」は、後述の図13及び図14を用いた「次回のFT終了抽選状態」（移行後の遊技モード）の決定に用いられる。すなわち、遊技モードの移行の場合に、移行前の遊技モードに基づいて移行後の遊技モードが決定される。なお、後述の第2実施例において「FT終了抽選状態検索番号」が"9"となるような場合には、移行前の遊技モードと移行後の遊技モードが同じ場合も生じうるが、このような場合も遊技モードの移行と捉えることができる。

10

【0080】

ここで、一部の「FT終了抽選状態検索番号」の横に示された"（M）"は、次回のゲームの「FT終了抽選状態」が「ミッションモード」となることを示す。また、"（\*）"は、次回のゲームの「FT終了抽選状態」が今回のゲームのものと同じ状態となることを示す。このような次回のゲームの「FT終了抽選状態」は、後述の図13及び図14などを考慮して導き出すことができる。

【0081】

次に、図13及び図14を参照して、FT終了抽選状態抽選テーブルについて説明する。このテーブルには、「FT終了抽選状態検索番号」及び「設定値」に応じて、「次回のFT終了抽選状態」に対応する抽選値が示されている。「次回のFT終了抽選状態」は、次回のゲームの「FT」の終了抽選に関わる「FT終了抽選状態」である。次回のゲームが「FT」でない場合には、その後が発生する「FT」の最初のゲームに関わる「FT終了抽選状態」である。「設定値」とは、一般に"6段階"設けられ、遊技場側が「出玉率（機械割）」を調整するために選択する値である。ここで、図13及び図14では、「FT終了抽選状態検索番号」が"0"～"6"の場合の情報が示されていないが、"0"～"6"が選択された場合には、「FT終了抽選状態」が移行しないようにテーブル（図示せず）が構成されている。

20

【0082】

図13において、「FT終了抽選状態検索番号」が"7"の場合には、特定条件が充足して、「次回のFT終了抽選状態」として「状態0」～「状態7」のいずれも選択される可能性があるが、「状態1」に移行する確率が最も高くなっている。また、「状態2」へ移行する確率は"18/128"、「状態3」へ移行する確率は"4/128"である。

30

【0083】

「FT終了抽選状態検索番号」が"8"の場合には、「次回のFT終了抽選状態」として必ず「ミッションモード」が選択される。「状態4」～「状態7」の各々が選択される確率は等しくなっている。

【0084】

「FT終了抽選状態検索番号」が"9"の場合には、「次回のFT終了抽選状態」として「状態0」又は「状態1」が選択される。

40

【0085】

「FT終了抽選状態検索番号」が"10"の場合には、「次回のFT終了抽選状態」として「状態0」又は「状態1」が選択される。

【0086】

「FT終了抽選状態検索番号」が"11"の場合には、「次回のFT終了抽選状態」として「状態2」又は「状態3」が選択される。

【0087】

「FT終了抽選状態検索番号」が"12"の場合には、「次回のFT終了抽選状態」として「状態0」～「状態7」のいずれも選択される可能性があるが、「状態1」に移行する確率が最も高くなっている。また、「状態2」へ移行する確率は"32/128"、「状

50

態 3」へ移行する確率は " 8 / 1 2 8 " である。

【 0 0 8 8 】

図 1 4 において、「 F T 終了抽選状態検索番号」が " 1 3 " の場合には、「次回の F T 終了抽選状態」として「状態 0」～「状態 7」のいずれも選択される可能性があるが、「状態 2」に移行する確率が最も高くなっている。また、「状態 2」へ移行する確率は " 6 4 / 1 2 8 "、「状態 3」へ移行する確率は " 1 6 / 1 2 8 " である。

【 0 0 8 9 】

「 F T 終了抽選状態検索番号」が " 1 4 " の場合には、「次回の F T 終了抽選状態」として「状態 0」又は「ミッションモード」が選択される。

【 0 0 9 0 】

「 F T 終了抽選状態検索番号」が " 1 5 " の場合には、「次回の F T 終了抽選状態」として「状態 0」～「状態 2」のいずれかが選択される。「状態 0」又は「状態 1」のいずれかに移行する確率は、" 1 8 / 1 2 8 " ～ " 2 5 / 1 2 8 " である。

【 0 0 9 1 】

「 F T 終了抽選状態検索番号」が " 1 6 " の場合には、「次回の F T 終了抽選状態」として「状態 0」～「状態 3」のいずれかが選択される。「状態 0」又は「状態 1」のいずれかに移行する確率は、" 6 / 1 2 8 " ～ " 1 5 / 1 2 8 " である。

【 0 0 9 2 】

「 F T 終了抽選状態検索番号」が " 1 7 " の場合には、「次回の F T 終了抽選状態」として「状態 1」～「状態 7」のいずれかが選択される。この " 1 7 " の場合には、" 7 " の場合と比べて各「 F T 終了抽選状態」へ移行する確率の差が小さい。従って、" 1 7 " が選択された場合には、「 F T 終了抽選状態」が変化する可能性が高くなる。

【 0 0 9 3 】

ここで、「今回の F T 終了抽選状態」が「状態 2」又は「状態 3」である場合において、「状態 0」又は「状態 1」のいずれかが「次回の F T 終了抽選状態」となるのは、「状態変更検索番号」が " 5 " 又は " 7 " の場合である。「状態変更検索番号」が " 5 " の場合には、「状態 2」及び「状態 3」の夫々の「 F T 終了抽選状態検索番号」として " 1 5 " 及び " 1 6 " が選択される。これに対し、「状態変更検索番号」が " 7 " の場合には、いずれの場合も「 F T 終了抽選状態検索番号」として " 1 4 " が選択される。また、「 F T 終了抽選状態検索番号」が " 1 5 " の場合に「状態 0」又は「状態 1」のいずれかに移行する確率は、" 1 6 " の場合と比べて低い。従って、「今回の F T 終了抽選状態」が「状態 2」の場合に「状態 0」又は「状態 1」へ移行する確率は、「状態 3」の場合と比べて低い。

【 0 0 9 4 】

また、「今回の F T 終了抽選状態」が「状態 7」である場合には、「次回の F T 終了抽選状態」として「状態 7」が選択される確率は低い。すなわち、「状態 7」が複数のゲームにわたり継続する確率は低い。

【 0 0 9 5 】

また、「状態 6」において「スイカの小役」に内部当選（状態変更検索番号 " 4 "）した場合（ F T 終了抽選状態検索番号 " 1 3 "）には、「状態 5」において「ベルの小役」に内部当選（状態変更検索番号 " 3 "）した場合（ F T 終了抽選状態検索番号 " 7 "）と比べて、「次回の F T 終了抽選状態」が遊技者にとって有利な「状態 2」又は「状態 3」に移行する確率が高い。図 5 に示すように、「スイカの小役」に内部当選する確率は、「ベルの小役」に内部当選する確率と比べて低い。従って、成功する確率が低い「ミッション」を成功させた場合には、その確率が高い「ミッション」を成功させた場合と比べて、遊技者にとって有利な「 F T 終了抽選状態」に移行する確率が高くなっている。すなわち、第 2 の特定条件（スイカの小役に内部当選すること）を充足した場合は、第 1 の特定条件（ベルの小役に内部当選すること）を充足した場合よりも高い確率で、第 2 の有利状態（状態 2 又は状態 3）が発生する（有利状態の発生が許可される）。

【 0 0 9 6 】

10

20

30

40

50

また、「状態7」においても、第2の特定条件（スイカの小役に内部当選すること）を充足した場合は、第1の特定条件（ベルの小役に内部当選すること）を充足した場合よりも高い確率で、第2の有利状態（状態2又は状態3）が発生するようになっている。

【0097】

次に、図15を参照して、FT終了抽選値テーブルについて説明する。このテーブルには、「抽選データ検索番号」及び「今回のFT終了抽選状態」に対応して「FT終了抽選値」が示されている。ここで、上述のように、「抽選データ検索番号」は、内部当選役に対応しているので「FT終了抽選値」は、基本的に「内部当選役」及び「今回のFT終了抽選状態」に応じて決定されることとなる。

【0098】

次に、図16を参照して、FT終了抽選テーブルについて説明する。このテーブルには、「FT終了抽選値」及び「設定値」に応じて「FT」を終了させるか否かを決定するための「抽選値」が示されている。この「抽選値」は、「0」～「32767」の範囲から抽出した乱数値の大きさと比較するものである。「抽選値」と比べて抽出した乱数値が小さい場合には、「FT」の終了に当選（特定条件が充足し）し、「FT」が終了（基本的にFT継続ゲーム回数を「0」に設定）することとなる。そうでない場合には、「FT」が継続する。

【0099】

「FT終了抽選値」が「0」の場合の「抽選値」は「0」であるので、「FT」が終了することはない。また、「FT終了抽選値」が「1」の場合の「抽選値」は「32768」であるので、「FT」が必ず終了する。また、「FT終了抽選値」が「2」～「4」のいずれかの場合には、夫々所定の確率で「FT」の終了に当選となる。

【0100】

ここで、複数の「FT終了抽選状態」（遊技モード）は、各々「FT」の終了抽選に当選となり、「通常確率再遊技中BB内部当選状態」又は「通常確率再遊技中RB内部当選状態」が発生する条件（有利状態を発生させる条件）は、基本的に異なる。すなわち、表示非許可状態から表示許可状態に変換制御する確率を、基本的に複数の遊技モードの夫々で異ならせるようにしている。また、この遊技モードは、内部当選役に応じて変化しうる。

【0101】

図15及び図16に示すテーブルを考慮すると、「今回のFT終了抽選状態」が「状態0」又は「状態1」である場合には、「抽選データ検索番号」が「0」となること、すなわち「なし（ハズレ）」、「中チェリーの小役」、又は「角チェリーの小役」（セレクトデータが「0」）に内部当選することにより「FT」の終了抽選に当選となる。また、「抽選データ検索番号」が「6」の場合、すなわち内部当選役が「BB」又は「再遊技」（セレクトデータが「0」又は「1」）の場合にも「FT」の終了抽選に当選する可能性がある。具体的には、「状態0」である場合には「362/32768」～「500/32768」、「状態1」である場合には、「54/32768」～「129/32768」の確率で終了抽選に当選となる。また、「抽選データ検索番号」が「1」～「5」又は「7」のいずれかである場合には、終了抽選に当選しないようになっている。

【0102】

また、「今回のFT終了抽選状態」が「状態2」又は「状態3」である場合には、「抽選データ検索番号」が「0」となることにより「FT」の終了抽選に当選となる。また、「抽選データ検索番号」が「2」～「6」のいずれかである場合には、「約1/17」の確率で終了抽選に当選となる。また、「抽選データ検索番号」が「7」である場合には、終了抽選に当選しないようになっている。

【0103】

また、「今回のFT終了抽選状態」が「状態4」である場合には、「抽選データ検索番号」が「0」～「2」のいずれかとなることにより「FT」の終了抽選に当選となる。また、「抽選データ検索番号」が「3」～「7」のいずれかである場合には、終了抽選に当選しないようになっている。

10

20

30

40

50

## 【0104】

ここで、前述のように、「抽選データ検索番号」として"0" 或いは"1" が選択される確率は低い。従って、「状態4」は、「抽選データ検索番号」が"2" の場合、すなわち内部当選役が「角チェリーの小役」（セレクトデータが"2"）の場合に「FT」の終了抽選に当選となる。これに対し、図12～図14に示すように、「状態4」の場合に「状態変更検索番号」として"5" が選択された場合、すなわち内部当選役が「再遊技」（セレクトデータが"2"）の場合には、「次回のFT終了抽選状態」は、「状態0」又は「状態1」となる。そこで、「状態4」では、例えば「再遊技の入賞が成立する前に、角チェリーの小役に内部当選して下さい。」という文章（ミッション）を表示画面5aに表示するようにしている。

10

## 【0105】

また、「今回のFT終了抽選状態」が「状態5」である場合には、「抽選データ検索番号」が"0"，"1"，又は"3" のいずれかとなることにより「FT」の終了抽選に当選となる。また、「抽選データ検索番号」が"2"，"4"～"7" のいずれかである場合には、終了抽選に当選しないようになっている。

## 【0106】

ここで、前述のように、「抽選データ検索番号」として"0" 或いは"1" が選択される確率は低い。従って、「状態5」は、「抽選データ検索番号」が"3" の場合、すなわち内部当選役が「ベルの小役」の場合に「FT」の終了抽選に当選となる。これに対し、図12～図14に示すように、「状態5」の場合に「状態変更検索番号」として"5" が選択された場合、すなわち内部当選役が「再遊技」（セレクトデータが"2"）の場合には、「次回のFT終了抽選状態」は、「状態0」又は「状態1」となる。そこで、「状態5」では、例えば「再遊技の入賞が成立する前に、ベルの小役に内部当選して下さい。」という文章（ミッション）を表示画面5aに表示するようにしている。

20

## 【0107】

また、「今回のFT終了抽選状態」が「状態6」である場合には、「抽選データ検索番号」が"0"，"1"，又は"4" のいずれかとなることにより「FT」の終了抽選に当選となる。また、「抽選データ検索番号」が"2"，"3"，"5"～"7" のいずれかである場合には、終了抽選に当選しないようになっている。

## 【0108】

ここで、前述のように、「抽選データ検索番号」として"0" 或いは"1" が選択される確率は低い。従って、「状態6」は、「抽選データ検索番号」が"4" の場合、すなわち内部当選役が「スイカの小役」の場合に「FT」の終了抽選に当選となる。これに対し、図12～図14に示すように、「状態6」の場合に「状態変更検索番号」として"5" が選択された場合、すなわち内部当選役が「再遊技」（セレクトデータが"2"）の場合には、「次回のFT終了抽選状態」は、「状態0」又は「状態1」となる。そこで、「状態6」では、例えば「再遊技の入賞が成立する前に、スイカの小役に内部当選して下さい。」という文章（ミッション）を表示画面5aに表示するようにしている。

30

## 【0109】

また、「今回のFT終了抽選状態」が「状態7」である場合には、「抽選データ検索番号」が"0"～"5" のいずれかとなることにより「FT」の終了抽選に当選となる。また、「抽選データ検索番号」が"6" 又は"7" のいずれかである場合には、終了抽選に当選しないようになっている。

40

## 【0110】

ここで、前述のように、「抽選データ検索番号」として"0" 或いは"1" が選択される確率は低い。従って、「状態7」は、「抽選データ検索番号」が"2"～"5" のいずれかの場合、すなわち内部当選役が「角チェリーの小役」（セレクトデータが"2"）、「ベルの小役」、「スイカの小役」、又は「再遊技」（セレクトデータが"2"）の場合に「FT」の終了抽選に当選となる。これに対し、図12～図14に示すように、「状態7」が複数のゲームにわたり継続する確率は低い。そこで、「状態7」では、例えば「今回

50

のゲームでいずれかの小役の入賞成立を実現して下さい。」という文章(ミッション)を表示画面5aに表示するようにしている。

【0111】

図15及び図16に示すように、「FT」の終了抽選に当選する確率の観点からは、「状態0」及び「状態1」は、「状態2」～「状態7」と比べて遊技者にとっての有利さの度合いは低い。なお、「状態0」及び「状態1」においても、内部当選役が「なし(ハズレ)」となることによって「FT」の終了に当選することとなるので、これらも有利状態に含まれるが、その有利さの度合いが他の「FT終了抽選状態」と比べて相対的に低い。また、「状態0」及び「状態1」は、「遊技モード」に含まれる。また、図12～図14に示すように、「状態0」及び「状態1」から「状態0」及び「状態1」へ移行する確率は、「状態2」～「状態7」から「状態0」又は「状態1」へ移行する確率と比べて高い。従って、「次回のFT終了抽選状態」の観点からも、「状態0」及び「状態1」は、「状態2」～「状態7」と比べて遊技者にとっての有利さの度合いは低い。

10

【0112】

また、「FT」の終了に当選する確率を考慮すれば、基本的に「状態2」及び「状態3」は、「ミッションモード」と比べて遊技者の有利さの度合いは高い。すなわち、基本的に、「状態2」及び「状態3」において有利状態が発生する確率が「ミッションモード」において有利状態が発生する確率と比べて高くなるように構成されている。例えば、図15及び図16に示すテーブルを考慮すると、「状態2」又は「状態3」(高期待値遊技モードの一例)は、「状態6」(第1の遊技モードの一例)よりも有利状態(例えば、「FT」が終了しボーナスの入賞成立が許可された状態)を発生させる期待値が高い。これに対し、「状態0」又は「状態1」(低期待値遊技モードの一例)は、「状態6」(第1の遊技モードの一例)よりも有利状態を発生させる期待値が低い。

