

(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2015-3157

(P2015-3157A)

(43) 公開日 平成27年1月8日(2015.1.8)

(51) Int.Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F 1

A 63 F 5/04 5 1 6 E
A 63 F 5/04 5 1 6 F
A 63 F 5/04 5 1 2 D

テーマコード(参考)

2 C 0 8 2

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 47 頁)

(21) 出願番号 特願2014-186026 (P2014-186026)
 (22) 出願日 平成26年9月12日 (2014.9.12)
 (62) 分割の表示 特願2012-7567 (P2012-7567)
 の分割
 原出願日 平成24年1月17日 (2012.1.17)

(71) 出願人 000204262
 タイヨーエレック株式会社
 愛知県名古屋市中村区名駅南一丁目11番
 12号
 (72) 発明者 児玉 龍哉
 愛知県名古屋市西区見寄町125番地 タ
 イヨーエレック株式会社内
 (72) 発明者 酒向 哲史
 愛知県名古屋市西区見寄町125番地 タ
 イヨーエレック株式会社内

最終頁に続く

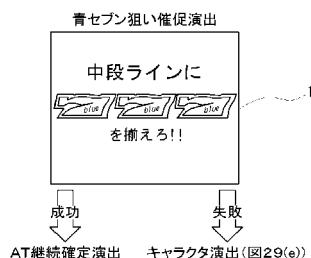
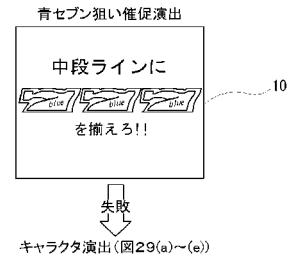
(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【要約】

【課題】「再遊技高確率状態中に特定図柄組合せの停止表示に期待させる遊技性」を有する遊技機において、再遊技高確率状態中の遊技興奮を効果的に高める遊技機を提供する。

【解決手段】再遊技高確率状態において、第1遊技役が当選した場合は、回胴を所定の特定図柄組合せで停止表示可能に制御し、役抽選の結果として第2遊技役が当選した場合は、回胴を特定図柄組合せで停止表示不能に制御する。再遊技高確率状態中に、第1遊技役または第2遊技役が当選し、特定図柄組合せが停止表示されなかつた場合、所定の確率で特典を付与する。第1遊技役が当選し特定図柄組合せが停止表示されなかつた場合と、第2遊技役が当選し特定図柄組合せが停止表示されなかつた場合とで、特典の付与確率を所定の確率に変動させる可能性が異なる。

【選択図】図3 6

●再遊技役D内部当選
→ A T演出の継続が確定●再遊技役C, D内部当選
→ A T演出の継続確率が変動 (キャラクタ演出で示唆)

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技媒体の投入後に、回転開始部材の操作を受けて複数の回胴の回転を開始し、回転停止部材の操作を受けて前記複数の回胴の回転を停止させる遊技を行う遊技機において、

遊技媒体を投入せずに遊技の実行が可能となる再遊技役を含む複数の遊技役の中から当選役を決定するための役抽選を行う役抽選手段と、

所定の条件が成立すると、前記役抽選で前記再遊技役が前記当選役に決定される確率が通常状態よりも高い再遊技高確率状態を発生させる再遊技高確率状態発生手段と、

前記役抽選の結果として第1遊技役が当選した場合は、前記回胴を所定の特定図柄組合せで停止表示可能に制御し、前記役抽選の結果として第2遊技役が当選した場合は、前記回胴を前記特定図柄組合せで停止表示不能に制御する停止制御手段と、

前記再遊技高確率状態中に、前記第1遊技役または前記第2遊技役が当選し、前記特定図柄組合せが停止表示されなかった場合、所定の確率で特典を付与する特典付与手段と、

前記特典付与手段により前記特典が付与される特典付与確率を変動させる確率変動手段と、を備え、

前記第1遊技役が当選し前記特定図柄組合せが停止表示されなかった場合と、前記第2遊技役が当選し前記特定図柄組合せが停止表示されなかった場合とで、前記確率変動手段が前記特典付与確率を所定の確率に変動させる可能性が異なる

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

請求項1に記載の遊技機において、

前記確率変動手段によって変動された前記特典付与確率を示唆する特殊演出を、前記再遊技高確率状態中に実行する特殊演出実行手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技球や遊技メダル等を用いて遊技が行われる遊技機に関し、特に、外周面に複数種類の図柄が描かれた回胴を回転させ、該回胴を停止させる遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

複数種類の図柄が描かれた回胴を回転させ、所定の図柄を停止表示させることによって遊技を行う遊技機が広く知られている。こうした遊技機では、遊技者が、遊技メダル等の遊技媒体を投入(ベット)してスタートレバー等の回転開始部材を操作すると、当選役を決定するための役抽選が行われるとともに回胴の回転が開始される。続いて、回胴に対応して設けられた停止ボタン等の回転停止部材を操作することによって、該役抽選の結果に応じた態様で回胴が停止される。そして、このような遊技を繰り返していくうちに所定の条件が成立すると、通常の遊技状態よりも遊技者に有利である特別な遊技状態が開始される。

【0003】

こうした遊技機の中には、特別な遊技状態中に特定図柄組合せが停止表示されると、所定の特典を遊技者に付与する遊技機が知られている(特許文献1)。このような遊技機では、特別な遊技状態中であっても特定図柄組合せの停止表示が可能な遊技と不可能な遊技が行われ、特別な遊技状態の進行過程にて特定図柄組合せの停止表示に期待させて遊技興趣の向上を図っている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2011-78664号公報

【発明の概要】

10

20

30

40

50

【発明が解決しようとする課題】**【0005】**

しかしながら、従来の遊技機では、特別な遊技状態中に特定図柄組合せが停止表示されない場合には何の面白みもなく、特別な遊技状態中の遊技興趣を高めているとは言い難いという問題があった。

【0006】

本発明は、従来の遊技機における上述した課題を解決するためになされたものであり、遊技者にとって有利な特別な遊技状態中の遊技興趣を効果的に高める遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】**【0007】**

上述した課題の少なくとも一部を解決するために、本発明の遊技機は次の構成を採用した。すなわち、

遊技媒体の投入後に、回転開始部材の操作を受けて複数の回胴の回転を開始し、回転停止部材の操作を受けて前記複数の回胴の回転を停止させる遊技を行う遊技機において、

遊技媒体を投入せずに遊技の実行が可能となる再遊技役を含む複数の遊技役の中から当選役を決定するための役抽選を行う役抽選手段と、

所定の条件が成立すると、前記役抽選で前記再遊技役が前記当選役に決定される確率が通常状態よりも高い再遊技高確率状態を発生させる再遊技高確率状態発生手段と、

前記役抽選の結果として第1遊技役が当選した場合は、前記回胴を所定の特定図柄組合せで停止表示可能に制御し、前記役抽選の結果として第2遊技役が当選した場合は、前記回胴を前記特定図柄組合せで停止表示不能に制御する停止制御手段と、

前記再遊技高確率状態中に、前記第1遊技役または前記第2遊技役が当選し、前記特定図柄組合せが停止表示されなかった場合、所定の確率で特典を付与する特典付与手段と、

前記特典付与手段により前記特典が付与される特典付与確率を変動させる確率変動手段と、を備え、

前記第1遊技役が当選し前記特定図柄組合せが停止表示されなかった場合と、前記第2遊技役が当選し前記特定図柄組合せが停止表示されなかった場合とで、前記確率変動手段が前記特典付与確率を所定の確率に変動させる可能性が異なる

ことを特徴とする。

また、前記確率変動手段によって変動された前記特典付与確率を示唆する特殊演出を、前記再遊技高確率状態中に実行する特殊演出実行手段を備えることを特徴とする。

また、本明細書において参考的に開示する参考発明では、遊技媒体の投入後に、回転開始部材の操作を受けて複数の回胴の回転を開始し、回転停止部材の操作を受けて前記複数の回胴の回転を停止させる遊技を行う遊技機において、遊技媒体を投入せずに遊技の実行が可能となる再遊技役を含む複数の遊技役の中から当選役を決定するための役抽選を行う役抽選手段と、所定の条件が成立すると、前記役抽選で前記再遊技役が前記当選役に決定される確率が通常状態よりも高い再遊技高確率状態を発生させる再遊技高確率状態発生手段と、前記再遊技高確率状態における前記役抽選の結果として、所定の特定図柄組合せを停止表示可能な第1結果が得られた場合と、前記特定図柄組合せを停止表示不能な第2結果が得られた場合とにおいて、前記特定図柄組合せの停止表示を促す報知を行う報知手段と、前記再遊技高確率状態にて前記特定図柄組合せが停止表示された場合に、第1の特典を付与する第1の特典付与手段と、前記再遊技高確率状態にて前記特定図柄組合せが停止表示されなかった場合に、所定の確率で第2の特典を付与する第2の特典付与手段と、前記再遊技高確率状態中に、前記報知を経て前記特定図柄組合せが停止表示されなかった場合に、前記第2の特典付与手段により前記第2の特典が付与される特典付与確率を変動させる確率変動手段と、前記確率変動手段によって変動された前記特典付与確率を示唆する特殊演出を、前記再遊技高確率状態中に実行する特殊演出実行手段と、を備え、前記役抽選の結果が前記第1結果になり前記報知を経て前記特定図柄組合せが停止表示されなかった場合と、前記役抽選の結果が前記第2結果になり前記報知を経て前記特定図柄組合せが

10

20

30

40

50

停止表示されなかった場合とで、前記確率変動手段が前記特典付与確率を所定の確率に変動させる可能性が異なることを特徴とする。

【0008】

このような遊技機では、特別な遊技状態（再遊技高確率状態など）において、特定図柄組合せを停止表示可能な「第1結果が得られた場合」および特定図柄組合せを停止表示不能な「第2結果が得られた場合」に、特定図柄組合せの停止表示を促す報知（特定図柄組合せを狙って停止操作することを指示する報知等）が行われる。そして、第1結果が得られた場合に、特定図柄組合せを停止表示させることができれば、第1の特典を付与することとしている。このため、該特定図柄組合せの停止表示によって、第1結果が得られたこと、ひいては第1の特典が付与されることを遊技者に認識させることができる。これに対して、報知を経て特定図柄組合せが停止表示されなかった場合、すなわち、「第1結果が得られて報知が行われたものの特定図柄組合せを停止表示させることができなかった場合」および「第2結果が得られたことから報知が行われても特定図柄組合せを停止表示させることができなかった場合」は、第2の特典を付与する特典付与確率を変動させるとともに該特典付与確率を示唆する特殊演出（換言すると、第2の特典が付与される期待度を示す演出）を行い、該変動された特典付与確率に従って第2の特典を付与することとしている。これにより、再遊技高確率状態中に報知に従って特定図柄組合せを狙う停止操作を行ったものの特定図柄組合せの停止表示がされなかった場合であっても、特殊演出の作用により、遊技者を第2の特典の付与に期待させることができる。その結果、従来に比して再遊技高確率状態中の遊技興奮を高めることができる。また、「第1結果が得られて報知が行われたものの特定図柄組合せを停止表示させることができなかった場合」と、「第2結果が得られたことから報知が行われても特定図柄組合せを停止表示させることができなかった場合」とで、特典付与確率を所定の確率に変動させる可能性が異なることとしている。