20

【0113】

また、前述のように、「今回のFT終了抽選状態」が「状態2」の場合に「状態0」又は「状態1」へ移行する確率は、「状態3」の場合と比べて低い。従って、「状態2」は、「状態3」と比べて遊技者にとっての有利さの度合いが高い。また、「FT」の終了抽選に当選する確率の観点からは、「状態2」及び「状態3」は、「ミッションモード」と比べて遊技者にとっての有利さの度合いが高い。

【0114】

また、「FT」以外の遊技状態では、「FT終了抽選状態」の変更は行われぬ。このため、「FT」の終了に当選したゲームにおいて「今回のFT終了抽選状態」と「次回のFT終了抽選状態」とが異なる場合には、その「次回のFT終了抽選状態」は、BB遊技状態等が終了した後の「FT」の最初のゲームにおける「今回のFT終了抽選状態」となる。また、この「FT」の最初のゲームにおける「今回のFT終了抽選状態」が「ミッションモード」である場合(後述の図27のステップS83の判別が"YES"の場合)には、対応するミッションの報知を行わないようにしている。

30

【0115】

BB遊技状態等が終了した後の「FT」の最初のゲームにおける「今回のFT終了抽選状態」が「ミッションモード」である場合とは、例えば、「ミッションモード」中に「FT」において継続して行われたゲームの回数が"1200回"に到達した場合、「ミッションモード」において「FT」の終了抽選に当選するとともに、「次回のFT終了抽選状態」として「ミッションモード」が選択された場合などである。具体的には、「状態7」において「ベルの小役」に内部当選することにより「抽選データ検索番号」及び「状態変更検索番号」として"3"が選択され、「FT」の終了抽選に当選するとともに、「FT終了抽選状態検索番号」として"7"が選択され、「次回のFT終了抽選状態」として「状態4」～「状態7」のいずれかが選択される場合などである。

40

【0116】

また、「状態2」又は「状態3」において「FT」の終了抽選に当選することなく「ミッションモード」へ移行し、「ミッション」の報知が行われた場合には、遊技者にとってみ

50

れば、有利さの度合いが高い「状態2」又は「状態3」からその度合いが低い「ミッションモード」へ移行したことを認識できる場合もある。そこで、「状態2」又は「状態3」において「RB」に内部当選することにより「抽選データ検索番号」及び「状態変更検索番号」として「7」が選択され、「FT」の終了抽選に不当選となるとともに、「FT終了抽選状態検索番号」として「14」が選択され、「次回のFT終了抽選状態」として「状態4」～「状態7」のいずれかが選択された場合にも、「状態2」又は「状態3」から他の「FT終了抽選状態」へ移行していないことに対する遊技者の期待感を維持することを目的として「ミッションモード」へ移行したことを報知しない、すなわち「ミッション」の報知を行わないようにしている。

#### 【0117】

次に、図17を参照して、FT継続ゲーム回数テーブルについて説明する。このテーブルには、「遊技数選択区分」に応じて「0」、「4」及び「8」の「FT継続ゲーム回数」毎に抽選値が対応している。このテーブルは、後述のFT制御処理（図26）において「変更予定FT継続ゲーム回数」の決定に使用される。

#### 【0118】

図18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及びスピーカ21L、21Rを制御する副制御回路72とを含む回路構成を示す。

#### 【0119】

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。

#### 【0120】

CPU31には、基準クロックパルスを発生するクロックパルス発生回路34及び分周器35と、サンプリングされる乱数を発生する乱数発生器36及びサンプリング回路37とが接続されている。なお、乱数サンプリングのための手段として、マイクロコンピュータ30内で、すなわちCPU31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。

#### 【0121】

マイクロコンピュータ30のROM32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、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。RAM33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。

#### 【0122】

図18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、各種ランプ（1-BETランプ9a、2-BETランプ9b、最大BETランプ9c）と、情報表示部18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い出すホッパー（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。

#### 【0123】

更に、ステッピングモータ49L、49C、49Rを駆動制御するモータ駆動回路39、ホッパー40を駆動制御するホッパー駆動回路41、各種ランプを駆動制御するランプ駆動回路45、及び各種表示部を駆動制御する表示部駆動回路48がCPU31の出力部に

10

20

30

40

50

接続されている。これらの駆動回路は、それぞれCPU31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。ここで、ホッパー40、メダル検出部40S、ホッパー駆動回路41、及び払出完了信号回路51は、遊技結果表示手段に所定の遊技結果が表示された場合に遊技者に遊技価値を付与する遊技価値付与手段を構成する。

**【0124】**

また、マイクロコンピュータ30が制御指令を発生するために必要な入力信号を発生する主な入力信号発生手段としては、スタートスイッチ6S、1-BETスイッチ11、2-BETスイッチ12、最大BETスイッチ13、C/Pスイッチ14、メダルセンサ22S、リール停止信号回路46、リール位置検出回路50、払出完了信号回路51がある。

10

**【0125】**

スタートスイッチ6Sは、スタートレバー6の操作を検出する。メダルセンサ22Sは、メダル投入口22に投入されたメダルを検出する。リール停止信号回路46は、各停止ボタン7L, 7C, 7R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50は、リール回転センサからのパルス信号を受けて各リール3L, 3C, 3Rの位置を検出するための信号をCPU31へ供給する。払出完了信号回路51は、メダル検出部40Sの計数値(ホッパー40から払出されたメダルの枚数)が指定された枚数データに達した時、メダル払出完了を検知するための信号を発生する。

**【0126】**

図18の回路において、乱数発生器36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37は、スタートレバー6が操作された後の適宜のタイミングで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ROM32内に格納されている確率抽選テーブルに基づいて、内部当選役が決定される。

20

**【0127】**

リール3L, 3C, 3Rの回転が開始された後、ステッピングモータ49L, 49C, 49Rの各々に供給される駆動パルス数が計数され、その計数値はRAM33の所定エリアに書き込まれる。リール3L, 3C, 3R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。

30

**【0128】**

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。

**【0129】**

更に、ROM32内には、入賞図柄組合せテーブルが格納されている。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ときに参照される。

40

**【0130】**

上記乱数サンプリングに基づく抽選処理(確率抽選処理)により内部当選した場合には、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。

**【0131】**

内部当選した役の入賞成立を示す停止態様となれば、CPU31は、払出し指令信号をホ

50

ッパ-駆動回路41に供給してホッパ-40から所定個数のメダルの払出しを行う。その際、メダル検出部40Sは、ホッパ-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-駆動回路41を介してホッパ-40の駆動を停止し、「メダル払出処理」を終了する。

#### 【0132】

次に、図19を参照して、遊技機1の機能を実現するために必要な主制御回路71の機能実現手段(動作部)を含むブロック図について説明する。主制御回路71は、次のような各手段を備えている。

#### 【0133】

スタートスイッチ6Sなどからの入力信号及び後述の確率抽選テーブル決定手段102によりセットされた確率抽選テーブルに基づいて内部当選役を決定(後述の図24のステップS53~ステップS55)する内部当選役決定手段101、

後述の遊技状態格納手段109に格納された情報及び後述のFT継続ゲーム回数格納手段118に格納された情報に基づいて確率抽選テーブルをセット(後述の図24)する確率抽選テーブル決定手段102、

後述の滑りコマ数決定手段114の決定結果に基づいてリール3L, 3C, 3Rを停止制御(後述の図21のステップS23)する停止制御手段103、

リール3L, 3C, 3Rの停止態様に基づいて入賞役(入賞が成立した役)を識別(後述の図22のステップS26)する入賞検索手段104、

内部当選役決定手段101の決定結果及び入賞検索手段104の検索結果に基づいてBB遊技状態又はRB遊技状態の終了を監視(後述の図22のステップS35)するボーナス終了監視手段105、

後述の遊技状態格納手段109に格納された情報及び後述のストック数格納手段110に基づいて後述のボーナスフラグ格納手段107に格納(記憶)された情報を更新(後述の図23のステップS46、ステップS47)するボーナスフラグ更新手段106、

ボーナスフラグの情報を格納(記憶)するボーナスフラグ格納手段107、

入賞検索手段104の検索結果、ボーナス終了監視手段105の監視結果、ボーナスフラグ格納手段107に格納された情報、後述の遊技状態格納手段109に格納された情報及びFT継続ゲーム回数格納手段118に格納された情報に基づいて後述の遊技状態格納手段109に格納された情報の更新(後述の図22のステップS31、ステップS36、図23のステップS49)を行う遊技状態更新手段108、

遊技状態の情報を格納する遊技状態格納手段109、

BB及びRBの夫々について"30個"を限度としてボーナスストック数の情報を格納(記憶)するストック数格納手段110、

内部当選役決定手段101の決定結果、入賞検索手段104の検索結果及びストック数格納手段110に格納された情報に基づいてストック数格納手段110に格納(記憶)された情報を更新(後述の図22のステップS32、図24のステップS58)するストック数更新手段111、

内部当選役決定手段101の決定結果、遊技状態格納手段109に格納された情報などに基づいてセレクトデータ(停止テーブル群)を決定(後述の図21のステップS17)するセレクトデータ決定手段112、

停止ボタン7L, 7C, 7R(リール停止信号回路46)からの入力信号、セレクトデータ決定手段112の決定結果などに基づいて停止テーブルを決定(後述の図21のステップS22)する停止テーブル決定手段113、

停止ボタン7L, 7C, 7R(リール停止信号回路46)からの入力信号(停止操作位置)及び停止テーブル決定手段113の選択結果に基づいて「滑りコマ数」を決定(後述の図21のステップS22)する滑りコマ数決定手段114、

滑りコマ数決定手段114の決定結果に基づいて誤入賞(内部当選役以外の役の入賞が成立すること)の成否を判別する誤入賞判別手段115、

10

20

30

40

50

内部当選役決定手段101の決定結果及びセレクトデータ決定手段112の決定結果に基づいて「FT制御データ」を抽出(後述の図25のステップS63)するFT制御データ抽出手段116、

遊技状態格納手段109に格納された情報、ストック数格納手段110に格納された情報、後述のFT終了抽選手段121の抽選結果などに基づいて後述のFT継続ゲーム回数格納手段118に格納された情報を更新(後述の図23のステップS48、図25のステップS62、図26のステップS77)するFT継続ゲーム回数更新手段117、

FT継続ゲーム回数の情報を格納するFT継続ゲーム回数格納手段118、遊技状態格納手段109に格納された情報及びFT制御データ抽出手段116により抽出された「FT制御データ」に基づいて後述のFT終了抽選状態格納手段120に格納された情報を更新(後述の図25のステップS65~ステップS67)するFT終了抽選状態更新手段119、

今回のゲーム及び次回のゲームの「FT終了抽選状態」の情報を格納するFT終了抽選状態格納手段120、

FT終了抽選状態格納手段120に格納された情報に基づいて「FT」の終了抽選(後述の図25のステップS69)を行うFT終了抽選手段121、及び

「今回のFT終了抽選状態」、「次回のFT終了抽選状態」、「FT継続ゲーム回数」などの情報を副制御回路72へ送信(図20のステップS8、図21のステップS19、図22のステップS36)する情報送信手段122。

10

20

30

40

50

#### 【0134】

また、副制御回路72は、情報送信手段122により送信された情報に基づいて液晶表示装置5を制御(後述の図27、図28)するための報知制御手段72aを備える。この報知制御手段72aは、演出表示手段(例えば、液晶表示装置5など)に遊技に関連した演出態様を表示させる演出表示制御手段を構成する。また、報知制御手段72aは、遊技結果表示手段に特定の遊技結果が表示される以前に、特定の遊技結果が表示される可能性があることを予告表示手段(例えば、液晶表示装置5など)に予告態様を表示させる予告表示制御手段を構成することができる。また、遊技結果表示手段に特定の遊技結果が表示される以前に、特定の遊技結果が表示されることを告知表示手段(例えば、液晶表示装置5など)に告知態様を表示させる告知表示制御手段を構成することができる。

#### 【0135】

ここで、「FT」では、ボーナスの入賞成立が不許可となり、「通常確率再遊技中BB内部当選状態」又は「通常確率再遊技中RB内部当選状態」では、対応するボーナスの入賞が基本的に許可(許容)される。また、これらの遊技状態の更新は、遊技状態更新手段108が行う。従って、遊技状態更新手段108は、ボーナスに対応する図柄組合せが許可される表示許可状態と、それが不許可とされる表示非許可状態とに停止制御手段103の制御状態を変換制御する。この停止制御手段103は、当選役に基づいて入賞表示手段に入賞態様を表示させる入賞表示制御手段を構成する。また、停止制御手段103は、遊技結果表示手段の表示制御を行う表示制御手段を構成する。

#### 【0136】

次に、図20~図22に示すメインフローチャートを参照して、主制御回路71のCPU31の制御動作について説明する。

#### 【0137】

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。次に、前回のゲーム終了後、すなわち全リール3L, 3C, 3R停止後から"30秒"経過したか否かを判別する(ステップS3)。この判別が"YES"であれば、副制御回路72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S4）。

【0138】

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成立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。

【0139】

ステップS8では、BETスイッチ11～13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。

10

【0140】

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。

20

【0141】

図21のステップS15では、後で図23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24を参照して説明する確率抽選処理を行う（ステップS16）。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否かを判別し、内部当選役（成立フラグ）を決定するものである。

【0142】

続いて、遊技状態、内部当選役などに基づいて停止テーブル群（セレクトデータ）を抽選により決定し（ステップS17）、ステップS18に移る。ステップS18では、後で図25及び図26を参照して説明するFT制御処理を行い、ステップS19に移る。ステップS19では、「今回のFT終了抽選状態」、「次回のFT終了抽選状態」、「FT継続ゲーム回数」、「内部当選役」などの情報を含む「スタートコマンド」を副制御回路72へ送信し、ステップS20に移る。

30

【0143】

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。

40

【0144】

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"のときは、ステップS25に移り、"NO"のときは、ステップS20に移る。ステップS2

50

5では、全てのリールが停止したことを示す「全リール停止コマンド」を送信し、図22のステップS26に移る。

【0145】

図22のステップS26では、CPU31は入賞検索を行う。入賞検索とは、表示窓4L、4C、4Rの図柄の停止態様に基づいて入賞役（入賞が成立した役）を識別するための入賞フラグをセットすることである。具体的には、センターライン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。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S27）。この判別が「NO」のときはイリガルエラーの表示を行う（ステップS28）。この場合、遊技は中止となる。ステップS27の判別が「YES」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BB遊技状態或いはRB遊技状態へ移行する（ステップS29）。

10

【0146】

次に、ボーナスの入賞が成立したか否かを判別する（ステップS30）。この判別が「YES」のときは、ステップS31に移り、「NO」のときは、ステップS33に移る。ステップS31では、入賞が成立したボーナスの種類に応じて遊技状態をBB遊技状態又はRB遊技状態に更新（セットされたボーナスフラグのクリアを含む）し、ステップS32に移る。ステップS32では、入賞が成立したボーナスに対応するボーナスストック数を「1」減算し、図20のステップS2に移る。

【0147】

ステップS33では、現在の遊技状態がBB一般遊技状態又はRB遊技状態であるか否かを判別する。この判別が「NO」のとき（遊技状態がBB一般遊技状態又はRB遊技状態でないとき）は、図20のステップS2に移り、「YES」のときは、ステップS34に移る。ステップS34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、RB遊技状態が発生した回数、BB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とともに、BB一般遊技状態及びRB遊技状態間における遊技状態の移行（セット）を行う。

20

【0148】

次に、ボーナスの終了時であるか否かを判別する（ステップS35）。具体的には、BBの入賞が成立した後では、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回であるか、又はBB一般遊技状態においてゲーム回数が30回であるか否かを判別する。また、「BAR-BAR-BAR」が有効ラインに沿って並ぶことによりRBの入賞が成立した後では、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回であるか否かを判別する。ステップS35の判別が「YES」のときは、BB遊技状態又はRB遊技状態を終了してステップS36に移り、「NO」のときは、図20のステップS2に移る。ステップS36では、BB遊技状態又はRB遊技状態が終了したことを示す「ボーナス終了コマンド」を副制御回路72へ送信し、遊技状態を一般遊技状態に更新し、図20のステップS2に移る。

30

【0149】

次に、図23を参照して、遊技状態監視処理について説明する。

40

【0150】

初めに、CPU31は、ボーナス中か、すなわち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S41）。この判別が「YES」のときは、図21のステップS16に移り、「NO」のときは、ステップS42に移る。ステップS42では、一般遊技状態であるか否かを判別し、この判別が「YES」のときは、ステップS43に移り、「NO」のときは、ステップS49に移る。

【0151】

ステップS43では、ボーナスストック数が「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S44に移り、「NO」のときは、図21のステップS16に移る。ステップS44では、BBストック数及びRBストック数が「1」以上で

50

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 5 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 5 では、 B B 内部当選設定比率テーブル ( 図 1 0 ) に基づいて次ボーナスを抽選により決定し、ステップ S 4 6 に移る。ステップ S 4 6 では、決定されたボーナスに対応するボーナスフラグをセットし、ステップ S 4 8 に移る。ステップ S 4 7 では、 B B 又は R B のいずれか一方のストック数が " 1 以上 " であることから、そのボーナスに対応するボーナスフラグをセットし、ステップ S 4 8 に移る。

**【 0 1 5 2 】**

ステップ S 4 8 では、 F T 継続ゲーム回数として " 1 2 0 0 " をセットし、ステップ S 4 9 に移る。ステップ S 4 9 では、セット ( 格納 ) されたボーナスフラグの種類及び F T 継続ゲーム回数に基づいて遊技状態を更新し、図 2 1 のステップ S 1 6 に移る。ここで、ステップ S 4 4 ~ ステップ S 4 8 は、一般遊技状態においてボーナスに内部当選したゲームの次のゲーム、又はボーナスストック数が " 1 " 以上であるボーナス終了後の最初のゲームにおいて行われる。また、ステップ S 4 9 では、例えば、 F T 継続ゲーム回数が " 0 " の場合には、遊技状態が「高確率再遊技中 B B 内部当選状態」から「通常確率再遊技中 B B 内部当選状態」へ更新される。

10

**【 0 1 5 3 】**

次に、図 2 4 を参照して、確率抽選処理について説明する。

**【 0 1 5 4 】**

初めに、 C P U 3 1 は、遊技状態が B B 一般遊技状態又は R B 遊技状態であるか否かを判別する ( ステップ S 5 1 ) 。この判別が " Y E S " のときは、ステップ S 5 5 に移り、 " N O " のときは、ステップ S 5 2 に移る。ステップ S 5 2 では、 F T 継続ゲーム回数が " 0 " であるか否か、すなわち「通常確率再遊技中」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 5 3 に移り、 " N O " のときは、ステップ S 5 4 に移る。ステップ S 5 3 では、通常確率再遊技中用確率抽選テーブル ( 図 5 ( 1 ) ) に基づいて内部当選役の抽選を行い、ステップ S 5 6 に移る。

20

**【 0 1 5 5 】**

ステップ S 5 4 では、 F T 用確率抽選テーブル ( 図 5 ( 2 ) ) に基づいて内部当選役の抽選を行い、ステップ S 5 6 に移る。ステップ S 5 1 の判別が " Y E S " のときは、ボーナス中用確率抽選テーブル ( 図示せず ) に基づいて内部当選役の抽選を行い ( ステップ S 5 5 ) 、ステップ S 5 6 に移る。ステップ S 5 6 では、選択された内部当選役の情報を R A M 3 3 に格納し、ステップ S 5 7 に移る。ステップ S 5 7 では、内部当選役がボーナスであるか否かを判別する。この判別が " Y E S " のときは、ステップ S 5 8 に移り、 " N O " のときは、ステップ S 5 9 に移る。ステップ S 5 8 では、内部当選したボーナスの種類に基づいて B B ストック数又は R B ストック数に " 1 " を加算し、ステップ S 5 9 に移る。ステップ S 5 9 では、前回のゲームのボーナスに関する内部当選役 ( ボーナスフラグに応じたボーナス ) を今回のゲームの内部当選役に加え、図 2 1 のステップ S 1 7 に移る。

30

**【 0 1 5 6 】**

次に、図 2 5 及び図 2 6 を参照して、 F T 制御処理について説明する。

**【 0 1 5 7 】**

初めに、 C P U 3 1 は、 F T 中であるか否か、すなわち「高確率再遊技中」であるか否かを判別する ( ステップ S 6 1 ) 。この判別が " Y E S " のときは、ステップ S 6 2 に移り、 " N O " のときは、図 2 1 のステップ S 1 9 に移る。ステップ S 6 2 では、「 F T 継続ゲーム回数」を " 1 " 減算し、ステップ S 6 3 に移る。ここで、ゲーム開始時において「 F T 継続ゲーム回数」が " 0 " の場合には、基本的に図 2 3 のステップ S 4 9 で遊技状態が「通常確率再遊技中」に移行する。従って、ステップ S 6 1 の判別が " Y E S " となり、ステップ S 6 2 が行われるのは、「 F T 継続ゲーム回数」が " 1 " 以上の場合である。

40

**【 0 1 5 8 】**

ステップ S 6 3 では、 F T 制御データを抽出する。具体的には、内部当選役及びセレクトデータに基づいて「遊技数選択区分」、「抽選データ検索番号」及び「状態変更検索番号

50

」を決定し(図11)、ステップS64に移る。ステップS64では、「状態変更検索番号」及び「今回のFT終了抽選状態」に基づいて「FT終了抽選状態検索番号」を決定(取得)する(図12)。続いて、抽出した乱数値及びFT終了抽選状態抽選テーブル(図13、図14)に基づいてFT終了抽選状態の抽選を行い(ステップS65)、ステップS66に移る。

#### 【0159】

ステップS66では、FT終了抽選状態の変更か否かを判別する。具体的には、「今回のFT終了抽選状態」と決定した「次回のFT終了抽選状態」が異なるか否かを判別する。この判別が"YES"のときは、ステップS67に移り、"NO"のときは、ステップS68に移る。ステップS67では、次回のゲームに用いるFT終了抽選状態(次回のFT終了抽選状態)をRAM33内の所定の記憶領域に格納し(特定条件を設定し)、ステップS68に移る。前述のように、「FT終了抽選状態」に応じて「FT」が終了することとなる条件が対応している。従って、ステップS68で「FT終了抽選状態」の情報を格納することにより特定条件を設定する(遊技モードの移行の場合に、条件設定手段が特定条件を設定することになる。また、「FT」中においては、ステップS65の抽選により「FTの終了抽選状態」が変更されうる。他方、次ボーナスは、「FT」の開始時(図23のステップS49)において決定される(図23のステップS45)。従って、有利状態発生手段(遊技状態更新手段108)によって発生させる(発生を許可する)有利状態が第2の有利状態(BB)か否かが、特定条件が設定される以前に決定されていることになる。ここで、ステップS67で格納されたFT終了抽選状態は、次回のゲームが「高確率再遊技中」である場合には、そのゲーム、「高確率再遊技中」でない場合には、ボーナスの終了後の最初のゲームにおける「今回のFT終了抽選状態」となる。

10

20

#### 【0160】

ステップS68では、「抽選データ検索番号」及び「今回のFT終了抽選状態」に基づいて「FT終了抽選値」を決定(取得)する(図15)。続いて、「FT終了抽選値」、抽出した乱数値、設定値及びFT終了抽選テーブル(図16)に基づいて今回のゲームのFT終了抽選状態に応じた「FT」の終了抽選を行う(ステップS69)。続いて、「FT」の終了に当選したか否かを判別する(ステップS70)。この判別が"YES"のときは、図26のステップS71に移り、"NO"のときは、図21のステップS19に移る。

30

#### 【0161】

図26のステップS71では、「変更予定FT継続ゲーム回数」に"0"をセットする。「変更予定FT継続ゲーム回数」は、「FT」の終了抽選に当選した場合などに、「FT」を延長するゲームの回数として予定する回数である。続いて、遊技数選択区分が"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S76に移り、"NO"のとき(遊技数選択区分が"1"のとき)は、ステップS73に移る。ステップS73では、「変更予定FT継続ゲーム回数」に"4"をセットし、ステップS74に移る。

#### 【0162】

ステップS74では、「FT継続ゲーム回数」を"4"に変更か否かを判別する。この判別が"YES"のときは、ステップS76に移り、"NO"のときは、ステップS75に移る。ステップS75では、「変更予定FT継続ゲーム回数」に"8"をセットし、ステップS76に移る。ステップS76では、現在の「FT継続ゲーム回数」が「変更予定FT継続ゲーム回数」以下であるか否かを判別する。この判別が"YES"のときは、図21のステップS19に移り、"NO"のときは、ステップS77に移る。ステップS77では、「変更予定FT継続ゲーム回数」をFT継続ゲーム回数格納手段118に格納し、図21のステップS19に移る。

40

#### 【0163】

次に、図27を参照して、副制御回路72の報知関連処理について説明する。

#### 【0164】

50

初めに、報知制御手段72aは、「FT中」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に移る。ステップS82では、スタートコマンドを受信したか否かを判別する。この判別が"YES"のときは、ステップS83に移り、「NO」のときは、ステップS81に移る。ステップS83では、BB遊技状態等の後の"1回目"のゲーム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S81に移り、「NO」のときは、ステップS84に移る。ここで、実施例では、「高確率再遊技中」以外の遊技状態では「FT終了抽選状態」の更新等を行わないので、BB遊技状態等の後の"1回目"のゲームの「FT終了抽選状態」は、「FT継続ゲーム回数」が"0"となったゲームにおける「次回のFT終了抽選状態」と同じである。

**【0165】**

ステップS84では、「今回のFT終了抽選状態」と「次回のFT終了抽選状態」とが異な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S81に移る。ステップS85では、「次回のFT終了抽選状態」が「ミッションモード」であるか否かを判別する。この判別が"YES"のときは、ステップS86に移り、「NO」のときは、ステップS81に移る。ステップS86では、「今回のFT終了抽選状態」が「状態2」又は「状態3」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S81に移り、「NO」のときは、ステップS87に移る。

**【0166】**

ステップS87では、「BETコマンド」を受信したか否かを判別する。この判別が"YES"のときは、対応するミッションの報知を開始するように液晶表示装置5を制御する(ステップS88)。このステップS88により「FT」が終了する「特定条件」が報知されることとなる。ここで、ステップS83の判別により、BB遊技状態等の後の"1回目"のゲームの「FT終了抽選状態」が「ミッションモード」である場合には、ミッションの報知が行われない。また、ステップS86の判別により、「今回のFT終了抽選状態」が「状態2」又は「状態3」であるゲームにおいて「FT」の終了抽選に不当選となるとともに、「次回のFT終了抽選状態」として「ミッションモード」が選択された場合には、遊技者の終了抽選に当選することに対する期待感を維持することを目的としてミッションの報知が行われない。

**【0167】**

図28のステップS89では、スタートコマンドを受信したか否かを判別する。この判別が"YES"のときは、「FT継続ゲーム回数」が"0"であるか否かを判別する(ステップS90)。これは、例えば、「FT継続ゲーム回数」が"0"の場合、スタートコマンドに「FT終了」を示す情報が含まれている場合、スタートコマンドに含まれる特定の役(例えば、「ミッション」の成功の条件或いは失敗の条件となる役)が内部当選役であることを示す情報が含まれている場合、報知制御手段72aが「FT継続ゲーム回数」の情報を含むスタートコマンドを受信する毎に、報知制御手段72aが備えている「FT継続ゲーム回数」を減算し、今回のゲームにおいて「FT継続ゲーム回数」が"0"であると判定された場合などであれば、「FT終了」と判別するようにしている。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S94に移る。ステップS91では、「全リール停止コマンド」を受信したか否かを判別する。この判別が"YES"のときは、ミッションの報知を終了し(ステップS92)、ミッションの成功を報知し(ステップS93)、図27のステップS81に移る。

**【0168】**

ステップS94では、「今回のFT終了抽選状態」と「次回のFT終了抽選状態」が異なるか否かを判別する。この判別が"YES"のときは、ステップS95に移り、「NO」のときは、ステップS89に移る。ステップS95では、「全リール停止コマンド」を受信したか否かを判別する。この判別が"YES"のときは、ミッションの報知を終了し(ステップS96)、ミッションの失敗を報知し(ステップS97)、図27のステップS81に移る。

10

20

30

40

50

## 【0169】

ここで、例えば、「FT」において継続して行われたゲームの回数が「ミッションモード」中に「1200回」に到達したときは、「ミッション」に成功していない場合においてもミッションの成功が報知されることとなる。例えば、「1200回」に到達したゲームの「FT終了抽選状態」が「状態4」～「状態6」のいずれかであり、そのゲームにおいて「再遊技」の入賞が成立した場合においてもミッションの成功が報知されることとなる。

## 【0170】

## [第2実施例]

次に、第2実施例の遊技機について説明する。第2実施例の遊技機では、「FT終了抽選状態検索番号」が「7」～「12」に対応するFT終了抽選状態抽選テーブルA（図13）に代えて図29に示すFT終了抽選状態抽選テーブルCを用いて「FT」の終了抽選を行う。第2実施例の遊技機の構造、電気回路、メインフローチャート等は、基本的に第1実施例のものと同じである。

## 【0171】

図29は、FT終了抽選状態抽選テーブルCを示す。このテーブルでは、「FT終了抽選状態検索番号」が「9」の場合の「状態4」～「状態7」に対応する「次回のFT終了抽選状態」に「0」以外の抽選値が振り分けられている点においてFT終了抽選状態抽選テーブルA（図13）と異なる。

## 【0172】

図12に示すように、「FT終了抽選状態検索番号」として「9」が選択されるのは、「今回のFT終了抽選状態」が「状態4」～「状態6」のいずれかであり「状態変更検索番号」が「5」である場合、又は「今回のFT終了抽選状態」が「状態7」であり「状態変更検索番号」が「6」又は「7」のいずれかである場合である。

## 【0173】

具体的には、「今回のFT終了抽選状態」が「状態4」～「状態6」のいずれかであり内部当選役が「再遊技」（セレクトデータが「2」）である場合、又は「今回のFT終了抽選状態」が「状態7」であり、内部当選役が「BB」、「RB」又は「再遊技」（セレクトデータが「0」又は「1」）の場合である。

## 【0174】

また、「ミッションモード」において「FT終了抽選状態検索番号」として「9」が選択されるような状況では、図15及び図16に示すように「FT」の終了抽選に必ず不当選となる。この場合、「次回のFT終了抽選状態」が別の「ミッションモード」である場合には、「ミッション」の失敗が報知される。また、そのゲームの次のゲームの開始前のBETスイッチ11～13の操作時などには、対応する「ミッション」が報知されることとなる。

## 【0175】

ここで、「ミッションモード」において「FT終了抽選状態検索番号」として「9」が選択され、「今回のFT終了抽選状態」と「次回のFT終了抽選状態」とが同じになる場合にも、「ミッション」に失敗したことを報知し、次のゲームの前のBETスイッチ11～13の操作時に「ミッション」の報知を再開することもできる。また、「ミッション」の失敗を報知することなく「ミッション」の報知を継続することもできる。また、「ミッションモード」から「ミッションモード」へ移行した場合には、移行後の「ミッションモード」において対応する「ミッション」を報知しないようにしてもよい（隠れミッション）。すなわち、「ミッションモード」以外の「FT終了抽選状態」から「ミッションモード」に移行した場合にのみ、「ミッション」（特定条件）の報知を行うこともできる。

## 【0176】

第2実施例では、「FT終了抽選状態検索番号」が「9」の場合の「状態4」～「状態7」に対応する「次回のFT終了抽選状態」の抽選値を「10」とすることにより、「今回のFT終了抽選状態」が「ミッションモード」である場合に、「次回のFT終了抽選状態」