10

20

30

【0009】

尚、「第1の特典」と「第2の特典」は同じ特典であっても異なる特典であってもよい。これらの特典としては、例えば、「再遊技高確率状態に設定された期間を延長すること」や、「遊技の進行過程で出力される演出表示や効果音を通常とは異なる特異な態様に変更すること」等を挙げることができる。また、「特定図柄組合せ」は、小役や再遊技役等の入賞を成立させる図柄組合せ、小役や再遊技役等の入賞を取りこぼしたときに停止表示される図柄組合せ、ハズレ時に停止表示される図柄組合せ等、種々の図柄組合せが例示できる。また、「特定図柄組合せが停止表示可能な第1結果」と「特定図柄組合せが停止表示不能な第2結果」は、役抽選にて小役や再遊技役、ボーナス役等が当選役に決定される結果や、役抽選にいずれの遊技役にも当選しないハズレ結果等が例示できる。また、特定図柄組合せの停止表示に関する報知としては、特定図柄組合せが停止表示される可能性があることを遊技者に認識させる報知であればよく、例えば、所定の表示部に特定の画像（「特定図柄を狙え」の文字など）を出力することや、特定の音声（効果音やキャラクタのセリフなど）を出力すること、所定の部材を駆動させること等が例示できる。

【0010】

また、上述した遊技機は、前記確率変動手段は、前記第2結果が導出されるたびに、前記特典付与確率を変動させ、前記特殊演出実行手段は、前記確率変動手段によって、前記特典付与確率が変動されるたびに前記特殊演出を実行することとしてもよい。

40

【0011】

上述の構成によれば、第2結果が導出されるたびに、特典付与確率を変動させるとともに特典付与確率の変動状況を示唆する特殊演出が行われるため、特別遊技状態の終了まで特殊演出の実行に注目させることができ、再遊技高確率状態中の遊技興奮をより高めることができる。

【0012】

また、上述した遊技機は、前記第2の特典付与手段により前記特典付与確率を変動させる変動パターンを複数記憶する記憶手段と、前記再遊技高確率状態が開始されるときに、

50

前記記憶手段が記憶している複数の前記変動パターンから1つの前記変動パターンを選択する選択手段とを備え、前記確率変動手段は、前記選択手段が選択した前記変動パターンに基づいて、前記特典付与確率を変動させることとしてもよい。

【0013】

上述の構成によれば、複数の変動パターンから選択された変動パターンに基づいて特典付与確率が様々に変動するので、特典付与確率の変動バリエーションや特殊演出の実行バリエーションが多彩になり、再遊技高確率状態中の遊技興趣をより高めることができることが可能となる。

【0014】

尚、「変動パターン」としては、特典付与確率が変動するパターンであればよく、特典付与確率が徐々に向上するパターンや、特典付与確率が徐々に低下するパターン、特典付与確率が高低様々に変化するパターン、第2結果が導出された回数に応じて特典付与確率が変化するパターンなどが例示できる。

【0015】

また、上述した遊技機は、前記特殊演出実行手段は、前記再遊技高確率状態中に前記第1結果が導出されて前記特定図柄組合せが停止表示されなかった場合は、前記特典付与確率が最も高い確率に変動するときに行われる前記特殊演出を実行することとしてもよい。

【0016】

上述の構成によれば、特典付与確率が最も高い確率に変動したことを示唆する特殊演出が行われた後、第1の特典が確実に付与される。従って、特殊演出が示唆する特典付与確率の変動状況に対する遊技者の信頼度を向上させることができるので、特殊演出に対する遊技者の注目度をさらに高めることができる。この結果、遊技興趣をさらに高めることができる。

【発明の効果】

【0017】

本発明によれば、遊技者にとって有利な特別遊技状態中の遊技興趣を効果的に高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【0018】

【図1】本実施例の回胴式遊技機の外観を示す正面図である。

【図2】本実施例の前面扉を開いて遊技機の内部の構成を示した斜視図である。

【図3】本実施例の3つの回胴の外周面に表示された図柄の配列を示す説明図である。

【図4】本実施例の回胴式遊技機の電気的構成を示す説明図である。

【図5】本実施例の遊技機に設定されている入賞ラインを示した説明図である。

【図6】本実施例の回胴式遊技機に設定されている遊技役を、遊技役の入賞を成立させる図柄組合せ、および入賞成立によって付与される特典と対応付けて示した説明図である。

【図7】本実施例の回胴式遊技機において主制御基板が遊技の進行を制御するために行う遊技制御処理の前半部分を示すフローチャートである。

【図8】本実施例の回胴式遊技機において主制御基板が行う遊技制御処理の後半部分を示すフローチャートである。

【図9】本実施例の通常状態用役抽選テーブルを概念的に示した説明図である。

【図10】本実施例の内部当選フラグの構成を示した説明図である。

【図11】本実施例の遊技状態フラグ等の構成を示した説明図である。

【図12】本実施例の回胴回転停止処理を示すフローチャートである。

【図13】本実施例の回胴停止制御処理を示すフローチャートである。

【図14】本実施例の第1停止テーブルの1つを示した説明図である。

【図15】第1回胴として左回胴を停止する様子を示した説明図である。

【図16】本実施例の第1停止テーブルと第2停止テーブルとの関係を示した説明図である。

【図17】本実施例の遊技状態設定処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図18】本実施例のB B状態用役抽選テーブルを概念的に示した説明図である。

【図19】本実施例のR T状態用役抽選テーブルを概念的に示した説明図である。

【図20】本実施例の「取りこぼし目」の図柄組合せを説明するための説明図である。

【図21】本実施例の取りこぼし目確認処理を示すフローチャートである。

【図22】本実施例の再遊技役B、C、Dの入賞成立時の停止表示態様を示す説明図である。

【図23】本実施例のサブ制御基板に搭載されているCPUが実行する演出制御処理を示すフローチャートである。

【図24】本実施例のB B状態開始対応処理を示すフローチャートである。

【図25】本実施例のB B状態終了対応処理を示すフローチャートである。

【図26】本実施例の青セブン狙い催促演出実行処理を示すフローチャートである。

【図27】本実施例の青セブン狙い催促演出の一例を示す説明図である。

【図28】本実施例のキャラクタ演出実行処理を示すフローチャートである。

【図29】本実施例のキャラクタ演出実行処理を示すフローチャートである。

【図30】本実施例のキャラクタ演出の一例を示す説明図である。

【図31】本実施例の再遊技役C内部当選時のキャラクタ数決定テーブルを概念的に示す説明図である。

【図32】本実施例の再遊技役D内部当選時のキャラクタ数決定テーブルを概念的に示す説明図である。

【図33】本実施例のA T演出実行処理を示すフローチャートである。

【図34】本実施例のA T演出実行処理を示すフローチャートである。

【図35】本実施例のA T演出継続抽選テーブルを概念的に示す説明図である。

【図36】本実施例の遊技機によって得られる遊技性を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0019】

上述した本発明の内容を明確にするために、本発明の構成を以下のような回胴式遊技機に適用した実施例について説明する。

【0020】

A.回胴式遊技機の装置構成：

A-1.全体構成：

図1は、回胴式遊技機1(以下、「遊技機1」と略記)の外観を示す正面図である。図1に示すように、遊技機1には、箱状に形成された筐体3と、筐体3の前面側を覆うようにして設けられた前面扉2などが設けられている。前面扉2は、実際に遊技が行われる中段の領域と、遊技の進行に応じて種々の演出が行われる上段の領域2uと、遊技メダルが払い出される下段の領域2dとの大きく3つの領域から構成され、更に中段の領域は、遊技の状態を表示するための遊技状態表示部2maと、遊技を行うための操作部2mbとから構成されている。

【0021】

上段の領域2uには、中央に演出表示装置10が設けられ、演出表示装置10の左右にはスピーカ14が設けられ、演出表示装置10およびスピーカ14の上方には、各種のランプ類12が設けられている。演出表示装置10は、いわゆる液晶表示装置によって構成されており、遊技の進行状況に合わせて種々の図柄を表示して演出を行うことが可能となっている。

【0022】

前面扉2の中段に設けられた遊技状態表示部2maの中央には、大きな表示窓20が設けられており、内部に設けられた3つの回胴20a, 20b, 20cが回転する様子を視認可能となっている。また、表示窓20の左右および下方には、遊技の状態を表示する各種の表示パネル類22が設けられている。

【0023】

前面扉2の中段下方に設けられた操作部2mbは、手前に向かって突出した形状に形成

10

20

30

40

50

されており、上面には、遊技メダルを投入するための遊技メダル投入口 30 と、クレジットとして貯留されている遊技メダルを、1 ゲームに要する枚数だけ投入するための投入ボタン 34 などが設けられている。尚、遊技メダルの貯留とは、遊技メダル投入口 30 から遊技機 1 に投入された遊技メダルの枚数が規定数（1 ゲームに要する遊技メダル枚数の上限）を超えた場合にその超えた分をデータとして記憶しておくこと、あるいは、遊技メダルを実際に払い出す代わりにメダルの払い出し枚数をデータとして記憶しておくことをいう。また、操作部 2mb の前面には、遊技メダルの投入後に回胴 20a, 20b, 20c の回転を開始するためのスタートレバー 36 と、3 つの回胴 20a, 20b, 20c の回転をそれぞれ停止させるための回胴停止ボタン 38a, 38b, 38c などが設けられている。

10

【0024】

加えて、操作部 2mb には、上面に精算ボタン 40、および前面に返却ボタン 42 が設けられている。ここで、精算ボタン 40 とは、遊技機 1 の内部に貯留されている遊技メダルを外部に払い出す際に操作するボタンである。遊技メダルの投入後も、スタートレバー 36 を操作して回胴 20a, 20b, 20c の回転を開始するまでの間であれば、投入済みの遊技メダルも精算ボタン 40 を操作することによって払い出すことが可能である。また、返却ボタン 42 とは、遊技メダル投入口 30 から投入された遊技メダルが遊技機 1 の内部で詰まった場合に、遊技メダルの詰まりを解消するために操作されるボタンである。

【0025】

前面扉 2 の下段の領域 2d には、遊技メダルが払い出される遊技メダル払出口 50 と、払い出された遊技メダルを受け止める受け皿 52 などが設けられている。

20

【0026】

図 2 は、前面扉 2 を開いて遊技機 1 の内部の構成を示した斜視図である。前面扉 2 の裏面側上部には、演出表示装置 10 が取り付けられており、その左右には一対のスピーカ 14 が取り付けられている。

【0027】

前面扉 2 のほぼ中央には表示窓 20 が設けられており、その下方には、後述する扉基板 240 が設けられている。また、扉基板 240 の下方には、回胴停止ボタン 38a, 38b, 38c や、スタートレバー 36 が取り付けられている。

【0028】

回胴停止ボタン 38a, 38b, 38c の左方には、遊技メダル投入口 30 から投入された遊技メダルの通路となるメダルセレクタ 106 が設けられており、その下方には、遊技メダルを遊技メダル払出口 50 に導くためのコインシュータ 108 などが設けられている。メダルセレクタ 106 は、遊技メダル投入口 30 から投入された遊技メダルを主に寸法に基づいて選別し、規格寸法に適合した遊技メダルだけを受け入れる機能を有している。遊技者がスタートレバー 36 を操作する前に遊技メダルが投入されると、遊技メダルはメダルセレクタ 106 によって選別され、規格を満足しているものだけがホッパー 116 内に受け入れられ、規格を満たしていないメダルは、コインシュータ 108 を通って、遊技メダル払出口 50 に返却されるようになっている。

30

【0029】

これに対して、スタートレバー 36 が操作された後に遊技メダルが遊技メダル投入口 30 から投入された場合は、メダルセレクタ 106 内の通路が切り換わり、該遊技メダルはコインシュータ 108 を通って、遊技メダル払出口 50 に返却される。また、メダルセレクタ 106 の内部には、図示しないメダルセンサが設けられており、寸法規格を満たして受け入れられた遊技メダルが通過すると、メダルセンサによって検出されて、その信号が後述する主制御基板 200 に供給されるようになっている。