」を別の「ミッションモード」とすることができる。具体的には、「ミッションモード」においてミッションに失敗した場合（「FT」の終了抽選に不当選となった場合）においても、「次回のFT終了抽選状態」が他の「ミッションモード」に移行しうるので、連続する"2つ"のゲームの「FT終了抽選状態」が夫々別の「ミッションモード」であるという状況が生じうる。遊技者にとってみれば、「FT」の終了抽選に当選する機会が増えるとともに、「ミッションモード」においてミッションに失敗した場合にも、別の「ミッションモード」へ移行することに期待して遊技を進めることができるので、遊技の興味が高まる。すなわち、対応する「ミッション」に失敗したことを条件に（特定条件が充足されなかったことを条件に）、「FT終了抽選状態（対応する「FT」の終了条件）」（有利状態を発生させるための条件）を再設定する。この再設定される「次回のFT終了抽選状態」には、「今回のFT終了抽選状態」と同一の又は別の「ミッションモード」が含まれる。

10

## 【0177】

また、「FT終了抽選状態検索番号」が"9"の場合に「次回のFT終了抽選状態」が「状態0」又は「状態1」（第1の遊技モード）のいずれか一方に移行する確率は、「ミッションモード」（第2の遊技モード）又は「状態4」～「状態7」のいずれかに移行する確率と比べて大きくなるように構成されている。このように構成することにより、一の「ミッションモード」における「ミッション」の成功に対する遊技者の期待感を高めることができる。なお、実施例では、「状態4」～「状態7」に対応する「次回のFT終了抽選状態」の抽選値を"10"としているが、任意の値の抽選値を採用することができる。また、「状態4」～「状態7」の夫々に対応する「抽選値」、すなわち「次回のFT終了抽選状態」として選択される確率を夫々異ならせることもできる。

20

## 【0178】

また、「FT終了抽選状態検索番号」が"9"となるような場合に、「今回のFT終了抽選状態」に基づいて「次回のFT終了抽選状態」を決定することもできる。例えば、「今回のFT終了抽選状態」が「ミッションモード」である場合には、他の「ミッションモード」へ移行する確率を同じ「ミッションモード」へ移行する確率と比べて高くすることもできる。また、同じ「ミッションモード」へ移行しないように構成することもできる。これにより、「FT」の終了抽選に当選する条件が変化し、遊技の面白みが増大する。

30

## 【0179】

また、「FT終了抽選状態検索番号」が"9"となるような場合に、例えば、再設定する前に設定されていた特定条件よりも条件が充足する確率が高い条件を、その確率が低い条件と比べて高い確率で特定条件として再設定することもできる。また、例えば、再設定する前に設定されていた特定条件よりも条件が充足する確率が高い条件を、その確率が低い条件と比べて低い確率で特定条件として再設定することもできる。具体的には、「今回のFT終了抽選状態」において「FT」の終了抽選に当選する確率よりも高い確率又は低い確率で「FT」の終了抽選に当選する「FT終了抽選状態」を「次回のFT終了抽選状態」として決定することもできる。また、特定条件が充足された場合の方が、特定条件が充足されなかったことを条件に条件設定手段が再設定した特定条件を充足する場合よりも、第2の有利状態が発生する確率を高くすることもできる。

40

## 【0180】

また、「FT終了抽選状態検索番号」が"9"の場合に「次回のFT終了抽選状態」が「状態0」又は「状態1」のいずれか一方に移行する確率を、「ミッションモード」又は「状態4」～「状態7」のいずれかに移行する確率と比べて小さくなるように構成することもできる。

## 【0181】

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。

## 【0182】

実施例では、「ミッションモード」を設け、「ミッション」の成否に基づいて「FT」の終了抽選における当否を決定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

50

ば、「FT終了抽選状態」(遊技モード)として「状態0」～「状態3」のみを設け、この「FT終了抽選状態」を「ミッション」の成否により決定することもできる。すなわち、特定条件の成否に基づいて遊技モードを決定することもできる。

**【0183】**

また、例えば「状態7」において「スイカの小役」に内部当選することを契機として「ミッション」を成功させた場合に入賞成立が許可されるボーナスにおいて遊技者が獲得できるメダルの枚数の期待値を、「状態7」において「ベルの小役」に内部当選することを契機として「ミッション」を成功させた場合に入賞成立が許可されるボーナスにおいて遊技者が獲得できるメダルの枚数の期待値と比べて高くする(いわゆる「スーパービッグ」と「ノーマルビッグ」に振り分ける)こともできる。

10

**【0184】**

同様に、「状態5」において「スイカの小役」に内部当選することを契機として「ミッション」を成功させた場合に入賞成立が許可されるボーナスにおいて遊技者が獲得できるメダルの枚数の期待値を、「状態4」において「ベルの小役」に内部当選することを契機として「ミッション」を成功させた場合に入賞成立が許可されるボーナスにおいて遊技者が獲得できるメダルの枚数の期待値と比べて高くすることもできる。具体的には、ボーナスにおいて小役などの入賞成立を実現するために必要な操作手段の操作態様(停止ボタンの操作順序或いは操作タイミング)の報知の有無或いはその報知回数などにより、その期待値を調整することもできる。

**【0185】**

「スイカの小役」に内部当選すること(第2の特定条件を充足すること)を契機として「状態2」又は「状態3」が発生(第2の有利状態が発生)した場合にその状態が継続するゲームの回数の期待値を、「スイカの小役」に内部当選すること(第1の特定条件を充足すること)を契機として「状態2」又は「状態3」が発生(第2の有利状態が発生)した場合にその状態が継続するゲームの回数の期待値と比べて大きくすることもできる。

20

**【0186】**

また、特定条件が遊技者に報知されてから充足するまでの単位遊技数(例えば、ゲームの回数)が所定回数よりも少ない場合は、多い場合よりも高い確率で、「状態2」或いは「状態3」(第2の有利状態)を発生させることもできる。すなわち、有利状態に第1の有利状態と該第1の有利状態よりも遊技者に有利な第2の有利状態を含め、特定条件が遊技者に報知が行われてからその条件が充足するまでの単位遊技数に基づいて「第2の有利状態」の発生確率を決定したり、変化させたりすることができる。また、「ミッションモード」において「再遊技」の入賞が成立した場合に「ミッション」の失敗とするか否かを抽選により決定し、「ミッションモード」に応じてその抽選に当選する確率を変化させることもできる。例えば、「状態6」(第2の遊技モード)よりも「状態5」(第1の遊技モード)の方が、継続する確率を高くなるように構成することもできる。

30

**【0187】**

また、実施例では、「抽選データ検索番号」が"0"となること、すなわち「なし(ハズレ)」、「中チェリーの小役」、又は「角チェリーの小役」(セレクトデータが"0")に内部当選することにより、全ての「FT終了抽選状態」において「FT」の終了に当選するが、この条件の成立が実現する確率を考慮して「ミッション」として報知しないようにしている。例えば、「状態0」及び「状態1」(遊技モード2)では、「ミッション」を報知しないようにしているが、これを報知することもできる。すなわち、各「FT終了抽選状態」において特定条件の全部を報知することもでき、特定条件の一部を報知することもできる。また、例えば、「ミッションモード」においても「なし(ハズレ)」に内部当選することなどの条件を「ミッション」として報知していないが、乱数抽選の結果、遊技に関する情報又はこれらの組合せなどに基づいて「ミッション」として報知する特定条件を決定することもできる。遊技者にとってみれば、報知された「ミッション」に基づいて「FT終了抽選状態」を予測することができ、遊技の興趣が増大する。

40

**【0188】**

50

実施例では、次ボーナス（ボーナスフラグ）に関わらず「次回のFT終了抽選状態」を決定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」の終了抽選に当選し、「通常確率再遊技中」にボーナスの入賞成立を契機として発生させる有利状態がBB遊技状態（第2の有利状態）か否かに基づいて（ボーナスフラグに基づいて）、「次回のFT終了抽選状態」の抽選を決定（条件設定手段が特定条件を設定）するようにしてもよい。

#### 【0189】

また、ボーナスフラグ更新手段106及びボーナスフラグ格納手段107は、ボーナスに内部当選することを契機として、複数のゲームにわたりボーナスを内部当選役として持ち越し、当選役持ち越し手段として機能する。この当選役持ち越し手段は、所定の単位遊技で当選役決定手段が当選役として決定した特定の役を次回の単位遊技にも当選役として持ち越す。また、当選役持ち越し手段は、内部当選役を「持ち越している態様」と、「持ち越していない態様」とを有する。内部当選役を「持ち越している態様」では、当選役持ち越し手段は、基本的に（後述の保持手段が保持していない場合に）、停止ボタンの操作態様に応じて「持ち越していない態様」へ移行し得る。

10

#### 【0190】

また、FT継続ゲーム回数更新手段117は、FT継続ゲーム回数格納手段118に格納された情報の更新、すなわち「FT」の発生又は終了を決定する。図5に示す確率抽選テーブルでは、「FT」において「再遊技」に内部当選する確率が高くなるように構成されている。「再遊技」に内部当選した場合には、図8に示す選択テーブルに基づいて停止テーブル群が選択されるが、これらの停止テーブル群が選択された場合には、停止ボタンの操作態様に拘らずボーナスの入賞成立が実現せずボーナスフラグが保持された状態が維持される。従って、FT継続ゲーム回数更新手段117及びFT継続ゲーム回数格納手段118は、操作手段の操作態様に拘らず当選役持ち越し手段が所定の役を持ち越している状態を保持する保持手段として機能する。

20

#### 【0191】

また、ストック数格納手段110及びストック数更新手段111は、当選役決定手段が当選役として決定した特定の役を蓄積して記憶する特定役蓄積手段を構成する。また、特定役蓄積手段が蓄積して記憶している特定の役を当選役とする蓄積特定役当選手段を備えている。この蓄積特定役当選手段は、図24のステップS59を行う。

30

#### 【0192】

また、遊技結果表示手段は、入賞表示手段、演出表示手段、告知表示手段などを含んで構成することができる。また、遊技結果表示手段を構成する各手段を夫々別体の表示装置により構成することもできる。また、遊技結果表示手段として、単一の表示装置に設けられた所定の表示部（スプライト、深度の異なる3Dオブジェクト）を採用することもできる。また、上記遊技結果表示手段を含む遊技結果報知手段として、一又は複数の音、一又は複数の光、一又は複数の画像、一又は複数の臭いなど、一又は複数の感触（振動、圧力）のうちのいずれか、複数又は全部により遊技者に報知を行う手段を設けることもできる。

#### 【0193】

また、実施例では、遊技価値付与手段としてホッパー40等を採用して説明しているが、これに限られるものではない。例えば、遊技価値付与手段として遊技価値（コイン）を付与（払出）するプログラム、有利状態発生手段、賞媒体の払出を行う手段、磁気カードへ記録を行う手段、ゲームの得点加算を行う手段などを採用する（含める）こともできる。

40

#### 【0194】

また、表示制御手段は、入賞表示制御手段、演出表示制御手段、告知表示制御手段などを含んで構成することができる。また、表示制御手段は、単一の回路基板に設けられていても、別体の回路基板に設けられていてもよい。また、入賞表示制御手段は、当選役決定手段と同一の回路基板に設けられていてもよい（別体でもよい）。また、演出表示制御手段、告知表示制御手段は、当選役決定手段と別体の回路基板に設けられていてもよい（別体でもよい）。

50

## 【0195】

また、入賞表示手段として静止画像、動画像などを表示する表示手段、リール3L、3C、3R、ディスクによる移動表示を行う手段、複数の図柄を可変表示する一又は複数の図柄表示部から構成されている手段（パチスロ、スロットマシン、ビデオスロットの図柄、パチンコの特別図柄、普通図柄、判定図柄に関する手段など）など、遊技結果として、特定の入賞態様を表示することができる手段であれば任意の手段を採用することができる。

## 【0196】

また、表示停止指令手段は、演出表示手段、入賞表示手段、告知表示手段などのうちのひとつ、複数、全ての可変表示を停止させる信号を出力してもよい。また、表示停止指令手段は、一つ又は複数の表示部に対応して一つ設けられていてもよい（表示部は、図柄表示部など）。また、表示停止指令手段は、一つの表示部に対応して複数設けられていてもよい（表示部は、図柄表示部など）。

10

## 【0197】

また、有利状態発生手段は、複数の遊技単位の間、継続して遊技者に有利な状態が継続する状態を発生させる手段であれば任意の手段を採用することができる。例えば、有利状態発生手段として、いわゆるスーパービッグ、相対的に継続するゲーム回数が多いAT、BB、RB、いわゆる小役の集中、いわゆるチャレンジタイム（CT）などを発生させる手段を採用することができる。また、例えば、有利状態発生手段として、発生判定、継続判定、途中判定、発生、継続、終了などを行うプログラムを採用することができる。

## 【0198】

また、当選役決定手段は、当選役抽選手段、当選役持ち越し手段、蓄積特定役当選手段などから構成することができる。

20

## 【0199】

また、「遊技機」には、パチスロ、パチンコ、スロットマシン、ビデオスロットなどが含まれるが含まれる。また、「遊技結果」には、入賞態様、外れ態様、演出態様、告知態様などが含まれる。「入賞態様」には、特定の図柄（"3"、"7"など）、特定の図柄の組合せの表示（"777"、"776"など）、複数の図柄のうち特定の図柄が含まれている態様（いわゆる「単チェリー」、「2連チェリー」など）などが含まれる。「外れ（ハズレ）態様」には、入賞表示手段に表示される入賞態様以外の態様、演出態様、告知態様が含まれる。

30

## 【0200】

「演出態様」には、客待ち中、遊技中、遊技間、入賞（前、中、後）、有利状態（前、中、後）などを盛り上げる態様、又はそれらの遊技情報（遊技案内）の報知態様、その他の態様など、或いは「大当たり」、「ボーナス」、「外れ」、有利状態が継続するゲームの回数が含まれる。「予告態様」には、所定の当選役又は特定の当選役が決定されていることを遊技者に対して告知する態様、所定の役又は特定の役が決定されていないことを遊技者に告知する態様、その演出態様など、「大当たり確定」、「ボーナス確定」、「外れ確定」などの文字などが含まれる。「態様」には、一又は複数の図柄（動/静止）画像、一又は複数のキャラクタ（動/静止）画像、一又は複数の背景（動/静止）画像、一又は複数の吹出し（動/静止）画像、一又は複数の文字・図形、一又は複数の可動物の所定の動作など、一又は複数のランプの点灯、点滅など、一又は複数のスピーカの音などが含まれる。

40

## 【0201】

「遊技情報」には、遊技コンセプト（背景）、遊技のルール、操作説明、リーチ目、チャンス目、役、再遊技の説明、有利状態（BB、RB、SBなど）の説明、有利状態確率、所定時点（ボーナス、BB、RB、所定操作など）からのゲーム回数などが含まれる。「遊技開始指令手段」には、スタートレバー、スピンボタンなどのスイッチ、遊技媒体投入、図始動口（ゲート）などが含まれる。「表示停止指令手段」には、ボタン、レバー、プログラム（計時手段）などが含まれる。「可変表示手段」には、CRT、LCD、プラズマディスプレイ、7セグ、ドットマトリックス、ランプ、LED、蛍光灯、EL、電子ペーパー、フレキシブルLED、フレキシブル液晶、液晶プロジェクタ、リール、ディスク、

50

可動物などが含まれる。それらが複数、それらの組合せ、などが含まれる。

【0202】

「役」には、外れ（ハズレ）、小役、再遊技、所定の有利状態などが含まれる。「有利状態」BB、RB、SB、遊技手順ナビ（押順ナビ（報知）、小役ナビ）、CT、RT、ST放出、大当り、特図確変、特図変短、普図確変、普図変短、入賞口開放又は開放時間延長、大入賞口開放又は開放時間延長などが含まれる。フリーゲーム、累積ボーナス（JP、PB）の発生、又はそれらの複合が含まれる。抽選高確率状態が含まれる。また、それら利益状態の継続ゲーム回数が異なるが含まれる。「当選役」には、複数の役から当選役決定手段により当選役として決定された一又は複数の役が含まれる。「入賞役」には、当選役に対応する入賞態様が表示された役が含まれる。「遊技価値」には、賞媒体（コイン、メダル、遊技球）の払出し、遊技結果記憶媒体（磁気カードなど）への所定の書込み、リプレイ、得点の加算、有利状態の発生などが含まれる。「遊技媒体（賞媒体）」には、コイン、メダル、遊技球、貨幣、紙幣、磁気カードなどが含まれる。