40

【0030】

このような前面扉 2 が取り付けられる筐体 3 のほぼ中央には、3 つの回胴 20a, 20b, 20c が設けられており、各回胴の外周面には、後述するように複数種類の図柄が描かれている。これら回胴の上方には、遊技全体の制御を司る後述する主制御基板 200 が

50

格納された主制御基板ユニット110が設けられており、回胴の背後には、各回胴を駆動するための後述する回胴基板260が格納された回胴基板ユニット112が設けられている。また、回胴の左方には、図1に示した演出表示装置10や、各種ランプ類12、スピーカ14などを用いて行われる各種演出の制御を司る後述するサブ制御基板220が格納されたサブ制御基板ユニット111が設けられている。

【0031】

3つの回胴20a, 20b, 20cの下方には、リアスピーカ114が設けられ、更にその下方には、遊技メダル投入口30から投入された遊技メダルが集められるホッパー116や、遊技メダルを払い出すメダル払出装置118、遊技機1全体に電源を供給するための後述する電源基板280が格納された電源ユニット120などが搭載されている。メダル払出装置118から払い出された遊技メダルは、コインシュータ108を通って、遊技メダル払出口50から払い出されるようになっている。また、電源ユニット120の前面には、遊技機1の電源を入れるための電源スイッチ120sも設けられている。

10

【0032】

図3は、3つの回胴20a, 20b, 20cの外周面に描かれた図柄の配列を示す説明図である。各回胴には、何れも21個の図柄が外周面に描かれている。また、何れの回胴についても、描かれている図柄の種類は同じであるが、図柄の配列については回胴毎に異なる配列に設定されている。

20

【0033】

A-2. 電気的構成：

図4は、本実施例に係る遊技機1の電気的構成を示す説明図である。図4に示すように、遊技機1には、主制御基板200を中心として、サブ制御基板220、扉基板240、回胴基板260、電源基板280、中継基板300等がデータを通信可能に接続されて構成されている。

30

【0034】

主制御基板200は、遊技機1で行われる遊技全体の進行や演出を司る基板である。この主制御基板200には、CPU201、ROM202、RAM203などがバスによって互いにデータを通信可能に接続されて搭載されており、前面扉2に搭載された扉基板240から、スタートレバー36が操作されたことを示す信号などを受け取って、後述する遊技制御処理を実行しながら、サブ制御基板220や、扉基板240、回胴基板260などに向かって制御コマンド（あるいは制御信号）を送信することにより、これら各種基板の動作を制御している。

30

【0035】

サブ制御基板220も、上述した主制御基板200と同様に、CPU221や、ROM222、RAM223などがバスによって互いにデータを通信可能に接続されて構成されている。また、サブ制御基板220には、各種のランプ類12や、各種のスピーカ14, 114、演出表示装置10、回胴バックライト20Lなどが接続されている。ここで回胴バックライト20Lとは、各回胴20a, 20b, 20cの内部に設けられ、回胴の表面に描かれた図柄（図3参照）を裏側から照らすライトである。サブ制御基板220は、主制御基板200から受け取った制御コマンドを解析して、各種ランプ類12、各種スピーカ14, 114、演出表示装置10、回胴バックライト20Lにそれぞれ駆動信号を出力することにより、各種の演出を行っている。

40

【0036】

扉基板240には、メダルセレクタ106や、貯留されている遊技メダルを投入するための投入ボタン34、回胴の回転を開始するためのスタートレバー36、回転している回胴を停止させるための回胴停止ボタン38a, 38b, 38c、貯留されている遊技メダルや投入された遊技メダルを払い出して遊技を終了するための精算ボタン40、遊技の状態を表示する各種の表示パネル22などが接続されている。また、この扉基板240は、前述した主制御基板200とデータを通信可能に接続されている。このため、前面扉2に設けられたスタートレバー36や、回胴停止ボタン38a, 38b, 38c、投入ボタン

50

34、精算ボタン40などを操作すると、扉基板240を介して、その信号が主制御基板200に供給されるようになっている。また、メダルセレクタ106が、内蔵するメダルセンサによって遊技メダルの通過を検出した信号も、扉基板240を介して主制御基板200に供給される。

【0037】

回胴基板260には、3つの回胴20a, 20b, 20cをそれぞれ回転させるための回胴モータ24a, 24b, 24cと、それぞれの回胴の回転位置を検出するための回胴センサ26a, 26b, 26cなどが接続されている。回胴基板260は、回胴センサ26a, 26b, 26cによって、各回胴20a, 20b, 20cの回転位置を検出しながら、回胴モータ24a, 24b, 24cを駆動することにより、それぞれの回胴20a, 20b, 20cを、所望の位置で停止させることができるとなっている。尚、本実施例の遊技機1では、回胴モータ24a, 24b, 24cには、いわゆるステッピングモータが使用されている。

【0038】

また、メダル払い出し装置118は、中継基板300を介して、主制御基板200に接続されており、主制御基板200からの制御信号に基づいて、所定枚数の遊技メダルを払い出す動作を行う。

【0039】

これら各種制御基板、および基板で消費される電力は、電源基板280から供給されている。図4では、電源基板280から電力が供給される様子を破線の矢印で表している。図示されているように、主制御基板200およびサブ制御基板220には、電源基板280から直接電力が供給されており、各種基板(扉基板240、回胴基板260、中継基板300)には、主制御基板200を介して電力が供給されている。電源基板280には100Vの交流電圧が供給されており、この電力を規定電圧の直流電圧に変換した後、それぞれの制御基板および基板に供給している。

【0040】

B. 遊技の概要 :

以下では、上記の構成を有する回胴式の遊技機1において、遊技を進行するために行われる制御の内容について説明するが、その準備として、回胴式遊技機で行われる遊技の概要を説明しておく。

【0041】

遊技を開始するにあたっては、遊技メダル投入口30から遊技メダルを入れて、遊技を開始するのに必要な枚数(規定数)の遊技メダルの投入を行う。本実施例の遊技機1では、規定数は「3枚」に固定されており、3枚の遊技メダルを投入すると、スタートレバー36の操作が有効化される。また、遊技メダルがクレジットとして予め内部に貯留されている場合は、投入ボタン34を押すことによって規定数の遊技メダルを投入することも可能である。

【0042】

規定数の遊技メダルを投入して、スタートレバー36を操作すると、3つの回胴20a, 20b, 20cが回転を開始する。図3を用いて前述したように、各回胴には複数の図柄が描かれているため、回胴が回転すると、表示窓20では、これら図柄が変動表示されることになる。また、図1を用いて前述したように、前面扉2の前面側には、各回胴に対応して3つの回胴停止ボタン38a, 38b, 38cが設けられている。回胴20a, 20b, 20cの回転中に回胴停止ボタン38a, 38b, 38cを押すと、押したボタンに対応する回胴が回転を停止し、これに伴って、表示窓20では、変動表示されていた図柄が何れかの図柄で停止表示される。このようにして、3つの回胴20a, 20b, 20cの回転を停止させると、それぞれの回胴で何れかの図柄が停止表示される。本実施例の遊技機1では、表示窓20の大きさは、各回胴あたり3つずつ、図柄が表示されるような大きさに設定されている。結局、3つの回胴20a, 20b, 20cが停止表示されると、表示窓20には、3行3列の合計9つの図柄が表示されるようになる。また、これら9

10

20

30

40

50

つの図柄が表示される位置には、複数本の入賞ラインが予め設定されている。

【0043】

図5は、本実施例の遊技機1に設定されている入賞ラインを示した説明図である。図示されているように、本実施例の遊技機1では、上段のラインL1と、中段のラインL2と、下段のラインL3と、右斜め上方向きのラインL4と、右斜め下方向きのラインL5の合計5本のラインが入賞ラインとして(入賞ラインL1～L5として)設定されている。そして、3つの回胴20a, 20b, 20cが停止すると、これらの入賞ライン上には、何らかの図柄組合せが得られることになる。そして、入賞ライン上に揃った図柄組合せが、何れかの遊技役に対応する図柄組合せであった場合には、その遊技役の入賞が成立し、遊技役に応じた特典が遊技者に付与される。

10

【0044】

図6は、本実施例の遊技機1に設定されている遊技役の種類を、その遊技役の入賞を成立させる図柄組合せ、および遊技役の入賞が成立したときに遊技者に付与される特典と対応付けて示した説明図である。図6では、左端の欄に遊技役の種類が表示され、中央の欄には遊技役の入賞を成立させる図柄組合せが表示され、右端の欄には遊技役の入賞が成立したときに遊技者に付与される特典が表示されている。例えば、最上段に示した第1ボーナス役と呼ばれる遊技役には、「赤セブン」と呼ばれる図柄の揃った図柄組合せが対応付けられており、この図柄組合せで揃うと、特典として、遊技者にとって有利な第1ビッグボーナス状態(第1BB状態)と呼ばれる遊技状態が開始される。また、二段目に示した第2ボーナス役と呼ばれる遊技役には、「青セブン」と呼ばれる図柄の揃った図柄組合せが対応付けられており、この図柄組合せで揃うと、特典として、遊技者にとって有利な第2ビッグボーナス状態(第2BB状態)と呼ばれる遊技状態が開始される。本実施例の第1BB状態および第2BB状態は、特典として遊技メダルが払い出される後述の遊技役の入賞が通常の遊技状態(以下、通常状態)に比べて高い確率で成立する遊技状態であり、第1BB状態および第2BB状態の開始後に所定枚数(例えば、400枚)の遊技メダルが払い出されるまで継続される。そのため、第1BB状態および第2BB状態が開始されると、遊技者は多量の遊技メダルを獲得することができる。尚、以下では、第1ボーナス役および第2ボーナス役を特に区別しない場合はこれらをまとめて「ボーナス役」とも表記し、第1ビッグボーナス状態(第1BB状態)および第2ビッグボーナス状態(第2BB状態)を特に区別しない場合はこれらをまとめて「ビッグボーナス状態(BB状態)」とも表記する。

20

【0045】

また、赤ベル役という遊技役には、左回胴20aが「赤セブン」の図柄、中回胴20bおよび右回胴20cが「ベル」の図柄の図柄組合せ(以下では、「赤セブン」-「ベル」-「ベル」と表記する)が対応付けられおり、青ベル役という遊技役には、左回胴20aが「青セブン」の図柄、中回胴20bおよび右回胴20cが「ベル」の図柄の図柄組合せ(以下では、「青セブン」-「ベル」-「ベル」と表記する)が対応付けられている。赤ベル役および青ベル役の入賞成立に対する特典としては、15枚の遊技メダルが遊技者に払い出されるように設定されている。

30

【0046】

また、スイカ役という遊技役には、3つの回胴20a, 20b, 20cが何れも「スイカ」の図柄で揃った図柄組合せが設定されており、このスイカ役の入賞成立に対する特典としては、10枚の遊技メダルが遊技者に払い出されるように設定されている。チェリー役という遊技役には、左回胴20aの図柄が「チェリー」の図柄であれば、中回胴20bおよび右回胴20cの図柄はどのような図柄であっても構わない図柄組合せが設定されており、チェリー役の入賞成立に対する特典としては、2枚の遊技メダルが払い出されるように設定されている。

40

【0047】

また、再遊技役A～Dという遊技役の入賞成立に対する特典としては、新たな遊技メダルを投入することなく、もう一度、遊技を行う権利が付与される。すなわち、再遊技役A

50

～Dの入賞成立時に投入していた遊技メダルと同じ枚数だけ、遊技メダルが投入されたものとして、もう一度遊技を行うことが可能となる。また、再遊技役A～Dのうち、再遊技役Aには、3つの回胴20a, 20b, 20cが何れも「リプレイ」の図柄で揃った図柄組合せが設定されている。また、再遊技役B～Dは、後述のリプレイタイム状態（RT状態：再遊技役Aの入賞が通常状態より高い確率で成立する遊技状態）中にだけ当選可能な遊技役であり、再遊技役Bには、左回胴20aが「スイカ」の図柄、中回胴20bおよび右回胴20cが「リプレイ」の図柄の図柄組合せ（以下では、「スイカ」-「リプレイ」-「リプレイ」と表記する）が設定されており、再遊技役Cには、左回胴20aが「スイカ」の図柄、中回胴20bが「リプレイ」の図柄、右回胴20cが「スイカ」の図柄の図柄組合せ（以下では、「スイカ」-「リプレイ」-「スイカ」と表記する）が設定されており、再遊技役Dには、左回胴20aが「スイカ」の図柄、中回胴20bが「リプレイ」の図柄、右回胴20cが「チェリー」の図柄の図柄組合せ（以下では、「スイカ」-「リプレイ」-「チェリー」と表記する）が設定されている。

10

【0048】

また、増加役という遊技役には、左回胴20aが「リプレイ」の図柄、中回胴20bが「ベル」の図柄、右回胴20cが「リプレイ」の図柄の図柄組合せ（以下では、「リプレイ」-「ベル」-「リプレイ」と表記する）が設定されており、この増加役の入賞成立に対する特典としては、15枚の遊技メダルが遊技者に払い出されるように設定されている。

20

【0049】

もちろん、回胴20a, 20b, 20cが停止したときに、何れかの遊技役の入賞が成立するとは限らない。この場合は、再び規定数の遊技メダルを投入した後、スタートレバー36を操作して回胴を回転させることによって、次の遊技を行う。本実施例の遊技機1では、こうした操作を繰り返し行うことによって遊技が進行するようになっている。こうした遊技の進行は、主制御基板200に搭載されたCPU201によって制御されている。以下では、主制御基板200のCPU201が遊技の進行を制御するために行っている処理内容について説明する。

30

【0050】

C. 回胴式遊技機の制御内容：

C-1. 遊技制御処理：

図7は、本実施例の遊技機1において主制御基板200のCPU201が遊技の進行を制御するために行う遊技制御処理の前半部分を示すフローチャートである。また、図8は、本実施例の遊技機1において主制御基板200のCPU201が行う遊技制御処理の後半部分を示すフローチャートである。この遊技制御処理は、遊技機1に電源が入れられて、更に主制御基板200や、サブ制御基板220に搭載されたROMのチェックサムなどの初期化処理が行われた後に実行される処理であり、所定時間毎のタイマ割り込み（例えば4ms每）に基づいて実行されている。

【0051】

図7に示すように、遊技制御処理を開始すると、先ず初めに遊技状態設定処理（ステップ100。以下、ステップを「S」と略記する）を行う。遊技状態設定処理の詳細については後述するが、この処理では、大まかには次のような処理を行う。本実施例の遊技機1では、遊技状態として、通常の遊技状態（通常状態）の他に第1ビッグボーナス状態（第1BB状態）、第2ビッグボーナス状態（第2BB状態）、およびリプレイタイム状態（RT状態）が設けられており、遊技状態に応じて遊技役の入賞の成立し易さや、入賞の成立し得る遊技役の種類等が異なっている。遊技状態設定処理では、現在の遊技状態が何れであるかを検出するとともに終了条件が満たされたか否かを判断し、終了条件が満たされた場合には、その遊技状態を終了させて、遊技状態を切り換える処理を行う。こうして遊技状態を切り換えることで、遊技が単調になることを回避することが可能となる。尚、各遊技状態についても、後に詳しく説明する。

40

【0052】

50

遊技状態設定処理に続いて、投入操作有効化処理を行う（S102）。前述したように、本実施例の遊技機1は、規定数の遊技メダルが投入された後、スタートレバー36の操作を検出すると回胴20a, 20b, 20cが回転を開始する。投入操作有効化処理では、このような遊技メダルを投入する操作の受付を有効にする（遊技メダルの投入操作を検出可能にする）ための処理を行う。

【0053】

投入操作有効化処理を行ったら（S102）、精算ボタン40が操作されたか否かの確認を行う（S106）。すなわち、後述のスタートレバー36の操作が検出される前であれば、投入した遊技メダルも含めてメダルを精算することが可能となっている。そして、精算ボタン40が操作されていた場合には（S106：yes）、精算処理を行うことにより、データとして貯留されている遊技メダルおよび投入した遊技メダルを払い出す処理を行う（S122）。遊技メダルの払い出しは、主制御基板200からメダル払出装置118に向けて、払い出すべき遊技メダルの枚数を指示する制御信号を出力することによって行われる。こうして遊技メダルを払い出したら、遊技の開始前の状態に戻って、遊技状態設定処理（S100）以降の処理を行う。

10

【0054】

投入操作有効化処理を行った後（S102）、精算ボタン40が操作されていないと判断した場合は（S106：no）、続いて、投入操作受付処理を行う（S108）。投入操作受付処理では、規定数の遊技メダルが投入されたか否かを判断して、規定数の遊技メダルが投入された場合には投入完了フラグをONに設定する処理を行う。投入完了フラグは、規定数の遊技メダルが投入されたか否かを示すフラグであり、主制御基板200に搭載されたRAM203の所定アドレスにその記憶領域が確保されている。

20

【0055】

投入操作受付処理を行ったら（S108）、投入完了フラグがONに設定されているか否か、すなわち、規定数の遊技メダルが投入されたか否かを判断する（S110）。その結果、規定数の遊技メダルが投入されていない場合は（S110：no）、精算ボタン40の操作の有無を確認しながら（S106）、規定数の遊技メダルが投入されるまで待機する。これに対して、規定数の遊技メダルが投入されている場合は（S110：yes）、今度は、スタートレバー36が操作されたか否かを判断する（S112）。前述したように遊技者がスタートレバー36を操作すると、その操作信号が主制御基板200に供給されるので、主制御基板200は、スタートレバー36の操作信号に基づいて、スタートレバー36が操作されたか否かを判断することができる。その結果、スタートレバー36が操作されていない場合は（S112：no）、精算ボタン40の操作の有無を確認しながら（S106）、スタートレバー36が操作されるまで待機する。一方、スタートレバー36が操作されたら（S112：yes）、投入操作無効化処理を行う（S114）。投入操作無効化処理では、遊技メダルの投入操作を無効にする処理を行う。遊技メダルの投入操作が無効になっている状態では、遊技メダル投入口30から入れられた遊技メダルは、投入された遊技メダルとして検出されないままコインシュータ108を通って、遊技メダル排出口50に返却される。加えて、遊技メダルの投入操作が無効になっている状態では、投入ボタン34が押されても遊技メダルは投入されない。すなわち、スタートレバー36が操作された後は、何れの操作を行っても遊技メダルを投入することはできないよう構成されている。こうして、遊技メダルの投入操作を無効にする処理が終了したら（S114）、内部抽選処理を開始する（S116）。

30

【0056】

内部抽選処理では、図6を用いて前述した遊技役の何れかの入賞成立を許容するか否かを、抽選によって決定する処理を行う。尚、この抽選で何れかの遊技役に当選した（入賞成立が許容された）としても、直ちに遊技役の入賞が成立するわけではなく、回胴停止ボタン38a, 38b, 38cを操作することにより、当選した遊技役に対応する図柄組合せを有効な入賞ライン上に揃えなければ遊技役の入賞を成立させることはできない。また逆に、抽選で当選した遊技役でなければ、どのようなタイミングで回胴停止ボタン38a

40

50

, 38b, 38cを操作したとしても、有効な入賞ライン上に対応する図柄組合せを揃えることはできないようになっている。その意味で、この抽選は、図柄組合せを揃えて遊技役の入賞を成立させるための前提条件として、内部的に行われる抽選であることから「内部抽選」とも表記する。また、内部抽選に当選した状態を、「内部当選状態」とも表記する。また、内部抽選において所定の遊技役に当選することを、該遊技役に「内部当選する」とも表記する。

【0057】

この内部抽選は、役抽選テーブルと呼ばれる専用のテーブルを用いて行われており、このテーブルは遊技状態毎に設けられている。役抽選テーブルには、遊技役と内部抽選用乱数との対応関係が設定されている。ここで内部抽選用乱数とは、主制御基板200のCPU201がスタートレバー36の操作信号を受け取ったときに取得する乱数である。本実施例の遊技機1では、内部抽選用乱数は2バイトデータとなっており、0~65535の範囲の乱数値を取ることが可能である。尚、この抽選用の乱数は、主制御基板200に搭載された専用の乱数発生回路を用いてハードウェア的に生成することもできるし、乱数発生用のプログラムを用いてソフトウェア的に生成することも可能である。

10

【0058】

図9は、最も一般的な遊技状態である通常状態(BB状態およびRT状態の何れでもない遊技状態)に用いられる役抽選テーブル(通常状態用役抽選テーブル)を概念的に示した説明図である。図9(a)には、各遊技役に対して割り当てられた乱数の範囲がまとめて示されている。また、図9(b)には、各遊技役に割り当てられた乱数範囲の大まかな比率が示されている。図示されているように、通常状態用役抽選テーブルでは、「赤ベル役」に対しては0~2999の乱数値が設定されている。これは、取得した乱数値がこの範囲にあった場合には、赤ベル役に内部当選することを表している。同様に、「青ベル役」に対しては3000~5999の乱数値が設定され、「スイカ役」に対しては6000~7999の乱数値が設定され、「チェリー役」には8000~9999の乱数値が設定され、「第1ボーナス役」には10000~10499の乱数値が設定され、「第2ボーナス役」には10500~10999の乱数値が設定され、「再遊技役A」には11000~19999の乱数値が設定されている。尚、20000~65535の乱数値には、何れの遊技役も設定されておらず、従って、取得した乱数値がこの範囲にあった場合は「ハズレ」となる。

20

【0059】

内部抽選処理では、以上のようにして、スタートレバー36が操作されたことを検出して内部抽選用乱数を取得するとともに、役抽選テーブルを参照することにより、何れの遊技役に内部当選したか、若しくは何れの遊技役にも内部当選しなかったかを判断する。そして、何れかの遊技役に内部当選したら、当選した遊技役の内部当選フラグをONに設定する。ここで内部当選フラグとは、内部抽選の結果を記憶しておくために用いられるフラグであり、主制御基板200に搭載されたRAM203の所定アドレスに設定されている。

30

【0060】

図10は、本実施例の遊技機1における内部当選フラグの構成を例示した説明図である。図示されているように、本実施例の遊技機1では、ボーナス役以外の遊技役についての内部当選フラグと、ボーナス役についての内部当選フラグ(ボーナス役内部当選フラグ)とに分けて記憶されており、それぞれに対して領域が確保されている。図10(a)は、ボーナス役以外の遊技役の内部当選フラグが設定される領域のデータ構造を例示した説明図である。図示されているように、ボーナス役以外の遊技役の内部当選フラグには2バイト分の領域が確保されている。これら2バイト分の領域のうち、一方の1バイト分の領域では5ビット分がこれらのフラグとして利用されている。これら5ビットのうち、先頭のビットは、赤ベル役に内部当選したことを記憶しておくためのビットであり、次のビットは青ベル役に内部当選したことを記憶しておくためのビットである。以下の3つのビットも同様に、それぞれ、スイカ役、チェリー役、増加役に内部当選したことを記憶しておく

40

50

ために用いられるビットである。また、別の1バイト分の領域では4ビット分がボーナス役以外の遊技役の内部当選フラグとして利用されている。これら4ビットは、先頭から再遊技役A、再遊技役B、再遊技役C、再遊技役Dに内部当選したことを記憶しておくために用いられるビットである。