10

【0203】

また、いわゆる「パチスロ機」などにおける「役」として次のうちの一又は複数を適用することもできる。「外れ」、所定枚数の賞媒体を払出す「小役」、当選役決定手段が小役を当選役と決定する確率を1単位遊技の間だけ高確率とする「シングルボーナス」、当選役決定手段が小役を当選役と決定する確率を複数単位遊技の間だけ高確率とする「レギュラーボーナス」、当選役決定手段がレギュラーボーナスを当選役と決定する確率を複数単位遊技の間だけ高確率とする「ビッグボーナス」、当選役決定手段が決定した当選役に関する情報を遊技者による可変表示停止指令手段の操作より以前に報知する「当選役ナビゲート機能」、遊技者による可変表示停止指令手段からの停止指令信号の出力から最小移動（又はほぼ最小変動）で図柄を停止させる所謂「CT」（例えば特開平1-238888号）、遊技媒体の投入無しで1単位遊技の遊技を開始できる「リプレイ（再遊技）」。

20

【0204】

また、いわゆる「パチスロ機」などにおける「役」として次のうちの一又は複数を適用することもできる。停止パターン選択手段が選択した停止パターンに関する情報を遊技者による可変表示停止指令手段の操作より以前に報知する「押順ナビゲート機能」、及び遊技者にとって有利となる遊技手順を報知する「遊技手順ナビゲート機能」（例えば、上述の当選役ナビゲート機能、左のリール（以下「左」と略記する）、中央のリール（以下「中」と略記する）、右のリール（以下「右」と略記する）の各々に対応する停止ボタンを停止操作する以前に報知される「左 中 右」、「左 右 中」、「中 左 右」、「中 右 左」、「右 左 中」、「右 中 左」の6種類などの「リール停止パターン」にしたがって、対応する停止ボタンを停止操作することで入賞表示手段に所定の入賞態様が得られる「リール停止ナビゲート機能」。この「リール停止ナビゲート機能」は、全てのリール（リール以外で図柄を可変表示する画像表示手段も含まれる）の停止順序をナビゲート（報知）しなくても、所定回目（例えば、最初、2番目、3番目など）に停止させるリールを遊技者に報知するようなナビゲート機能も含む。また、所定回目に停止させるリールに所定の図柄が表示されている状態でリールを停止させた場合に入賞表示手段に所定の入賞態様が得られるものも含む。

30

40

【0205】

また、いわゆる「パチスロ機」などにおける「有利状態」として次のうちの一又は複数を適用することもできる。「ビッグボーナス」、「レギュラーボーナス」、「シングルボーナス」、当選役ナビゲート機能、押順ナビゲート機能などが複数単位遊技にわたり継続する「状態（状況）」、当選役決定手段で所定の役または特定の役が当選役と決定され、該特定の役などに対応する入賞態様を表示可能な状態である「入賞可能状態」、当選役決定手段で所定の役または特定の役が当選役と決定され、該特定の役などに対応する入賞態様を表示可能な状態である入賞可能状態から、前記入賞可能状態に特定確率で移行する第1状態と、該第1状態よりも該特定確率が高い第2状態とを有している場合の「第2状態」、当選役決定手段が所定の役を当選役と決定する確率、所定の役が入賞する確率、遊技手

50

順ナビゲート機能などが発生する確率、を複数単位遊技に亘って特定確率とする第1状態と、該第1状態よりも特定確率が高い第2状態を有している場合の「第2状態」。

【0206】

更に、本実施例のようなパチスロ機その他、スロットマシン、パチンコ機、アレンジボール、雀球遊技機、ビデオスロット、ビデオポーカー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。

【0207】

ここで、現在主流のパチンコ機においては、近年、遊技盤の中央に液晶表示装置等の電氣的表示装置を設けた遊技機が普及している。この電氣的表示装置では、画像で表現される複数の図柄（以下「特別図柄」という）を変動表示して、スロットマシンの3列の回転リールを擬似的に表示する。特別図柄の変動表示が停止したときに予め定められた停止態様（「7-7-7」のように同一の特別図柄が揃った停止態様であり、一般に「大当り」と称される）となった場合、遊技者にとって有利な特別遊技状態へと移行する。一般のパチンコ機では、発射ハンドルの操作により遊技盤内に発射された遊技球が所定の入賞口（いわゆる「始動入賞口」という）へ入賞することを条件に特別図柄の変動表示を開始し、所定時間が経過した後に特別図柄を停止表示する。このようなパチンコ機に本発明を適用できる。

【0208】

また、「パチンコ機」などにおける「役」として次のうちの一又は複数を適用することもできる。「外れ」、遊技盤面に設けられた大入賞手段を複数回開放又は拡大する「大当り」、遊技盤面に設けられた大入賞手段を1回開放又は拡大する小当り「中当り」、遊技盤面に設けられた可変入賞手段を1回又は複数回開放又は拡大する「当り」。

【0209】

また、「パチンコ機」などにおける「有利状態」として次のうちの一又は複数を適用することもできる。「大当り」、当選役決定手段が所定の役を当選役と決定する確率を複数単位遊技に亘って特定確率とする第1状態と、該第1状態よりも特定確率が高い第2状態を有している場合の「第2状態」、遊技盤面に設けられた可変入賞手段の1回の作動における開放または拡大時間を複数単位遊技に亘って特定時間とする第1状態と、該第1状態よりも特定時間が長い第2状態を有している場合の「第2状態」、遊技盤面に設けられた可変入賞手段の1回の作動における開放または拡大回数を複数単位遊技に亘って特定回数とする第1状態と、該第1状態よりも特定回数が多い第2状態を有している場合の「第2状態」、図柄表示手段に特定の遊技結果が表示された場合に遊技盤面に設けられた可変入賞手段または大入賞手段が作動するように構成し、該図柄表示手段の可変表示開始から遊技結果が表示されるまでの可変表示時間を複数単位遊技に亘って特定時間とする第1状態と、該第1状態よりも特定時間が短い第2状態を有している場合の「第2状態」。

【0210】

また、上述「複数単位遊技」の期間の長さが特定期間である第1状態と、該第1状態よりも該特定期間が長い第2状態を有している場合の第2状態を有利状態としても良い。また、上述「複数回」の回数が特定回数である第1状態と、該第1状態よりも該特定回数が多い第2状態を有している場合の第2状態を有利状態としても良い。また、複数単位遊技に亘って継続し、遊技者が特定の期待値で賞媒体を獲得可能な第1の状態と、該第1状態よりも該特定の期待値が高い第2状態と、を有している場合の第2状態を有利状態としても良い。また、有利者に有利な第1の有利状態と、該第1の有利状態とは異なる有利者に有利な第2の有利状態と、を発生可能に構成し、第1の有利状態中に第2の有利状態が発生する状態を有利状態としても良い。また、上述の状態が複合して発生する状態を有利状態としても良い。また、有利状態は遊技者に有利な状態であれば任意の状態を適用することができる。また、非有利状態は、特定の有利状態よりも遊技者に有利さが低い特定の状態であ

10

20

30

40

50

ればいずれを適用しても良い。また、特定の有利状態を役として適用しても良い。また、所定の役、特定の役、所定の当選役、特定の当選役は上述の役のいずれを適用しても良い。

#### 【0211】

また、「1回の単位遊技」として次のうちの1又は複数を適用することもできる。遊技開始指令手段からの遊技開始指令信号の出力から遊技結果の表示までの「遊技単位」、スタートレバーの操作から入賞表示手段(所定の表示手段)に遊技結果が表示されるまでの「遊技単位」、スタートレバーの操作から所定の表示手段に特定の表示(例えば、特定の文字情報、特定のキャラクタ、特定の画像)が表示されるまでの「遊技単位」、ベットボタン(BETスイッチ)が遊技者により操作されたこと、または遊技メダルが遊技者により投入されたこと、などにより遊技開始指令信号を出力するように構成し、ベットボタンの操作または遊技メダルの投入から入賞表示手段に遊技結果が表示されるまでの「遊技単位」、ベットボタンが遊技者により操作されたこと、または遊技メダルが遊技者により投入されたこと、などにより遊技開始指令信号を出力するように構成し、ベットボタンの操作または遊技メダルの投入から所定の表示手段に特定の表示が表示されるまでの「遊技単位」、遊技開始指令信号を出力する図柄始動手段が遊技媒体(例えば遊技球)の入賞または通過を検出してから入賞表示手段(所定の表示手段)に遊技結果が表示されるまでの「遊技単位」、遊技開始指令信号を出力する図柄始動手段が遊技媒体の入賞または通過を検出してから所定の表示手段に特定の表示(例えば、特定の文字情報、特定のキャラクタ、特定の画像)が表示されるまでの「遊技単位」。また、複数単位遊技は、連続的または間欠的な複数回の単位遊技を適用しても良い。

#### 【0212】

また、「FT終了抽選状態検索番号」が"8"の場合には、「次回のFT終了抽選状態」として必ず「ミッションモード」が選択されるように構成され、かつ「状態4」~「状態7」の各々が選択される確率を等しくしているが、夫々、または一部の状態が選択される確率を異ならせてもよい。例えば、「状態4」~「状態7」のうちで最も成功する確率の高い「状態5」(再遊技が入賞する前にベルの小役の入賞成立を実現することを内容とするミッション)は、他の「ミッションモード」(状態4、状態6、状態7)よりも選択される確率を低く下げる、または高く上げるなどのように構成してもよい。例えば、「状態1」と、「状態1」よりも遊技者に有利な「状態0」の夫々から、「ミッションモード」のうちで最も「ミッション」が成功する確率の高い「状態5」への移行確率は前述のとおり同一としているが、「状態0」から「状態5」に移行する確率の方が、「状態1」から「状態5」に移行する確率よりも高い確率となるように設定してもよい。

#### 【0213】

また、条件設定手段が設定する特定条件は、前記当選役抽選手段が特別な役を当選とした場合であってもよいし、所定回数の単位遊技にわたり連続して前記当選役抽選手段が特別な役を当選とした場合であってもよい。また、前述のように例示している内部当選及び内部当選役と、当選及び当選役とは同じ意味内容を有するものとして適用することができる。また、当選役決定手段は、所定の役または所定の有利状態から当選役を決定するように構成されていれば、主制御回路71に必ず構成されている必要はなく、主制御回路71と副制御回路72とに構成されていても、副制御回路72に構成されていてもよい。また、条件設定手段が設定した条件が充足された場合に発生する有利状態は一つであっても複数であってもよい。また、入賞不可能状態の例として、高確率再遊技の状態を例示したが、これに限定されず特定の役(例えば、ボーナス)の入賞が不成立となる状態であれば、いわゆる「グループ役」内部当選する確率が高い状況において特定の役の「引き込み制御」が行われない状況など、任意の状態を適用することができる。

#### 【0214】

また、条件設定手段が設定する条件として、当選役決定手段が特定の役を当選役として決定することを採用することもできる。ここで、特定の役は、一つに限定されるものではなく、第1の特定の役または第2の特定の役のいずれかを当選役として決定するようにして

もよい。また、条件設定手段が設定する条件として、特定の遊技回数以内に当選役決定手段が特定の役を当選役として決定することを採用することもできる。この場合の特定の遊技回数が経過したか否かを判定するための遊技回数のカウントにおいて「再遊技」(リプレイ)が当選役として決定された遊技をカウントしないように構成することもできる。

【0215】

また、条件設定手段が、複数の有利状態を発生させる条件から所定の条件を選択する毎に、該所定の条件に関する情報を所定数まで記憶可能にすることもできる。また、条件設定手段が、複数の有利状態を発生させる条件から所定の条件を選択する場合に、当該選択よりも以前に選択した条件に関する情報に基づいて所定の条件を選択するように構成することもできる。例えば、前回の条件設定手段の作動で選択した有利状態を発生させる条件は選択しない、または前回選択した有利状態を発生させる条件を選択する確率よりも、前回選択した有利状態を発生させる条件以外の有利状態を発生させる条件を選択する確率が高くなるように構成することもできる。所定回数の条件設定手段の作動で選択した有利状態を発生させる条件のうち最も多く選択された有利状態を発生させる条件を選択する確率を、該条件以外の有利状態を発生させる条件を選択する確率よりも低くすることもできる。これらのように構成することで複数回連続して、または高い確率に偏った割合で特定の有利状態を発生させる条件が選択される確率を減少させることができ、様々な有利状態を発生させる条件を遊技者に提示することで、遊技者に飽きさせることがなく、非常に好適な場合がある。

10

【0216】

また、条件設定手段が設定した有利な状態を発生させる条件に応じて、その条件を遊技者に報知する場合の特定の表示態様を異ならせることもできる。例えば、条件設定手段が設定した有利な状態を発生させる条件が「リプレイ(再遊技)に対応する図柄組合せを揃えるよりも前にベルの小役に対応するものを揃える」ことである場合は、第1のキャラクタ画像(例えば、「男の子」の画像)を表示し、例えば、条件設定手段が設定した有利な状態を発生させる条件が「リプレイ(再遊技)に対応する図柄組合せを揃えるよりも前にラムの小役に対応するものを揃える」ことである場合は、第1のキャラクタ画像とは異なる第2のキャラクタ画像(例えば、「女の子」の画像)を表示するようにしてもよい。また、上述のような「キャラクタ画像」に限定されるものではなく、背景画像、吹き出しの形状を表す画像など、任意の画像を用いることができる。

20

30

【0217】

また、実施例では、条件設定手段が作動する条件は、当選役(入賞役)、セレクトデータ、抽出した乱数値などを用いるようにしているが、これに限られるものではなく、その他特定の条件で作動するようにすることができ、作動する条件は任意の条件を採用することができる。また、条件設定手段が有利状態を発生させる条件を複数選択し、その選択された複数の有利状態を発生させる条件のうちから遊技者が所望する条件を選択し、その遊技者が選択した有利状態を発生させる条件が充足した場合に有利状態を発生させることもできる。

【0218】

また、条件設定手段が複数の有利状態に夫々対応した複数の条件を選択するようにすることもでき、充足された条件に応じた有利状態を発生させるようにすることもできる。条件報知手段は、条件設定手段が設定した複数の有利状態を発生させる条件を全て報知するようにすることもでき、その一部の条件のみを報知するようにすることもできる。報知態様選択手段は、条件設定手段が設定した有利状態を発生させる条件夫々に基づいて、複数の報知態様のうちから所定の報知態様を複数選択するようにしてもよい。例えば、条件設定手段が、第1の有利状態に対応した第1の条件と、第2の有利状態に対応した第2の条件と、を設定し、その第1の条件が充足された場合は第1の有利状態を発生させ、その第2の条件が充足された場合は第2の有利状態を発生させるように構成するようにしてもよい。その場合、条件報知手段は、第1の条件と、第2の条件の両方を報知してもよいし、いずれか一方を報知するようにしてもよい。また、報知態様選択手段は、第1の条件に基づ

40

50

いて、複数の報知態様のうちから第2の報知態様を選択するようにしてもよい。その場合にも条件報知手段は、第1の報知態様と、第2の報知態様の両方を報知してもよいし、いずれか一方を報知してもよい。このように構成することで、遊技性を更に向上させることが可能になり、遊技者に満足感をこれまで以上に与えることができる。

#### 【0219】

また、条件設定手段は、遊技者に有利な有利状態を発生させる条件を設定するように構成し、条件設定手段は、有利状態の有利さの度合いによって設定する条件を異ならせるようにしてもよい。例えば、遊技者に有利な第1の有利状態と、該第1の有利状態よりも遊技者に有利な第2の有利状態を発生可能であり、遊技者に有利な有利状態を発生させる条件である第1の条件と、該第1の条件よりも充足させる期待値が高い第2の条件を選択可能で、条件設定手段は第2の有利状態を発生させる条件として第1の条件を選択する確率が、第2の条件を選択する確率よりも高いように構成することもできる。このように構成することで、遊技者が条件を充足できる度合いと、充足した場合に発生する有利状態の有利さの度合いに関連性を持たせることが可能になり、ゲーム性の向上につながる場合がある。

10

#### 【0220】

また、実施例では、“7つ”の遊技状態を例示し、さらに再遊技（リプレイ）が当選役として決定される確率には、「通常」と「高確率」の“2種類”を例示しているが、遊技状態を複数備えるための手法は適宜変更可能である。例えば、実施例に示したような複数の遊技状態を、特定の役（例えば、再遊技）が当選役として決定される確率を夫々異ならせることもできるし、セレクトデータを選択する抽選用のテーブルを複数備えることで実現することもできる。なお、実施例では、再遊技（リプレイ）が当選役として決定される確率の状態（「通常状態」と「高確率状態」）に応じた“2種類”を備えている。

20

#### 【0221】

また、条件設定手段が遊技者に遊技価値を付与する条件、表示非許可状態から表示許可状態に変換制御する条件などを特定条件として設定するのと略同時期に、該特定条件が充足された場合に付与される遊技価値の大きさ（例えば、発生させる有利状態の種類（例えば、第1の有利状態、第2の有利状態））、表示を許可する特定の遊技結果の種類（例えば、第1の有利状態、第2の有利状態）などを決定することもできる。そうすることで、後述のとおり遊技者に公平感を与えることができ、遊技機の信頼性を向上させることができる場合がある。

30

#### 【0222】

また、条件設定手段が設定した遊技者に遊技価値を付与する条件、表示非許可状態から表示許可状態に変換制御する条件などの特定条件と、該特定条件が充足された場合に付与される遊技価値の大きさ（例えば、発生させる有利状態の種類（例えば、第1の有利状態、第2の有利状態））、表示を許可する特定の遊技結果の種類（例えば、第1の有利状態、第2の有利状態）などを示す情報と、を遊技者に報知することもできる。そうすることで、後述のとおり遊技者に公平感を与えることができ、遊技機の信頼性を向上させることができる場合がある。

#### 【0223】

例えば、「リプレイを揃える前にベルを揃えろ!!!そうするとビッグボーナスが発生します。」との文章の表示或いは音声により報知することもできる。ここでの「リプレイを揃える前にベルを揃えろ」の部分は特定条件を示す。「ビッグボーナス」の部分は特定条件が充足された場合に表示許可される表示態様（例えば、“赤7-赤7-赤7”が有効ラインに沿って表示される態様）が遊技結果表示手段に表示された場合に発生する有利状態（付与される遊技価値）を示す。遊技者は、特定条件及びその条件を充足した場合の有利状態を明確に把握し、目標意識をもって遊技を進めることができる場合がある。

40

#### 【0224】

また、例えば、「リプレイを揃える前にベルを揃えろ!!!そうするとレギュラーボーナスが発生します。」との文章の表示或いは音声により報知することもできる。ここでの「

50

リプレイを揃える前にベルを揃える」の部分は特定条件を示す。「レギュラーボーナス」の部分は特定条件が充足した場合に発生する有利状態のうち、最も不利な有利状態を示している。すなわち、特定条件が充足した場合に発生する有利状態として最も不利なものを報知するとともに、その特定条件が充足された場合には、報知された有利状態と比べて遊技者にとって有利な有利状態が発生する場合を設ける。有利状態として「BAR-BAR-BAR」が有効ラインに沿って表示されることにより発生するレギュラーボーナス、「赤7-赤7-赤7」が有効ラインに沿って表示されることにより発生するレギュラーボーナスよりも遊技者にとって有利なビッグボーナスを想定すると、上記特定条件充足された場合に、表示許可される表示態様は「赤7-赤7-赤7」又は「BAR-BAR-BAR」となる。このようにすることで、遊技者に特定条件が充足された場合に発生する最低限の有利状態（付与される遊技価値）を明確に把握させることができ、目標意識を持って遊技を進めることが可能となり、かつビッグボーナスが発生するかレギュラーボーナスが発生するか、といった遊技者の期待感を持続させることが可能になる場合がある。

10

#### 【0225】

また、「リプレイを揃える前にベルを揃える!!!そうすると遊技手順ナビゲート機能が80%の割合で発生し、ノーマルビッグが20%の割合で発生する」との文章の表示或いは音声により報知することもできる。この文章等の表示は、特定条件が充足された場合に発生する有利状態（付与される遊技価値）の種類と、それら有利状態（付与される遊技価値）が発生する割合を示している。ここでの「リプレイを揃える前にベルを揃える」の部分は特定条件を示し、「遊技手順ナビゲート機能が80%の割合で発生し、ノーマルビッグが20%の割合で発生する」の部分は、特定条件が充足された場合に発生する有利状態（付与される遊技価値）とその発生確率（発生する割合）を示している。このような報知を行う遊技機では、特定条件が充足された場合に、所定の乱数抽選などの結果に基づいて80%の確率で遊技手順ナビゲート機能を発生させ、20%の確率でノーマルビッグを発生させるように構成する。これは、遊技結果として、例えば「遊技手順ナビゲート機能スタート」といった情報の表示とともに遊技手順ナビゲート機能をスタート（発揮）させたり、遊技結果として「赤7-赤7-赤7」を有効ラインに沿って表示するとともに発生するノーマルビッグを示し、所定の乱数抽選は、例えば、抽出される乱数の値が「0」～「129」の「130通り」であり、特定条件が充足された場合に抽出された乱数の値が「0」～「103」のいずれかの値である場合には、遊技結果として「遊技手順ナビゲート機能スタート」といった情報の表示を可能とする。また、特定条件が充足された場合に抽出された乱数の値が「104」～「129」のいずれかの値である場合には、遊技結果として「赤7-赤7-赤7」を有効ラインに沿って表示可能に変換制御するようにしてもよい。

20

30

#### 【0226】

このようにすることによっても、遊技者に特定条件が充足された場合に発生する最低限の有利状態（付与される遊技価値）と発生する可能性のある有利状態の種類、発生する有利状態の種類毎の割合を明確に把握させることができ、目標意識を持って遊技を進めることが可能になり、かつノーマルビッグボーナスが発生するか遊技手順ナビゲート機能が発生するか、といった期待感を遊技者に持続させることが可能になる場合がある。これらの特定条件を示す情報、有利状態の種類、発生する有利状態の割合、などは文字情報により表示されるものに限定されるものではなく、音声、ランプ、それらを遊技者に予想、想起などさせる所定の静止画像・動画像などにより表示或いは報知することもできる。

40

#### 【0227】

条件設定手段が、遊技者に遊技価値を付与する、または遊技者に有利な状態を発生させる複数の条件のうちから特別な条件を特定条件として設定した場合にのみ、該特定条件が充足されなかった場合に、遊技者に遊技価値を付与する、または遊技者に有利な状態を発生させる条件を特定条件として再設定するようにしても良い。こうすることで、条件設定手段が、前述の特別な条件を特定条件として設定された場合には、再度得られる場合があると遊技者は予想することができ、有利価値が付与される、または有利状態が発生する確率

50

が高いと期待感を高めながら遊技を進めることが可能になる。

【0228】

条件設定手段が設定した特定条件が充足されなかった場合に、所定の乱数抽選で遊技者に遊技価値を付与する、または遊技者に有利な状態を発生させる条件を特定条件として再設定するようにしても良い。例えば、所定の乱数抽選の場合は、抽出される乱数範囲を0～127とし、抽出した乱数の値が特定の判定値（例えば0～63）の場合は特定条件を再設定し、抽出した乱数の値が64以上の場合は、特定条件を再設定しないなどでも良い。また、この特定の判定値の値は、遊技状態に応じて変化させても良く、例えば、ボーナスなど特定の役の当選確率を所定段階（例えば6段階）で設定可能な設定手段の設定値（例えば1、2～6）に応じて割合を変化させるなどしても、遊技店の店員などが営業形態に応じて遊技価値の付与される割合、または有利状態の発生割合を調整できるなどの効果が期待できる場合がある。その他遊技状態は何でも良く、特定の時期から所定単位遊技が終了するまでなどでも良い。ここで、特定の時期は所定のボーナスの終了、電源投入、所定の役の入賞などでも良い。

10

【0229】

遊技結果を表示する遊技結果表示手段と、遊技開始指令手段からの遊技開始指令信号に基づいて遊技を開始する遊技開始手段と、前記遊技開始指令信号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、該当選役決定手段が前記所定の役を当選役として決定した場合に、該所定の役に対応する所定の遊技結果を前記遊技結果表示手段に表示する表示制御手段と、前記所定の遊技結果が表示された場合に、遊技者に遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、遊技者に有利な有利状態を発生させる条件を特定条件として設定する条件設定手段と、前記特定条件が充足される以前に、該特定条件を前記遊技結果表示手段に表示する条件報知手段と、を備え、前記特定条件が充足されなかったことを条件に、前記条件設定手段が、前記有利状態を発生させる条件を特定条件として再設定する。

20

【0230】

従って、遊技の結果が表示される遊技結果表示手段に特定条件が表示されるので、遊技者が（有利状態を発生させる）特定条件の報知を気づかずにゲームをおこなう危険を減らすことができる場合があり、有利状態を発生させるプロセスを遊技者に十分に楽しませることが可能になる。例えば特定条件が充足困難な条件か、充足容易な条件かを、遊技者に対して表示するので、遊技者に有利状態発生までの困難さを伝えることが可能になると共に、遊技者にその困難さに応じた喜び、絶望感、チャレンジ精神などを感じさせることができ、これまでにない遊技性を提供できる場合がある。特定条件が遊技結果表示手段に表示される場合には遊技者は目標をはっきりと認識し、有利状態発生を期待して遊技を進めることが可能になる場合がある。このように特定条件を遊技者に対して表示する機能を備えることで従来のシンプルな（BB一般遊技状態、RB遊技状態、以外に、内部当選状態（BB、RB）と一般遊技状態のみ備えた）遊技機と比較して、遊技性が複雑化しているようだが、有利状態が発生する条件を遊技者に報知するので、初心者にも分かりやすく、多くの遊技者に慣れ親しみやすい遊技を遊技者に楽しんでもらうことが可能になる場合がある。

30

【0231】

別の言い方をすれば、従来は内部的な抽選でほとんど全てが決まるブラックボックス的な制御が多かったが、遊技者に前述のように特定条件を伝えることで公平感を遊技者に与えることも出来るようになる効果も期待できる場合がある。また特定条件が充足されなかったことを条件に、前記条件設定手段が、前記有利状態を発生させる条件を特定条件として再設定するので、特定条件が充足されず、有利状態発生の可能性が断たれたと考える遊技者に対して有利状態が発生する可能性が再度与えられたような救済的な感覚を与えることができ、新鮮な気持ちで遊技を進めさせることができる場合があり、新しい遊技性を提供できる場合がある。

40

【0232】

前記特定条件が充足された場合に有利状態を発生させる第1の遊技モードと、該第1の遊

50

技モードと有利状態を発生させる条件が異なる第2の遊技モードと、を有し、前記第1の遊技モードにおいて前記特定条件が充足されなかったことを条件に遊技モードの移行を行う場合に、前記第1の遊技モードに移行するよりも、高い確率で前記第2の遊技モードに移行する。

#### 【0233】

すなわち、特定条件が充足されなかったことを条件に、前記条件設定手段が、前記有利状態を発生させる条件を特定条件として再設定しない場合の方が、前記有利状態を発生させる条件を特定条件として再設定する場合よりも高い確率で発生するように構成した場合は、特定条件の充足により前記有利状態が発生する頻度を下げられるので、その分、1回のまたは1セットの前記有利状態が発生した場合に遊技者が得られる遊技価値（例えば賞媒体の量）を多くすることができ、前記有利状態の発生を期待する遊技者の気持ちを更に大きくすることができる場合がある。逆に特定条件が充足されなかったことを条件に、前記条件設定手段が、前記有利状態を発生させる条件を特定条件として再設定しない場合の方が、前記有利状態を発生させる条件を特定条件として再設定する場合よりも低い確率で発生するように構成した場合は、一度条件設定手段が特定条件を設定すれば、特定条件が充足されなくても前記有利状態を発生させる条件を特定条件として再設定されると遊技者に期待させられる場合があるので好適な場合がある。

10

#### 【0234】

特定条件が充足されなかったことを条件に、前記条件設定手段が、前記有利状態を発生させる条件を特定条件として再設定しない場合と、前記有利状態を発生させる条件を特定条件として再設定する場合と、の割合は、遊技状態に応じて変化するように構成されていても良い。例えば、ボーナスなど特定の役の当選確率を所定段階（例えば6段階）で設定可能な設定手段の設定値（例えば1、2～6）に応じて割合を変化させるなどしても、遊技店の店員などが営業形態に応じて有利状態の発生割合を調整できるなどの効果が期待できる場合がある。

20

#### 【0235】

前記条件設定手段は、再設定する前に設定されていた前記特定条件と同じ条件よりも、再設定する前に設定されていた前記特定条件とは異なる条件を高い確率で特定条件として再設定する。

#### 【0236】

従って、遊技者にとってみれば、再設定された特定条件が充足されることを期待して、新たな気持ちで、遊技を進めることが可能になる。また、条件設定手段が再設定する前に設定されていた特定条件よりも充足される確率が低い特定条件を設定する確率が、条件設定手段が再設定する前に設定されていた特定条件よりも充足される確率が高い特定条件を設定する確率よりも高いように構成しても良い。こうすることで、その充足されなかった特低条件よりも充足困難な特定条件が再設定されたとしても、特定条件が充足されなかったことに落胆している遊技者にとっては、再度有利状態が発生するチャンスが与えられたことで、期待感を持続させて遊技に再度取り組むことが可能になる場合がある。逆に条件設定手段が再設定する前に設定されていた特定条件よりも充足される確率が低い特定条件を設定する確率が、条件設定手段が再設定する前に設定されていた特定条件よりも充足される確率が高い特定条件を設定する確率よりも低いように構成しても良い。

30

40

#### 【0237】

こうすることで、遊技者は、その充足されなかった特低条件よりも充足容易な特定条件が再設定されたことで、今度こそ特定条件を充足させると期待感を高めながら遊技に取り組むことが可能になる。条件設定手段が再設定する前に設定されていた特定条件よりも充足される確率が低い特定条件を設定する確率と、条件設定手段が再設定する前に設定されていた特定条件よりも充足される確率が高い特定条件を設定する確率と、の割合は遊技状態に応じて変化するように構成されていても良い。例えば、ボーナスなど特定の役の当選確率を所定段階（例えば6段階）で設定可能な設定手段の設定値（例えば1、2～6）に応じて割合を変化させるなどしても、遊技店の店員などが営業形態に応じて有利状態の発

50

生割合を調整できるなどの効果が期待できる場合がある。

【0238】

遊技者に遊技価値を付与する条件を特定条件として設定する条件設定手段と、前記特定条件が充足される以前に、該特定条件を遊技者に報知する条件報知手段と、を備え、前記特定条件が充足されなかったことを条件に、前記条件設定手段が、前記遊技価値を付与する条件を特定条件として再設定する。

【0239】

このように、特定条件が遊技者に報知されるので、遊技者が（遊技価値を付与させる）特定条件の報知に気づかずにゲームをおこなう危険を減らすことができる場合があり、遊技価値が付与させるプロセスを遊技者に十分に楽しませることが可能になる。例えば特定条件が充足困難な条件か、充足容易な条件かを、遊技者に対して報知するので、遊技者に遊技価値が付与されるまでの困難さを伝えることが可能になると共に、遊技者にその困難さに応じた喜び、絶望感、チャレンジ精神などを感じさせることができ、これまでにない遊技性を提供できる場合がある。このように特定条件を遊技者に対して報知する機能を備えることで従来のシンプルな（BB一般遊技状態、RB遊技状態、以外に、内部当選状態（BB、RB）と一般遊技状態のみ備えた）遊技機と比較して、遊技性が複雑化しているようだが、遊技価値が付与する条件を遊技者に報知するので、初心者にも分かりやすく、多くの遊技者に慣れ親しみやすい遊技を遊技者に楽しんでもらうことが可能になる場合がある。

10

【0240】

別の言い方をすれば、従来は内部的な抽選でほとんど全てが決まるブラックボックス的な制御が多かったが、遊技者に前述のように特定条件を伝えることで公平感を遊技者に与えることも出来るようになる効果も期待できる場合がある。また特定条件が充足されなかったことを条件に、前記条件設定手段が、前記遊技価値を付与する条件を特定条件として再設定するので、特定条件が充足されず、遊技価値が付与される可能性が断たれたと考える遊技者に対して遊技価値が付与される可能性が再度与えられたような救済的な感覚を与えることができ、新鮮な気持ちで遊技を進められる場合があり、新しい遊技性を提供できる場合がある。