【0061】

また、図10(b)は、ボーナス役内部当選フラグが設定される1バイト分の領域のデータ構造を例示した説明図である。図示されているように、1バイトデータのうち下位側の2ビット分がボーナス役内部当選フラグとして用いられている。これら2ビットのうち上位側のビットは、第1ボーナス役に内部当選したことを記憶しておくためのビットであり、下位側のビットは第2ボーナス役に内部当選したことを記憶しておくためのビットである。図7に示した内部抽選処理(S116)では、内部抽選用乱数を取得して、役抽選テーブルを参照しながら、何れかの遊技役に内部当選しているか否かを判断し、何れかの遊技役に内部当選していれば、図10に示した内部当選フラグの対応するビットに「1」を設定する(内部当選フラグをONに設定する)処理を行う。

10

【0062】

内部抽選処理(S116)を終了すると、主制御基板200のCPU201は、サブ制御基板220に対して内部抽選結果伝達コマンドを送信する(S118)。内部抽選結果伝達コマンドには、「先の内部抽選処理(S116)で行われた内部抽選において遊技役に当選したか否か、当選している場合はその遊技役の種類(内部抽選の結果)」を示す情報(内部抽選結果情報)が含まれている。

20

【0063】

内部抽選結果伝達コマンドをサブ制御基板220に向けて送信すると(S118)、続いて回胴回転始動処理を開始する(図8のS128)。回胴回転始動処理では、所定の条件が満足されているか否かを判断して、条件が満たされている場合は、3つの回胴20a, 20b, 20cを回転させる処理を行う。本実施例の回胴回転始動処理では、スタートレバー36が操作され、且つ、前回に回胴20a, 20b, 20cの回転が開始されてから所定時間(例えば、4.1秒)を経過した場合に回胴の回転を開始することとして、各回胴20a, 20b, 20cにそれぞれ設けられた回胴モータ24a, 24b, 24cに對して駆動信号を出力することにより、3つの回胴20a, 20b, 20cを回転させる。

30

【0064】

こうして3つの回胴20a, 20b, 20cを回転させたら、主制御基板200は、回胴の回転を停止させる処理(回胴回転停止処理)を行う(S130)。回胴回転停止処理の詳細については後述するが、この処理では、先に行われた内部抽選の結果(何れの遊技役に内部当選したか否か)や、遊技者によって回胴停止ボタン38a, 38b, 38cが操作されたタイミングあるいは現在の遊技状態などに基づいて、3つの回胴20a, 20b, 20cのそれぞれの停止位置を決定し、決定した位置で停止させる処理を行う。

【0065】

主制御基板200のCPU201は、3つの回胴20a, 20b, 20cを停止させると、その停止位置に基づいて何れかの遊技役の入賞が成立したか否かを判断する(S132)。ここで、「遊技役の入賞が成立する」とは、遊技役に対応する図柄組合せが、入賞ライン上に揃って停止表示されることをいう。前述したように、本実施例の遊技機1では、内部抽選処理(S116)で何れかの遊技役に内部当選していても、回胴停止ボタン38a, 38b, 38cを押すタイミングによっては、その遊技役に対応する図柄組合せが入賞ライン上に揃うとは限らない。そこで、主制御基板200は、回胴の回転を停止させた後、内部抽選で当選した遊技役の入賞が成立しているか否かを判断する。

40

【0066】

尚、本実施例の遊技機1では、前述した内部抽選処理(S116)で何れかのボーナス役(第1ボーナス役または第2ボーナス役)に当選した場合において、入賞ライン上に対応する図柄組合せが停止表示されず、何れのボーナス役の入賞も成立しなかったときに限

50

り、ボーナス役の内部当選が持ち越され、次回の遊技以降も、そのボーナス役に対応する内部当選フラグがONに設定されている状態で遊技が行われる。これに対して、ボーナス役以外の遊技役に内部当選した場合は、その遊技で当選した遊技役に対応する図柄組合せを入賞ライン上に停止表示させることができなければ、その内部当選は次遊技以降に持ち越されることなくリセットされてしまう。

【0067】

S132の判断処理の結果、何れかの遊技役の入賞が成立したと判断された場合は(S132:yes)、先ず初めに、入賞の成立した遊技役が、第1ボーナス役であるか否かを判断する(S136)。図6を用いて前述したように、第1ボーナス役は、入賞ライン上に「赤セブン」の図柄が揃った場合に入賞が成立する遊技役である。そして、第1ボーナス役の入賞が成立したと判断された場合は(S136:yes)、第1ボーナス役の内部当選フラグをOFFに設定した後(S138)、第1BB状態フラグをONに設定するとともに(S140)、その他の遊技状態フラグをOFFに設定する(S142)。また、第2ボーナス役の入賞が成立したと判断された場合は(S143:yes)、第2ボーナス役の内部当選フラグをOFFに設定した後(S144)、第2BB状態フラグをONに設定するとともに(S145)、その他の遊技状態フラグをOFFに設定する(S146)。ここで、第1BB状態フラグおよび第2BB状態フラグとは、遊技状態を、前述した第1BB状態あるいは第2BB状態と呼ばれる遊技者にとって有利な遊技状態とすることを示すフラグであり、現在の遊技状態を表すための「遊技状態フラグ」と呼ばれる専用のフラグの一種である。詳しくは後述するが、本実施例の遊技機1には、第1BB状態や、第2BB状態、RT状態といった特殊な遊技状態のそれぞれに対応する遊技状態フラグが設けられており、これら遊技状態フラグの設定(ON/OFF)に応じて遊技状態を切り換えるながら遊技が進行していく。こうした遊技状態フラグは、主制御基板200に搭載されたRAM203の所定アドレスに設定されている。

10

20

30

【0068】

図11は、遊技状態フラグ等が設定される1バイト分の領域のデータ構造を例示した説明図である。本実施例の遊技機1では、RAM203上の所定アドレスの1バイトデータのうち、3ビット分が遊技状態フラグとして用いられている。これら3ビットの先頭のビットが第1BB状態中であることを示す第1BB状態フラグに設定されており、その次のビットが第2BB状態中であることを示す第2BB状態フラグに設定されており、その次のビットがRT状態中であることを示すRT状態フラグに設定されている。S140では第1BB状態に対応するビットに「1」を設定し、S145では第2BB状態に対応するビットに「1」を設定する。また、S142およびS146は、その他の(第1BB状態あるいは第2BB状態以外の)遊技状態フラグ(ここではRT状態フラグ)をOFFに設定する。すなわち、RT状態中であっても、第1ボーナス役が入賞成立するとRT状態を終了して第1BB状態が開始され、第2ボーナス役が入賞成立するとRT状態を終了して第2BB状態が開始される。

30

【0069】

S142またはS146の処理を終了すると、主制御基板200のCPU201は、サブ制御基板220に向けて遊技終了コマンドを送信する(S154)。遊技終了コマンドは、1回の遊技が終了するたびに(回胴20a, 20b, 20cが回転した後、停止するたびに)、送信されるコマンドである。サブ制御基板220のCPU221は、遊技終了コマンドを受信することによって、1回の遊技が終了したことを把握する。また、遊技終了コマンドには、「今回の遊技で何れかの遊技役が入賞成立したか否か、入賞成立したのであればその遊技役の種類」(入賞結果)を示す情報(入賞結果情報)や、「所定のラインに停止表示された図柄組合せ」(停止表示結果)を示す情報(停止表示結果情報)などが含まれている。従って、サブ制御基板220のCPU221は、遊技終了コマンドを受信することによって、1回の遊技が終了したことだけでなく、該遊技における「入賞結果」および「停止表示結果」も把握する。こうして遊技終了コマンドを送信したら(S154)、遊技制御処理の先頭に戻って、図7および図8に示した遊技状態設定処理(図7の

40

50

S 1 0 0) 以降の上述の処理を行う。

【 0 0 7 0 】

一方、入賞した遊技役が第 1 ボーナス役および第 2 ボーナス役の何れでもない場合は (S 1 3 6 : n o 、 S 1 4 3 : n o) 、今度はその遊技役が再遊技役 (再遊技役 A ~ D の何れか) か否かを判断する (S 1 4 7) 。そして、何れかの再遊技役の入賞が成立していた場合は (S 1 4 7 : y e s) 、再遊技フラグを O N に設定する (S 1 4 8) 。ここで、再遊技フラグとは、何れかの再遊技役の入賞が成立したことを記憶しておくためのフラグである。この再遊技フラグが O N にセットされると、次回の投入操作受付処理 (図 7 の S 1 0 8) において、遊技者によって投入されなくても自動的に遊技メダルが再投入される (投入完了フラグが O N に設定される) 。また、遊技メダルを自動的に再投入した遊技が終了した後は、再遊技フラグは O F F に戻される。このような再遊技フラグも、前述した遊技状態フラグと同様に、主制御基板 2 0 0 に搭載された R A M 2 0 3 の所定アドレスに設定されている。本実施例の遊技機 1 では、図 1 1 に示すように、遊技状態を示すフラグが設定されているビットの下位側のビットが再遊技フラグに設定されている。

10

【 0 0 7 1 】

一方、入賞の成立した遊技役が再遊技役ではなかった場合は (S 1 4 7 : n o) 、何れかの遊技役の入賞が成立しているものの (図 7 の S 1 3 2 : y e s) 、その遊技役は、第 1 ボーナス役、第 2 ボーナス役、再遊技役の何れでもないことから、その他の遊技役であると判断される。そこで、入賞の成立した遊技役に応じた枚数の遊技メダルを払い出す処理を行う (S 1 5 0) 。すなわち、入賞の成立した遊技役が赤ベル役、青ベル役、増加役であれば 1 5 枚の遊技メダルを払い出し、スイカ役であれば 1 0 枚の遊技メダルを払い出し、チェリー役であれば 2 枚の遊技メダルを払い出す処理を行う。この処理は、主制御基板 2 0 0 の内部で払い出すべき遊技メダルの枚数を求めた後、主制御基板 2 0 0 からメダル払い出し装置 1 1 8 に対して制御信号を出力することによって行われる。

20

【 0 0 7 2 】

こうして遊技メダルを払い出すと、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は、払い出し枚数計数処理を行う (S 1 5 2) 。前述したように、本実施例の B B 状態は、上限枚数 (例えは、4 0 0 枚) の遊技メダルが払い出されると終了するように設定されていることから、 B B 状態の開始後に払い出された遊技メダルの枚数 (払い出し枚数) を計数しておく必要がある。そこで、払い出し枚数計数処理では、先ず、現在の遊技状態が B B 状態であるか否かを判断して、 B B 状態中であると判断された場合には、 S 1 5 0 の処理で払い出した遊技メダルの枚数を、既に払い出した枚数 (払い出し枚数) に加算する処理を行う。一方、 B B 状態中ではないと判断された場合には、払い出し枚数の加算処理を行うことなく、そのまま払い出し枚数計数処理を終了する。こうして払い出し枚数計数処理を行ったら、サブ制御基板 2 2 0 に向けて遊技終了コマンドを送信した後 (S 1 5 4) 、図 7 および図 8 に示した遊技制御処理の先頭に戻って、遊技状態設定処理 (図 7 の S 1 0 0) 以降の上述の処理を行う。