20

【0241】

また、条件設定手段が、遊技者に有利な有利状態を発生させる成功条件と、該成功条件が充足されても前記有利状態を発生させない状態に遊技状態を移行する失敗条件と、を含んだ特定条件として設定するように構成することもできる。また、該成功条件のみ、又は失敗条件のみを含んだ条件を設定することもできる。また、継続条件は、その条件が充足した場合は、その充足した単位遊技の次の単位遊技に成功条件が充足されたことに基づいて遊技価値を遊技者に付与、又は有利状態を発生させる条件として適用するようにしてもよい。前述の特定条件の充足は、その特定条件に含まれる成功条件のみの充足として適用することもできる。また、条件設定手段は、一又は複数の成功条件と、一又は複数の失敗条件と、一又は複数の継続条件と、を特定条件として設定するように構成することもできる。条件設定手段が設定する成功条件、継続条件、失敗条件などは、条件設定手段が設定する特定条件として例示している同じ条件を適用することもできる。条件設定手段が成功条件、失敗条件、継続条件のいずれか一つ又は二つのみを設定するように構成することもできる。

30

40

【0242】

また、特定の時期の以後から特定の期間の間は、該特定の期間以外の期間よりも高い確率で条件設定手段、条件報知手段が作動（設定、報知、決定など）するように構成することもできる。特定の時期は、所定の図柄表示手段の表示開始、所定の図柄表示手段の表示終了、遊技機への電源の投入、所定の記憶領域又は全ての記憶領域に記憶された情報の消去（RAMクリア）、バックアップ復帰、客待ちデモンストレーション（以下「デモ」と略記する）の開始、客待ちデモの終了、エラー（不具合）発生、エラーからの復帰、所定の有利状態の開始、所定の有利状態の終了、所定の遊技価値の付与などと略同時期とするこ

50

ともできる。また、略同時期は、同一の単位遊技、所定回（例えば、“1回”、“2回”など）後、又は前の単位遊技などであってもよい。また、特定の期間は、同一の単位遊技の間、所定回（例えば、“1回”、“2回”など）の単位遊技、所定の条件が成立する単位遊技まで、所定の有利状態が所定回（例えば、“1回”、“2回”など）発生又は終了まで、所定の遊技価値が所定回（例えば、“1回”、“2回”など）付与されるまでとすることもできる。また、停止表示は、いわゆる「揺れ変動」を含む。

【0243】

【発明の効果】

本発明によれば、多彩な報知で演出効果を高め、遊技性を向上することができる。

【図面の簡単な説明】

【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】遊技状態と、内部当選役と、停止テーブル群との関係を示す図である。

【図7】遊技状態と、内部当選役と、停止テーブル群との関係を示す図である。

【図8】遊技状態と、内部当選役と、停止テーブル群との関係を示す図である。

【図9】ストップ用セレクトデータ抽選値テーブルを示す図である。

【図10】BB内部当選設定比率テーブルを示す図である。

【図11】FT制御データ抽出テーブルを示す図である。

【図12】FT終了抽選状態変更テーブルを示す図である。

【図13】FT終了抽選状態抽選テーブルを示す図である。

【図14】FT終了抽選状態抽選テーブルを示す図である。

【図15】FT終了抽選値テーブルを示す図である。

【図16】FT終了抽選テーブルを示す図である。

【図17】FT継続ゲーム回数テーブルを示す図である。

【図18】実施例の電気回路の構成を示すブロック図である。

【図19】機能実現手段（動作部）を含むブロック図である。

【図20】主制御回路のメインフローチャートである。

【図21】図20に続くフローチャートである。

【図22】図21に続くフローチャートである。

【図23】遊技状態監視処理を示すフローチャートである。

【図24】確率抽選処理を示すフローチャートである。

【図25】FT制御処理を示すフローチャートである。

【図26】図25に続くフローチャートである。

【図27】報知関連処理を示すフローチャートである。

【図28】図27に続くフローチャートである。

【図29】FT終了抽選状態抽選テーブルを示す図である。

【符号の説明】

- 1 遊技機
- 3 L, 3 C, 3 R リール
- 7 L, 7 C, 7 R 停止ボタン
- 7 1 主制御回路
- 7 2 副制御回路
- 7 2 a 報知制御手段
- 1 1 9 FT終了抽選状態更新手段
- 1 2 0 FT終了抽選状態格納手段
- 1 2 1 FT終了抽選手段

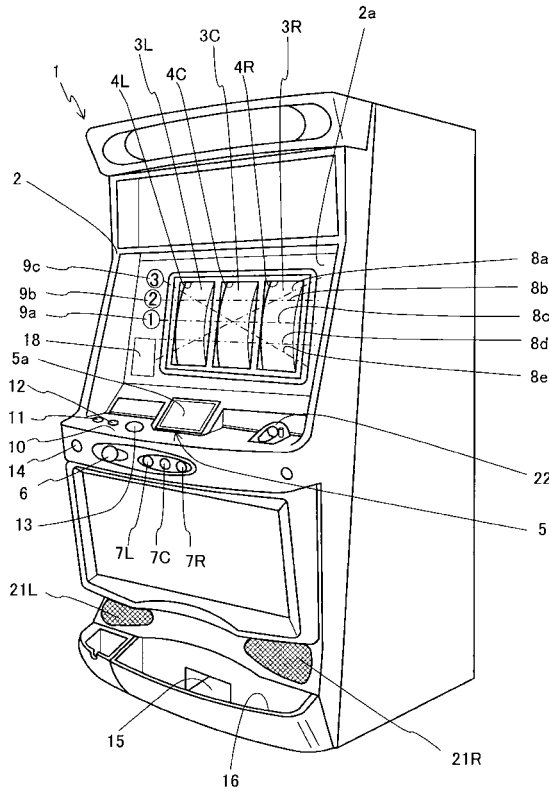
10

20

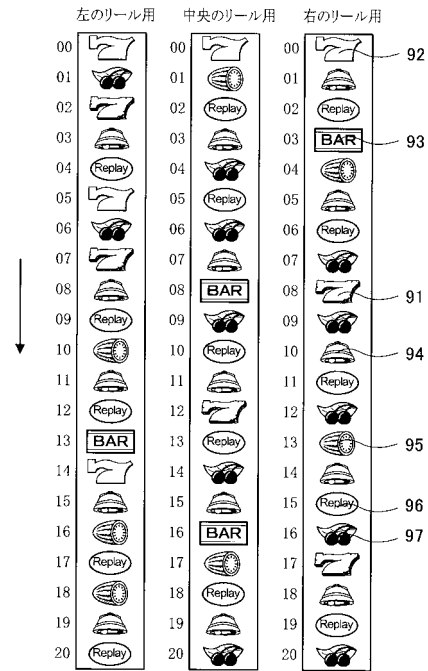
30

40

【図1】



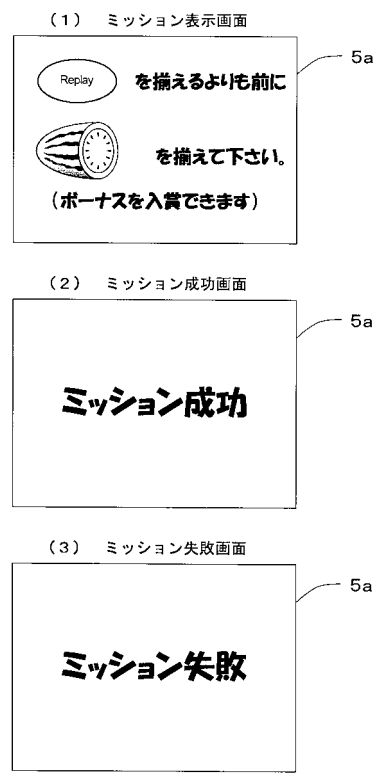
【図2】



【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
BB	赤7-赤7-青7 青7-青7-青7 15枚	-	-
RB	BAR-BAR-BAR 15枚	Replay-Replay-Replay 15枚	-
再遊技	Replay-Replay-Replay 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 10枚	ベル-ベル-ベル 10枚	-
中リールの小役	チェリ---any-any 2枚	チェリ---any-any 2枚	-
角リールの小役	チェリ---any-any 4枚	チェリ---any-any 4枚	-
役物	-	-	Replay-Replay-Replay 15枚

【図4】



【 図 5 】

(1) 通常確率再遊技中用確率抽選テーブル (乱数抽出範囲: 0~13554)

役	乱数範囲	内部当選確率
BB	0 ~ 67	68 / 13555
RB	68 ~ 112	45 / 13555
再遊技	113 ~ 1969	1857 / 13555
スイカの小役	1970 ~ 2117	148 / 13555
ベルの小役	2118 ~ 3580	1463 / 13555
中チェリーの小役	3581 ~ 3588	8 / 13555
角チェリーの小役	3589 ~ 4089	501 / 13555
なし(ハズレ)	4090 ~ 13554	9465 / 13555

(2) FT用確率抽選テーブル (乱数抽出範囲: 0~13554)

役	乱数範囲	内部当選確率
BB	0 ~ 67	68 / 13555
RB	68 ~ 112	45 / 13555
再遊技	113 ~ 11433	11321 / 13555
スイカの小役	11434 ~ 11581	148 / 13555
ベルの小役	11582 ~ 13044	1463 / 13555
中チェリーの小役	13045 ~ 13052	8 / 13555
角チェリーの小役	13053 ~ 13553	501 / 13555
なし(ハズレ)	13554	1 / 13555

【 図 6 】

遊技状態と、内部当選役と、選択される停止テーブル群との関係

遊技状態	内部当選役	停止テーブル群
一般遊技状態	なし(ハズレ)	入賞不成立停止テーブル群
	中チェリーの小役	中チェリー入賞成立可能停止テーブル群
	角チェリーの小役	角チェリー入賞成立可能停止テーブル群 入賞不成立停止テーブル群
	ベルの小役	ベル入賞成立可能停止テーブル群
	スイカの小役	スイカ入賞成立可能停止テーブル群
	再遊技	再遊技入賞成立可能停止テーブル群
	RB	入賞不成立停止テーブル群
	BB	入賞不成立停止テーブル群
	通常確率再遊技中 BB内部当選状態	なし(ハズレ)
中チェリーの小役		中チェリー入賞成立可能停止テーブル群
角チェリーの小役		角チェリー入賞成立可能停止テーブル群 入賞不成立停止テーブル群
ベルの小役		ベル入賞成立可能停止テーブル群
スイカの小役		スイカ入賞成立可能停止テーブル群
再遊技		再遊技入賞成立可能停止テーブル群
RB		入賞不成立停止テーブル群
BB		入賞不成立停止テーブル群
通常確率再遊技中 RB内部当選状態		なし(ハズレ)
	中チェリーの小役	中チェリー入賞成立可能停止テーブル群
	角チェリーの小役	角チェリー入賞成立可能停止テーブル群 入賞不成立停止テーブル群
	ベルの小役	ベル入賞成立可能停止テーブル群
	スイカの小役	スイカ入賞成立可能停止テーブル群
	再遊技	再遊技入賞成立可能停止テーブル群
	RB	入賞不成立停止テーブル群
	BB	入賞不成立停止テーブル群

【 図 7 】

遊技状態と、内部当選役と、選択される停止テーブル群との関係

遊技状態	内部当選役	停止テーブル群
高確率再遊技中 BB内部当選状態	なし(ハズレ)	入賞不成立停止テーブル群
	中チェリーの小役	中チェリー入賞成立可能停止テーブル群
	角チェリーの小役	角チェリー入賞成立可能停止テーブル群 入賞不成立停止テーブル群
	ベルの小役	ベル入賞成立可能停止テーブル群
	スイカの小役	スイカ入賞成立可能停止テーブル群
	再遊技	再遊技入賞成立可能停止テーブル群 入賞不成立停止テーブル群
	RB	入賞不成立停止テーブル群
	BB	入賞不成立停止テーブル群
	高確率再遊技中 RB内部当選状態	なし(ハズレ)
中チェリーの小役		中チェリー入賞成立可能停止テーブル群
角チェリーの小役		角チェリー入賞成立可能停止テーブル群 入賞不成立停止テーブル群
ベルの小役		ベル入賞成立可能停止テーブル群
スイカの小役		スイカ入賞成立可能停止テーブル群
再遊技		再遊技入賞成立可能停止テーブル群 入賞不成立停止テーブル群
RB		入賞不成立停止テーブル群
BB		入賞不成立停止テーブル群

【 図 8 】

遊技状態と、内部当選役と、選択される停止テーブル群との関係

遊技状態	内部当選役	停止テーブル群
BB一般遊技状態	なし(ハズレ)	入賞不成立停止テーブル群
	中チェリーの小役	中チェリー入賞成立可能停止テーブル群
	角チェリーの小役	角チェリー入賞成立可能停止テーブル群 入賞不成立停止テーブル群
	ベルの小役	ベル入賞成立可能停止テーブル群
	スイカの小役	スイカ入賞成立可能停止テーブル群
	RB(JAC IN)	RB入賞成立可能停止テーブル群
	RB遊技状態	役物
なし(ハズレ)		入賞不成立停止テーブル群

【 図 9 】

(1) ストップ用セレクトデータ抽選値テーブル (内部当選役: 再遊技, 乱数抽出範囲: 0~127)

ストップ用セレクトデータ	通常確率再遊技中	FT
0 (入賞不成立停止テーブル群)	0	71
1 (入賞不成立停止テーブル群)	0	36
2 (再遊技入賞成立可能停止テーブル群)	128	21

(2) ストップ用セレクトデータ抽選値テーブル (内部当選役: 角チェリーの小役, 乱数抽出範囲: 0~127)

ストップ用セレクトデータ	抽選値
0 (角チェリー入賞成立可能停止テーブル群)	1
1 (入賞不成立停止テーブル群)	15
2 (角チェリー入賞成立可能停止テーブル群)	112

【 図 1 0 】

BB内部当選設定比率テーブル (乱数抽出範囲:0~255)

FT終了遊技状態	0	1	2	3	4	5	6	7
BB内部当選設定比率	128	128	200	200	200	200	200	200

【 図 1 2 】

FT終了抽選状態変更テーブル

状態変更検索番号	今回のFT終了抽選状態							
	0	1	2	3	4	5	6	7
0	7	7	2(*)	3(*)	12	7	13	12
1	8(M)	8(M)	2(*)	3(*)	12	7	13	12
2	0(*)	1(*)	2(*)	3(*)	12	5(*)	6(*)	12
3	0(*)	1(*)	2(*)	3(*)	4(*)	7	6(*)	7(*)
4	0(*)	1(*)	11	3(*)	4(*)	5(*)	13	13
5	10	1(*)	15	16	9	9	9	7(*)
6	0(*)	1(*)	2(*)	3(*)	4(*)	5(*)	6(*)	9
7	17	17	14	14	4(*)	5(*)	6(*)	9

【 図 1 1 】

FT制御データ抽出テーブル

内部当選役	ストップ用セレクトデータ											
	0			1			2					
	遊技数 選択区分	抽選一分 検索番号	状態変更 検索番号	遊技数 選択区分	抽選一分 検索番号	状態変更 検索番号	遊技数 選択区分	抽選一分 検索番号	状態変更 検索番号			
なし(ハズレ)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
中チェリーの小役	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
角チェリーの小役	0	0	0	0	1	1	0	2	2	0	0	
ベルの小役	0	3	3	0	3	3	0	0	0	0	0	
スイカの小役	0	4	4	0	4	4	0	0	0	0	0	
再遊技	1	6	6	1	6	6	0	5	5	0	0	
RB	0	7	7	0	7	7	0	0	0	0	0	
BB	1	6	6	1	6	6	0	0	0	0	0	

【 図 1 3 】

FT終了抽選状態抽選テーブルA (乱数抽出範囲:0~127)

FT終了抽選状態 検索番号	次の FT終了抽選状態	設定値					
		1	2	3	4	5	6
7	0				8		
	1				94		
	2				18		
	3				4		
	4				1		
	5				1		
	6				1		
	7				1		
	8				0		
	9				0		
	10				0		
	11				0		
8	0				0		
	1				0		
	2				0		
	3				0		
	4				32		
	5				32		
	6				32		
	7				32		
	8				8		
	9				120		
	10				0		
	11				0		
9	0				120		
	1				8		
	2				0		
	3				0		
	4				0		
	5				0		
	6				0		
	7				0		
	8				0		
	9				0		
	10				0		
	11				0		
10	0				8		
	1				76		
	2				32		
	3				8		
	4				1		
	5				1		
	6				1		
	7				1		
	8				1		
	9				1		
	10				1		
	11				1		