30

【 0 0 7 3 】

以上は、回胴の回転を停止させた結果 (S 1 3 0) 、何れかの遊技役の入賞が成立した場合 (S 1 3 2 : y e s) の処理について説明した。これに対して、何れの遊技役の入賞も成立していない場合は (S 1 3 2 : n o) 、取りこぼし目確認処理を行う。ここで「取りこぼし目」とは、前述した R T 状態を終了させる R T 終了図柄組合せであり、本実施例では、 R T 状態中に「取りこぼし目」が停止表示されることを契機に R T 状態を終了させるように構成されている。取りこぼし目確認処理では、 R T 状態中に取りこぼし目が停止表示されれば R T 状態を終了させるための処理が実行される。取りこぼし目確認処理を行ったら (S 1 3 4) 、サブ制御基板 2 2 0 に向けて遊技終了コマンドを送信した後 (S 1 5 4) 、遊技制御処理の先頭に戻って、図 7 および図 8 に示した遊技状態設定処理 (図 7 の S 1 0 0) 以降の上述の処理を行う。

40

【 0 0 7 4 】

C - 2 . 回胴回転停止処理 :

図 1 2 は、本実施例の遊技機 1 で行われる回胴回転停止処理の流れを示すフローチャー

50

トである。前述したように、回胴回転停止処理は、主制御基板 200 によって、図 7 および図 8 に示した遊技制御処理の中で実行される（図 8 の S130）。

【0075】

回胴回転停止処理を開始すると、先ず初めに、この処理に先立って行われた内部抽選（図 7 の S116）の結果に応じて第1停止テーブルを抽出する処理を行う（S200）。ここで、停止テーブルとは、回胴 20a, 20b, 20c を停止する際に参照する専用のテーブルである。詳しくは後述するが、遊技者が回胴停止ボタン 38a, 38b, 38c を操作したときに、回胴の外周面に描かれた図柄のうち（図 3 参照）、何れの図柄を表示窓 20 に表示して回胴 20a, 20b, 20c を停止するかは、停止テーブルに予め設定されている。前述したように、内部抽選によってある遊技役に当選している（内部当選フラグが ON に設定されている）場合は、適切なタイミングで回胴停止ボタン 38a, 38b, 38c を操作すると、その遊技役に対応する図柄組合せが入賞ライン上に揃うように、各回胴 20a, 20b, 20c を停止する必要がある。逆に、内部当選していない遊技役については、どのようなタイミングで回胴停止ボタン 38a, 38b, 38c を操作したとしても、対応する図柄組合せが有効な入賞ライン上に揃わないように、各回胴 20a, 20b, 20c を停止する必要がある。そのため、何れの遊技役に内部当選しているかに応じて、異なる停止テーブルが設けられている。

10

【0076】

また、このような停止テーブルには、回胴 20a, 20b, 20c の全てが回転しているときに参照する第1停止テーブルと、既に何れかが停止しているときに参照する第2停止テーブルとが設定されている。そこで、回胴回転停止処理を開始した直後の S200 では、内部抽選の結果に応じて、先ず初めに第1停止テーブルを抽出する。例えば、「スイカ役」に内部当選したと判断された場合は、「スイカ役」当選時用に設定された第1停止テーブルを抽出する。もちろん、何れの遊技役にも当選していない場合には、ハズレ用に設定された第1停止テーブルを抽出する。

20

【0077】

こうして第1停止テーブルを選択したら、回胴 20a, 20b, 20c の回転速度が所定値に達したか否かを判断する（S202）。回胴 20a, 20b, 20c が回転を開始した直後は、回転速度が上昇中で、未だ所定の回転速度に達していないと判断されるので（S202: no）、回転速度が所定値に達するまで、判断を繰り返しながら待機状態となる。そして、回転速度が所定速度に達していると判断したら（S202: yes）、回胴停止ボタン 38a, 38b, 38c の操作を有効化する（S204）。

30

【0078】

続いて、有効となった回胴停止ボタン 38a, 38b, 38c の何れかが操作されたか否かを判断する（S206）。前述したように、遊技者が回胴停止ボタン 38a, 38b, 38c を操作すると、その操作信号が主制御基板 200 に供給されるので、主制御基板 200 はこの操作信号に基づいて、回胴停止ボタン 38a, 38b, 38c が操作されたか否かを判断することができる。そして、何れの回胴停止ボタンも操作されていない場合は（S206: no）、操作されるまで待機する。

40

【0079】

一方、何れかの回胴停止ボタンが操作された場合は（S206: yes）、操作された回胴停止ボタンを無効化するとともに（S208）、回胴停止ボタンが操作された時に、そのボタンに対応する回胴が何れの回転位置にあったかを検出する（S210）。前述したように、回胴 20a, 20b, 20c のそれぞれに対応して回胴センサ 26a, 26b, 26c が設けられており（図 4 参照）、回胴 20a, 20b, 20c の回転位置を検出可能である。また、本実施例の遊技機 1 では、回胴停止ボタンの操作時に、対応する回胴に描かれた複数の図柄（図 3 参照）の中の何番目の図柄が所定の「基準位置」に表示されていたかに基づいて、その回胴の回転位置を検出するようになっている。ここで、基準位置は、各回胴の回転位置を相対的に検出するために予め定められた特別な位置であり、本実施例の遊技機 1 では、何れの回胴も表示窓 20 の中段の位置が基準位置に設定されてい

50

る。

【0080】

このようにして、回胴停止ボタンが操作された回胴の回転位置を検出したら、その回胴を適切な位置で停止させるための処理（回胴停止制御処理）を開始する（S212）。この回胴停止制御処理の詳細な内容については後述する。

【0081】

回胴停止制御処理を行って、回胴停止ボタンが操作された回胴を停止させると、3つの回胴20a, 20b, 20cの全てを停止させたか否かを判断する（S214）。そして、未だ回胴停止ボタンが操作されずに回転中の回胴がある場合は（S214: no）、S206の処理に戻って、有効な回胴停止ボタンが操作されるまで待機し、操作されたら続く上述した一連の処理を実行する。こうした処理を繰り返すうちに、全ての回胴を停止させたと判断されたら（S214: yes）、図12の回胴回転停止処理を終了して、図7および図8に示した遊技制御処理に復帰する。

【0082】

次に、上述した回胴回転停止処理（図12）の中で回胴停止ボタンが操作された場合に、対応する回胴を適切な位置で停止させるために行われる回胴停止制御処理（S212）の内容について説明する。

【0083】

図13は、回胴回転停止処理の中で実行される回胴停止制御処理の流れを示したフローチャートである。回胴停止制御処理を開始すると、先ず初めに、停止させる回胴が第1回胴であるか否かを判断する（S300）。ここで、第1回胴とは、3つの回胴20a, 20b, 20cの中で最初に停止する回胴をいう。すなわち、3つの回胴停止ボタン38a, 38b, 38cは、どのような順序で操作してもよいことから、3つの回胴20a, 20b, 20cの停止する順序は種々の順序を取り得る。そこで、3つの回胴20a, 20b, 20cの中で最初に停止する回胴を「第1回胴」と呼び、2番目に停止する回胴を「第2回胴」、3番目に停止する回胴を「第3回胴」と呼んで区別する。そして、第1回胴を停止させると判断された場合は（S300: yes）、回胴回転停止処理の開始直後（図12のS200）に抽出しておいた第1停止テーブルを参照しながら、先に検出した回胴停止ボタン操作時の第1回胴の回転位置（図12のS210）に基づいて、第1回胴の停止位置を決定する（S302）。本実施例の遊技機1では、回胴の停止位置として、基準位置に停止表示させる図柄（停止図柄）を決定するようになっている。

【0084】

図14は、本実施例の遊技機1に設定されている第1停止テーブルの1つを例示した説明図である。停止テーブルには、回胴停止ボタンが操作された時の回胴の回転位置と、回胴停止ボタンが操作されてからその回胴を停止するまでの時間（停止時間）との対応関係が設定されている。上述したように、本実施例では、回胴20a, 20b, 20cの回転位置を、基準位置に表示されていた図柄によって検出していることから、図14では、回転位置として、回胴20a, 20b, 20cの外周面に描かれた図柄の番号（図3の図柄配列に付された番号に対応する）が設定されている。また、前述したように、回胴停止ボタンの操作が有効化された時点では、対応する回胴は一定の速度で回転しているので（図12のS202: yes）、停止時間が決まれば、その間に回胴上に描かれた図柄にして何コマ分回転が進むかも決定される。そこで、図14に示した例では、停止時間に代えて、回胴停止ボタンが操作されてから何コマ分回転を進めて（滑らせて）その回胴を停止するかを示す「滑りコマ数」が設定されている。従って、このような停止テーブルを参照すれば、回胴停止ボタンの操作時に基準位置に表示されていた図柄に対応する滑りコマ数を読み出して、停止図柄を決定することができる。

【0085】

一例として、左回胴20aを第1回胴として停止させる場合について説明する。遊技者が左側の回胴停止ボタン（左停止ボタン）38aを操作した時点で、図15に示すように、表示窓20の中段の位置（基準位置）に10番の「赤セブン」の図柄が表示されていた

10

20

30

40

50

とする。この場合に、図14の第1停止テーブルを参照すると、10番の「赤セブン」の図柄に対して滑りコマ数が「2」と設定されている。そのため、図柄2コマ分滑らせて12番の「ベル」の図柄を、基準位置に表示させる停止図柄に決定する。図15では、白抜きの矢印によって回胴の回転方向を示しており、破線の円で囲んだ図柄が停止図柄となることを表している。

【0086】

ここで、停止テーブルに設定される停止時間は、最大で190 msecとなっており、この190 msecの間に、回胴20a, 20b, 20cは図柄にして4コマ分回転する。換言すれば、回胴停止ボタンが操作されると、その時点で基準位置に表示されている図柄から最大で4コマ以内にある図柄（基準位置の図柄を含めて5つの図柄）の中から停止図柄を決定することになる。このことと対応して、停止テーブル（図14）では、基準位置の図柄に応じて、滑りコマ数として0～4の数値が設定されている。

10

【0087】

このように、回胴の停止位置は、停止テーブルに設定されている停止時間（滑りコマ数）によって決定される。従って、停止テーブルを予め適切に設定しておけば、内部当選した遊技役に対応する図柄組合せは、有効な入賞ライン上に比較的容易に揃うように、逆に、内部当選していない遊技役の図柄組合せは、有効な入賞ライン上に決して揃わないように、各回胴20a, 20b, 20cを停止することが可能となる。

【0088】

以上のようにして第1回胴の停止位置を決定したら、決定した位置で第1回胴を停止させる（S304）。その後、第1回胴に停止表示された図柄に応じて第2停止テーブルを抽出すると（S306）、図13の回胴停止制御処理を一旦終了して、図12に示した回胴回転停止処理に復帰する。ここで、第1停止テーブルと第2停止テーブルとの関係について補足して説明する。

20

【0089】

図16は、第1停止テーブルと第2停止テーブルとの関係を示した説明図である。上述したように第1停止テーブルは、第1回胴を停止する際、すなわち、回胴20a, 20b, 20cの全てが回転しているときに参照するテーブルであり、3つの回胴の全てを対象に設定されている。これに対して、第2停止テーブルは、第2回胴および第3回胴を停止する際に参照するテーブルであり、既に停止している第1回胴が3つの回胴20a, 20b, 20cのうちの何れであるかに応じて、第1回胴を除く残り2つの回胴を対象に設定されている。また、前述したように、内部当選した遊技役の入賞を成立させるには、対応する図柄組合せが入賞ライン上に揃う必要があり、逆に、内部当選していない遊技役の図柄組合せは、入賞ラインの何れにも揃わないようにする必要がある。このことから、第2回胴あるいは第3回胴に何れの図柄を停止表示させるかは、既に停止した第1回胴に表示された図柄に影響される場合がある。従って、第2停止テーブルは、第1回胴に停止表示された図柄に応じて複数用意されており、図13のS306では、第1回胴に何れの図柄が停止表示されたかに応じて適切な第2停止テーブルを抽出する。尚、前述したように、各回胴20a, 20b, 20cの停止位置は、内部当選している遊技役に左右されるため、第1停止テーブルも第2停止テーブルも共に、内部当選している遊技役に応じてそれぞれ設定されている。

30

【0090】

以上では、停止させる回胴が第1回胴であった場合（図13のS300: yes）に行われる処理について説明したが、停止させる回胴が第1回胴ではなかった場合、すなわち、既に何れかの回胴が停止している場合には（S300: no）、停止させる回胴が第2回胴であるか否かを判断する（S308）。そして、第2回胴であると判断された場合は（S308: yes）、S306で抽出した第2停止テーブルを参照しながら、先に検出した回胴停止ボタン操作時の第2回胴の回転位置（図12のS210）に基づいて、前述した第1回胴の場合と同様に、第2回胴の停止位置を決定した後（S310）、決定した位置で第2回胴を停止する（S312）。

40

50

【0091】

これに対して、停止させる回胴が第2回胴ではなかった場合 (S308: no) 、すなわち既に第1回胴および第2回胴は停止しており第3回胴を停止させる場合は、第2停止テーブルを参照しながら、先に検出した回胴停止ボタン操作時の第3回胴の回転位置 (図12のS210) に基づいて、第3回胴の停止位置を決定する (S314) 。第2停止テーブルには、図14に示したような第2回胴および第3回胴の両方の停止情報 (停止時間) が設定されていることから、第3回胴の停止位置を決定する際にも第2停止テーブルを参照する。こうして決定した位置で第3回胴を停止したら (S316) 、図13の回胴停止制御処理を終了して、図12に示した回胴回転停止処理に復帰する。

【0092】

以上に説明したように、回胴回転停止処理では、内部抽選の結果に応じて適切な停止テーブルを抽出するとともに、回胴停止ボタン 38a, 38b, 38c の何れかが操作されると、対応する回胴のボタン操作時の回転位置に基づいて、停止テーブルを参照しながら停止位置を決定することによって、各回胴 20a, 20b, 20c を適切な位置で停止させるようになっている。

【0093】

全ての回胴 20a, 20b, 20c を停止させたら、図7および図8に示した遊技制御処理に復帰した後、何れかの遊技役の入賞が成立していた場合には (S132: yes) 、成立した遊技役に応じて遊技状態フラグを設定する処理や (図8のS136～S148) 、遊技メダルの払い出しや計数のための処理 (S150～S152) 、遊技終了コマンドを送信する処理 (S154) を行った後、再び処理の先頭に戻って、遊技状態設定処理に続く上述した一連の処理を繰り返す。また、何れの遊技役の入賞も成立していない場合には (S132: no) 、取りこぼし目の停止表示を確認する処理や (S134) 、遊技終了コマンドを送信する処理 (S154) を行った後、再び処理の先頭に戻って、遊技状態設定処理に続く上述した一連の処理を繰り返す。以下では、図7に示した遊技制御処理の先頭で行われる遊技状態設定処理 (S100) について説明する。

【0094】

C-3. 遊技状態設定処理 :

図17は、本実施例の遊技機1が行う遊技状態設定処理を示すフローチャートである。遊技状態設定処理を開始すると、先ず初めに主制御基板200のCPU201は、図11に示した遊技状態フラグを参照して、第1BB状態フラグおよび第2BB状態フラグのうち何れかがONに設定されているか否かを判断する (S400) 。前述したように、第1BB状態フラグは遊技状態が第1BB状態であることを示す遊技状態フラグであり、第2BB状態フラグは遊技状態が第2BB状態であることを示すフラグである。その結果、何れかのBB状態フラグがONに設定されていると判断された場合は (S400: yes) 、BB状態の終了条件が満たされているか否かを判断する (S402) 。本実施例では、第1BB状態および第2BB状態の終了条件として、BB状態の開始後に払い出した遊技メダルの枚数が設定されており、払い出した遊技メダルの枚数が第1の所定枚数 (例えば、400枚) に達するとBB状態が終了するように設定されている。図7および図8を用いて前述した遊技制御処理では、払い出した遊技メダルの枚数を計数しており (図8のS152) 、BB状態開始後に払い出した遊技メダルの枚数が第1の所定枚数に達すると、そのことを直ちに検出することができる。尚、本実施例の遊技機1では、第1BB状態と第2BB状態は終了条件が同一であるが、該終了条件を互いに異ならせる構成としてもよい。

【0095】

そして、この遊技メダルの枚数が第1の所定枚数に達したことを未だ検出していなければ、BB状態の終了条件が満たされていないと判断して (S402: no) 、BB状態を継続するべく、BB状態用役抽選テーブルを選択する (S404) 。以下、BB状態用役抽選テーブルについて説明する。尚、本実施例の遊技機1では、第1BB状態および第2BB状態の何れの場合も、以下に説明するBB状態用役抽選テーブルを選択するが、第1

10

20

30

40

50

B B 状態と第 2 B B 状態とで互いに異なる役抽選テーブルを選択する構成としてもよい。

【0096】

図 18 は、第 1 B B 状態中および第 2 B B 状態中に用いられる B B 状態用役抽選テーブルを概念的に示した説明図である。図 18 (a) には、各遊技役に対して割り当てられた乱数の範囲が示されており、図 18 (b) には、各遊技役に割り当てられた乱数範囲の大まかな比率が示されている。図 18 に示した B B 状態用役抽選テーブルには、図 9 を用いて前述した通常状態用役抽選テーブルに設定されていた「第 1 ボーナス役」、「第 2 ボーナス役」、「赤ベル役」、「青ベル役」、「スイカ役」、「チェリー役」、「再遊技役 A 」の遊技役が設定されておらず、「増加役」が設定されている。「増加役」には全体の半分以上の乱数値が設定されている。図 6 を用いて前述したように、「増加役」の入賞が成立すると、15 枚の遊技メダルが払い出されることから、第 1 B B 状態中および第 2 B B 状態中は高い確率で「増加役」の入賞が成立し、入賞成立の度に 15 枚の遊技メダルが払い出されることになる。

【0097】

上述の B B 状態用役抽選テーブルを利用した B B 状態の進行に伴い、「増加役」が繰り返し入賞して第 1 の所定枚数の遊技メダルを払い出した場合は、図 17 の S 4 0 2 で、B B 状態の終了条件が成立したと判断して (S 4 0 2 : y e s) 、 B B 状態を終了するべく B B 状態フラグ (第 1 B B 状態フラグまたは第 2 B B 状態フラグ) を O F F に設定する (S 4 0 6) 。 続いて、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は、サブ制御基板 2 2 0 に向けて B B 状態終了コマンドを送信する (S 4 1 2) 。 サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 は、 B B 状態終了コマンドを受信することによって、 B B 状態が終了したことを把握する。 B B 状態終了コマンドを送信すると、 R T 状態を開始すべく R T 状態フラグを O N に設定する (S 4 1 6) 。 R T 状態フラグは、図 11 を用いて前述したように、 R T 状態中であることを示す遊技状態フラグである。 続いて、 R T 状態での遊技を行わせるべく、 R T 状態用役抽選テーブルを選択した後 (S 4 2 2) 、遊技状態設定処理を終了して、図 7 および図 8 に示した遊技制御処理に復帰する。

【0098】

図 19 は、 R T 状態中に用いられる R T 状態用役抽選テーブルを概念的に示した説明図である。図 19 (a) には、各遊技役に対して割り当てられた乱数の範囲が示されており、図 19 (b) には、各遊技役に割り当てられた乱数範囲の大まかな比率が示されている。図 9 を用いて前述した通常状態用役抽選テーブルと比較すると明らかのように、図 19 に示した R T 状態用役抽選テーブルでは、全体の半分以上の乱数値が「再遊技役 A 」に設定されている。また、通常状態用役抽選テーブルには設定されていない「再遊技役 B 」、「再遊技役 C 」、「再遊技役 D 」が設定されている。従って、 R T 状態中は通常状態中よりも高い確率で何れかの再遊技役の入賞が成立するので、遊技メダルの使用量 (消費量) を通常状態中よりも抑制しながら第 1 ボーナス役および第 2 ボーナス役の入賞成立を狙うことが可能となる。

【0099】

尚、図 7 に示した内部抽選処理では、上述した何れかの役抽選テーブルを参照することによって内部抽選を実施する (S 1 1 6) 。その結果、スタートレバー 3 6 の操作時に取得された内部抽選用乱数と、参照した役抽選テーブルとに基づいて、内部抽選結果 (何れの遊技役に内部当選したか、若しくは何れの遊技役にも内部当選しなかったか) が決定されることになる。その結果、通常状態用役抽選テーブルが選択された場合は通常状態での遊技が行われることとなり、 B B 状態用役抽選テーブルが選択された場合は B B 状態での遊技が行われることとなり、 R T 状態用役抽選テーブルが選択された場合は R T 状態での遊技が行われることとなる。

【0100】

以上は、 S 4 0 0 の処理で、第 1 B B 状態フラグおよび第 2 B B 状態フラグの何れかが O N に設定されていると判断した場合の処理について説明した (S 4 0 0 : y e s) 。これに対して、何れの B B 状態フラグも O N に設定されていないと判断した場合は (S 4 0

10

20

30

40

50

0 : n o) 、今度は R T 状態フラグが O N に設定されているか否かを判断する (S 4 2 4) 。前述したように、 R T 状態フラグは、遊技状態が R T 状態であることを示す遊技状態フラグであり、 S 4 2 4 の処理では、 R T 状態中か否かが判断される。その結果、 R T 状態中であると判断された場合は (S 4 2 4 : y e s) 、上述の R T 状態用役抽選テーブルを選択する (S 4 2 2) 。一方、 R T 状態中でないと判断された場合は (S 4 2 4 : n o) 、既に B B 状態中でもないと判断されていることから (S 4 0 0 : n o) 、現在の遊技状態は通常状態であるので、図 9 に示した通常状態用役抽選テーブルを選択する (S 4 2 6) 。尚、ボーナス役 (第 1 ボーナス役または第 2 ボーナス役) に内部当選してからボーナス役の入賞が成立するまでは、内部当選する遊技役としてボーナス役が設定されていない役抽選テーブル (図示略) が選択される。これにより、ボーナス役が内部当選している状態では、更に別のボーナス役が当選しないようになっている。

10

【 0 1 0 1 】

以上のように、本実施例の遊技機 1 では、第 1 B B 状態または第 2 B B 状態が終了されると R T 状態が開始される。これに対して、 R T 状態が終了されるのは、「取りこぼし目」と呼ばれる図柄組合せが停止表示された場合である。

【 0 1 0 2 】

図 2 0 は、「取りこぼし目」の図柄組合せを説明するための説明図である。「取りこぼし目」には、左回胴 2 0 a が「リプレイ」の図柄、中回胴 2 0 b および右回胴 2 0 c が「ベル」の図柄の図柄組合せ (以下では、「リプレイ」 - 「ベル」 - 「ベル」と表記する) が設定されている。そして、 R T 状態中に赤ベル役が内部当選した場合に選択される停止テーブルおよび R T 状態中に青ベル役が内部当選した場合に選択される停止テーブル (図 1 4 、図 1 6 参照) には、これらの遊技役 (赤ベル役あるいは青ベル役) が停止表示されなかった場合に、「取りこぼし目」が停止表示されるように設定されている。すなわち、 R T 状態中に赤ベル役が内部当選したにも拘わらず赤ベル役を入賞成立させることができなかった場合 (左回胴 2 0 a を赤セブンで停止表示させなかった場合) 、および R T 状態中に青ベル役が内部当選したにも拘わらず青ベル役を入賞成立させることができなかった場合 (左回胴 2 0 a を青セブンで停止表示させなかった場合) は、「取りこぼし目」が停止表示される。換言すると、 R T 状態中に赤ベル役が内部当選したにも拘わらず青ベル役を狙って回胴を停止表示させた場合、および青ベル役が内部当選したにも拘わらず赤ベル役を狙って回胴を停止表示させた場合は、「取りこぼし目」が停止表示される。