【 図 1 4 】

FT 終了抽選状態抽選テーブルB (乱数抽出範囲:0~127)

FT 終了抽選状態 検索番号	次回の FT 終了抽選状態	設定値					
		1	2	3	4	5	6
13	0			8			
	1			36			
	2			64			
	3			16			
	4			1			
	5			1			
	6			1			
	7			1			
14	0			124			
	1			0			
	2			0			
	3			0			
	4			1			
	5			1			
	6			1			
	7			1			
15	0	4	4	4	4	4	5
	1	16	14	16	14	18	20
	2	108	110	108	110	106	103
	3			0			
	4			0			
	5			0			
	6			0			
	7			0			
16	0	1	1	1	1	1	1
	1	5	8	5	8	7	14
	2	1	1	1	1	1	1
	3	121	118	121	118	119	112
	4			0			
	5			0			
	6			0			
	7			0			
17	0			8			
	1	76	62	56	39	37	0
	2	16	21	19	25	12	26
	3	4	5	5	8	6	10
	4	9	10	12	14	16	23
	5	8	10	12	14	16	23
	6	8	10	12	14	16	23
	7	8	10	12	14	16	23

【 図 1 5 】

FT 終了抽選状態抽選テーブル

抽選データ検索番号	今回の FT 終了抽選状態							
	0	1	2	3	4	5	6	7
0	1	1	1	1	1	1	1	1
1	0	0	0	0	0	0	0	0
2	0	0	4	4	1	0	0	1
3	0	0	4	4	0	1	0	1
4	0	0	4	4	0	0	1	1
5	0	0	4	4	0	0	0	1
6	2	3	4	4	0	0	0	0
7	0	0	0	0	0	0	0	0

【 図 1 6 】

FT 終了抽選テーブル (乱数抽出範囲:0~32767)

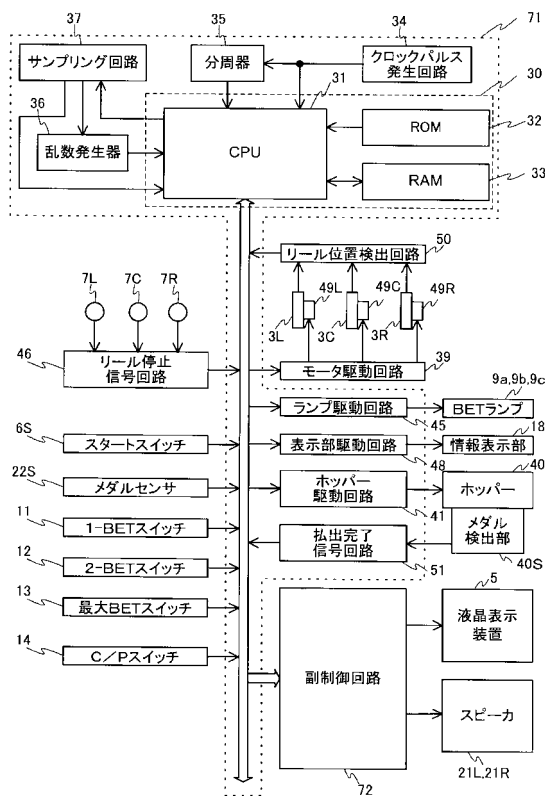
FT 終了抽選値	設定値					
	1	2	3	4	5	6
0						
1						
2	450	450	450	450	500	362
3	54	54	54	62	115	129
4						

【 図 1 7 】

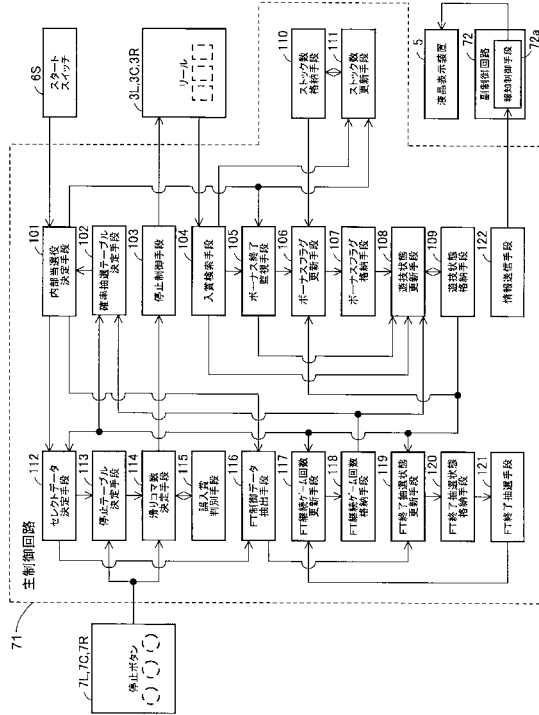
FT 継続ゲーム回数テーブル  
(乱数抽出範囲:0~127)

FT 継続ゲーム回数	遊技数選択区分	
	0	1
0	128	0
4	0	64
8	0	64

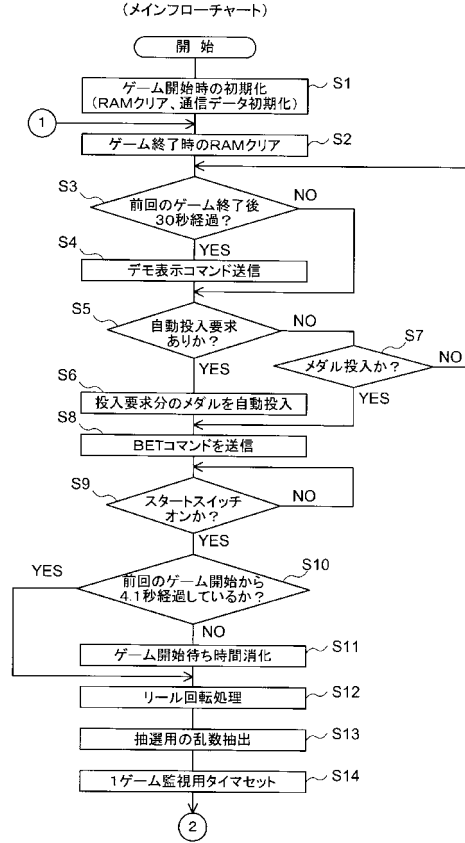
【 図 1 8 】



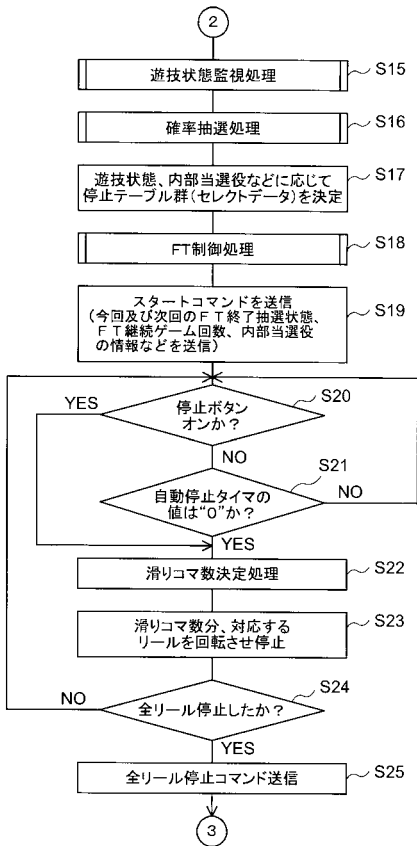
【図 19】



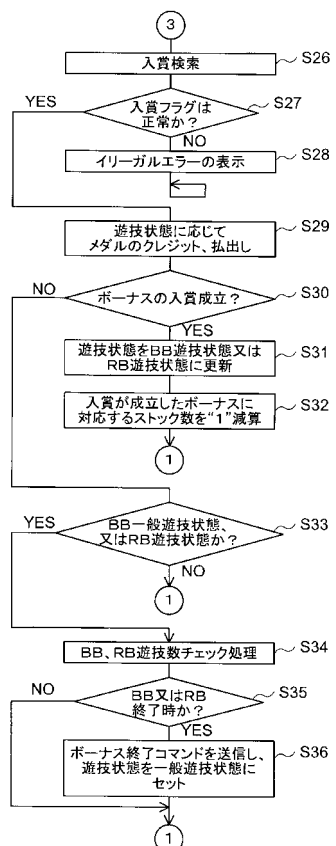
【図 20】



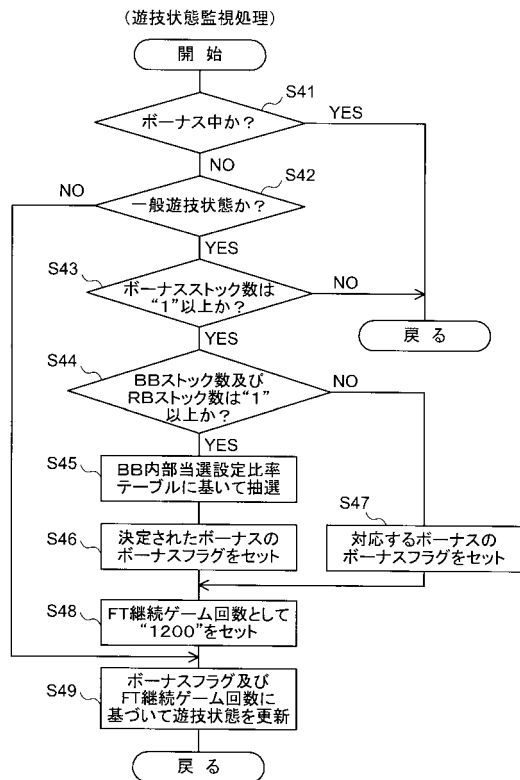
【図 21】



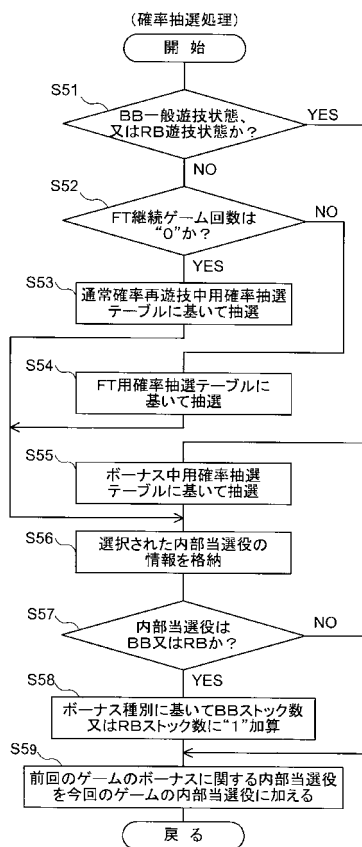
【図 22】



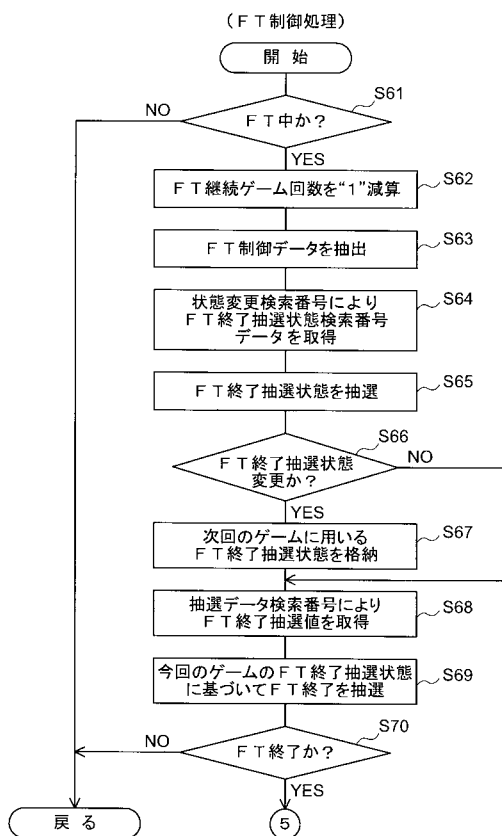
【図 2 3】



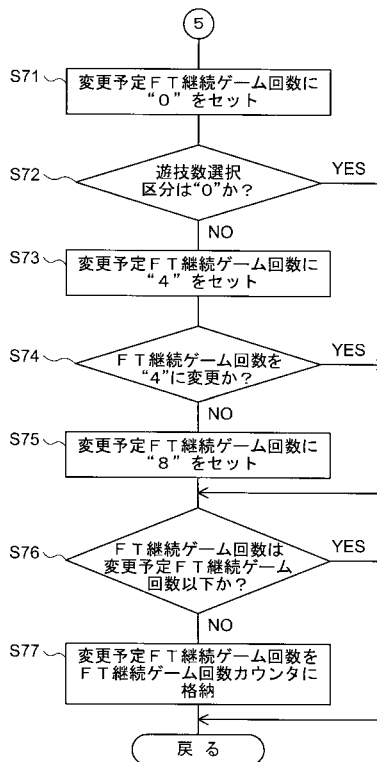
【図 2 4】



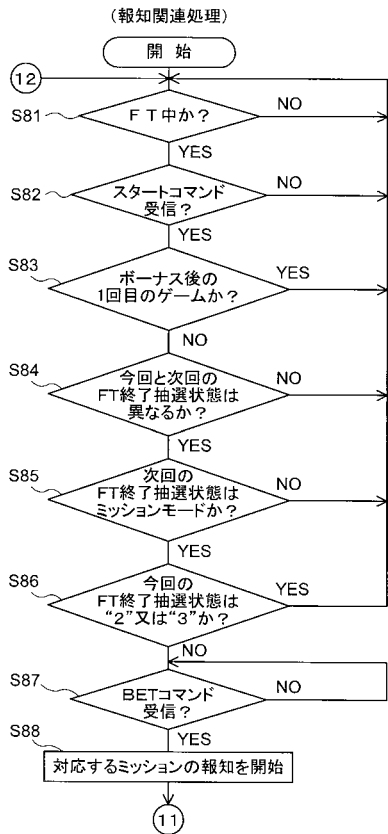
【図 2 5】



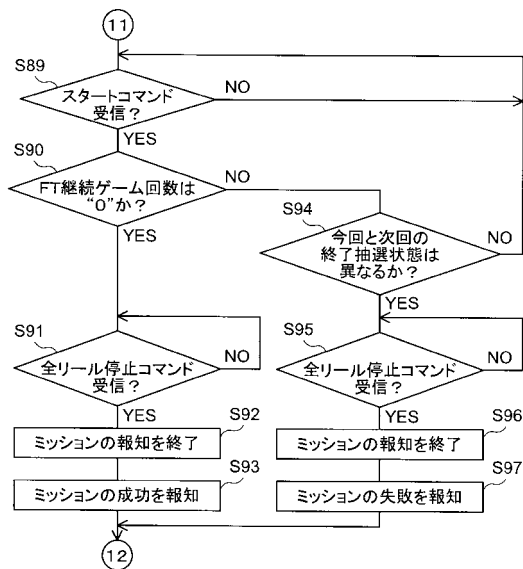
【図 2 6】



【 図 2 7 】



【 図 2 8 】



【 図 2 9 】

F T 終了抽選状態抽選テーブルC (乱数抽出範囲:0~127)

FT終了抽選状態 検索番号	次回の FT終了抽選状態	設定値					
		1	2	3	4	5	6
7	0			8			
	1			94			
	2			18			
	3			4			
	4			1			
	5			1			
	6			1			
	7			1			
8	0			0			
	1			0			
	2			0			
	3			0			
	4			32			
	5			32			
	6			32			
	7			32			
9	0			8			
	1			80			
	2			0			
	3			0			
	4			10			
	5			10			
	6			10			
	7			10			
10	0			120			
	1			8			
	2			0			
	3			0			
	4			0			
	5			0			
	6			0			
	7			0			
11	0			0			
	1			0			
	2			96			
	3			32			
	4			0			
	5			0			
	6			0			
	7			0			
12	0			8			
	1			76			
	2			32			
	3			8			
	4			1			
	5			1			
	6			1			
	7			1			