20

【 0 1 0 3 】

図 2 1 は、取りこぼし目確認処理を示すフローチャートである。取りこぼし目確認処理は、図 7 および図 8 に示す遊技制御処理の中で、回胴の回転を停止させた結果 (図 8 の S 1 3 0) 、何れの遊技役も入賞成立しなかった場合に (S 1 3 2 : n o) 行われる処理である (S 1 3 4) 。図 2 1 に示すように、取りこぼし目確認処理を開始すると、先ず最初に、 R T 状態フラグが O N か否か、すなわち、 R T 状態中か否かを判断する (S 5 0 0) 。そして、 R T 状態中であれば (S 5 0 0 : y e s) 、回胴の回転を停止させた結果、取りこぼし目が停止表示されたか否かの判断を行う (S 5 0 1) 。その結果、取りこぼし目が停止表示された場合は (S 5 0 1 : y e s) 、 R T 状態を終了すべく R T 状態フラグを O F F に設定する (S 5 0 2) 。 R T 状態フラグを O F F に設定したら、 R T 状態終了コマンドをサブ制御基板 2 2 0 に向けて送信した後、取りこぼし目確認処理を終了して図 7 および図 8 に示す遊技制御処理に復帰する。 S 5 0 0 の処理で R T 状態中でないと判断した場合 (S 5 0 0 : n o) 、および、 S 5 0 1 の処理で取りこぼし目が停止表示されないと判断した場合は (S 5 0 1 : n o) 、そのまま S 5 0 2 および S 5 0 4 の処理をスキップして、取りこぼし目確認処理を終了した後、図 7 および図 8 に示す遊技制御処理に復帰する。尚、取りこぼし目が停止表示されることによって R T 状態が終了すると、第 1 B B 状態フラグ、第 2 B B 状態フラグ、 R T 状態フラグの全てが O F F に設定された状態となるので、次の遊技状態設定処理 (図 1 7) で通常状態用役抽選テーブルが選択されて遊技状態が通常状態に移行する。

30

【 0 1 0 4 】

40

50

以上のように、R T 状態中に、赤ベル役あるいは青ベル役の何れかの遊技役が内部当選した場合において、該遊技役を入賞成立しなかった場合は、取りこぼし目が停止表示されるとともに R T 状態が終了されて通常状態が開始される。遊技者にとっては、R T 状態の方が通常状態よりも遊技メダルの使用量を抑制しながら遊技を進行させることができるもの有利な遊技状態である。従って、遊技者は、赤ベル役あるいは青ベル役の何れかの遊技役が内部当選した場合は、該遊技役が入賞成立して取りこぼし目が停止表示されないことに期待する。そして、赤ベル役および青ベル役のうち何れかの遊技役が内部当選している可能性があるものの、それが赤ベル役か青ベル役かを認識できない場合は、遊技者は、赤ベル役および青ベル役のうち何れの遊技役が内部当選したかを推測し、該推測が正しい場合は該遊技役の入賞を成立させる（R T 状態を継続させる）ことが可能であり、該推測が誤りである場合は取りこぼし目が停止表示される（R T 状態が終了される）ことになる。

10

【0105】

C - 4 . R T 状態における再遊技役の入賞成立時の停止表示態様 :

ここで、R T 状態における再遊技役の入賞成立時の停止表示態様について説明する。前述したように、R T 状態中は再遊技役 A ~ D の入賞成立が可能であるが、これらのうち入賞成立時の停止表示態様が特徴的な再遊技役 B ~ D について説明する。

【0106】

図 22 (a) は再遊技役 B の入賞成立時の停止表示態様を示す説明図であり、図 22 (b) は再遊技役 C の入賞成立時の停止表示態様を示す説明図であり、図 22 (c) は再遊技役 D の入賞成立時の停止表示態様を示す説明図である。通常状態中は L 1 ~ L 5 の 5 ラインが入賞ラインとして設定されるが、R T 状態中は上段のライン（上段ライン） L 1 のみが入賞ラインとして設定される。すなわち、再遊技役 B が入賞成立するのは、図 22 (a) に示すように、上段ライン L 1 に再遊技役 B に対応する図柄組合せ（「スイカ」 - 「リプレイ」 - 「リプレイ」）が停止表示された場合のみである。この場合、中段のライン（中段ライン） L 2 には、入賞ラインではないものの（入賞成立はしないものの）、「青セブン」 - 「青セブン」 - 「青セブン」（以下、「青セブン揃い」ともいう）の図柄組合せが停止表示される。この図柄組合せは入賞ラインに停止表示されればボーナス役の入賞成立となる図柄組合せである。これにより、上段ライン L 1 に停止表示する再遊技役 B の図柄組合せよりも、中段ライン L 2 に停止表示する「青セブン揃い」の図柄組合せに遊技者を注目させることになり、ひいては、再遊技役 B の入賞成立を狙う際には、「青セブン揃い」の図柄組合せが中段ライン L 2 に停止表示すること（中段ラインへの青セブン揃いの停止表示）を狙わせることとなる。詳しくは後述するが、本実施例の遊技機 1 では、R T 状態が開始されるとともに遊技者に有利なアシストタイム演出（A T 演出）が開始され、該 R T 状態において（該 A T 演出中に）中段ライン L 2 に「青セブン揃い」が停止表示されると、該 A T 演出が行われている期間が延長する（継続する）。従って、R T 状態中は、「中段ラインへの青セブン揃いの停止表示」を遊技者に期待させる。

20

【0107】

また、図 22 (b) に示すように、再遊技役 C の入賞成立時の停止表示態様は、左回胴 20 a および中回胴 20 b の停止表示位置は再遊技役 B の入賞成立時の停止表示態様と同じであり、右回胴 20 c の停止表示位置が異なる。すなわち、再遊技役 C の入賞成立時も、再遊技役 B の入賞成立時と同様に、左回胴 20 a および中回胴 20 b の中段ライン L 2 には「青セブン」が停止表示される。従って、R T 状態において遊技者が「中段ラインへの青セブン揃いの停止表示」を狙う際には、たとえ再遊技役 B ではなく再遊技役 C が内部当選していたとしても、左回胴 20 a 、中回胴 20 b 、右回胴 20 c の順に停止させれば、第 2 回胴（2 番目に停止する回胴、ここでは中回胴 20 b ）を停止させるまでは、「中段ラインへの青セブン揃いの停止表示」に期待させることができ、遊技興奮を高めることができる。

30

【0108】

また、図 22 (c) に示すように、再遊技役 D の入賞成立時の停止表示態様は、左回胴 20 a の停止表示位置は再遊技役 B の入賞成立時の停止表示態様と同じであり、中回胴 2

40

50

0 b および右回胴 2 0 c の停止表示位置が異なる。すなわち、再遊技役 D の入賞成立時も、再遊技役 B の入賞成立時と同様に、左回胴 2 0 a の中段ライン L 2 には「青セブン」が停止表示される。従って、R T 状態において遊技者が「中段ラインへの青セブン揃いの停止表示」を狙う際には、たとえ再遊技役 B ではなく再遊技役 D が内部当選していたとしても、左回胴 2 0 a 、中回胴 2 0 b 、右回胴 2 0 c の順に停止させれば、第 1 回胴（1 番目に停止する回胴、ここでは左回胴 2 0 a ）を停止させるまでは、「中段ラインへの青セブン揃いの停止表示」に期待させることができ、遊技興趣を高めることができるとなる。

【 0 1 0 9 】

本実施例の遊技機 1 では、以上のような再遊技役 B ~ D の内部当選時に、「中段ラインへの青セブン揃いの停止表示」を遊技者に催促する演出や、「中段ラインへの青セブン揃いの停止表示」が成功または失敗した場合に対応する演出などを実行することによって、遊技興趣を高めている。これらの演出は、サブ制御基板 2 2 0 に搭載された C P U 2 2 1 が実行する演出制御処理によって実現される。以下では、この演出制御処理について説明する。

10

【 0 1 1 0 】

尚、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は、上述の処理を実行することによって、内部抽選（遊技媒体を投入せずとも遊技の実行が可能となる再遊技役を含む複数の遊技役の中から当選役を決定するための役抽選）を行う。従って、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は、本発明における「役抽選手段」に対応している。また、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は、上述の処理を実行することによって、内部抽選（役抽選）で再遊技役 A ~ D に当選する（再遊技役が当選役に決定される）確率が通常状態よりも高い R T 状態（再遊技高確率状態）を発生させる。従って、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は、本発明における「再遊技高確率状態発生手段」に対応している。

20

【 0 1 1 1 】

D . 演出制御処理 :

図 2 3 は、本実施例の遊技機 1 においてサブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 によって実行される演出制御処理を示すフローチャートである。サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 が演出制御処理を実行することによって、各種ランプ類 1 2 、各種スピーカ 1 4 、 1 1 4 、演出表示装置 1 0 、回胴バックライト 2 0 L などが制御されて、上述した遊技制御処理に連動した各種演出が実行される。尚、演出制御処理は、所定時間毎のタイマ割り込み（例えば 4 m s e c 毎）に基づいて実行されている。

30

【 0 1 1 2 】

演出制御処理を開始すると、サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 は先ず、B B 状態開始対応処理を実行する（S 6 0 0）。B B 状態開始対応処理では、B B 状態が開始されたことに対応する演出が行われる。

【 0 1 1 3 】

図 2 4 は、本実施例の B B 状態開始対応処理を示すフローチャートである。B B 状態開始対応処理を開始すると先ず、遊技終了コマンドを受信したか否かを判断する（S 6 0 2）。図 8 を用いて前述したように、遊技終了コマンドは、全ての回胴 2 0 a , 2 0 b , 2 0 c が停止して遊技が終了する際に主制御基板 2 0 0 からサブ制御基板 2 2 0 に向けて送信されるコマンドであり、遊技終了コマンドには、「今回の遊技で何れかの遊技役が入賞成立したか否か、入賞成立したのであればその遊技役の種類」（入賞結果）を示す情報（入賞結果情報）や、「所定のラインに停止表示された図柄組合せ」（停止表示結果）を示す情報（停止表示結果情報）などが含まれている。

40

【 0 1 1 4 】

遊技終了コマンドを受信している場合は（S 6 0 2 : y e s ）、該遊技終了コマンドに含まれる入賞結果情報に基づいて、今回の遊技で第 1 ボーナス役が入賞成立したか否かを判断する（S 6 0 4）。そして、今回の遊技で第 1 ボーナス役が入賞成立したと判断した場合は（S 6 0 4 : y e s ）、第 1 B B 演出フラグをONに設定するとともに（S 6 0 6）、第 1 B B 状態中であることを遊技者に報知する第 1 B B 演出を開始する（S 6 0 8）

50

。第1BB演出フラグは、第1BB演出中（第1BB状態中）であることを示すフラグであって、サブ制御基板220に搭載されたRAM223の所定アドレスにその記憶領域が確保されている。第1BB演出を開始したら、BB状態開始対応処理を終了して、図23に示す演出制御処理に復帰する。

【0115】

一方、今回の遊技で第1ボーナス役が入賞成立していない場合は（S604：no）、今度は、今回の遊技で第2ボーナス役が入賞成立したか否かを判断する（S610）。そして、今回の遊技で第2ボーナス役が入賞成立したと判断した場合は（S610：yes）、第2BB演出フラグをONに設定するとともに（S612）、第2BB状態中であることを遊技者に報知する第2BB演出を開始する（S614）。第2BB演出フラグは、第2BB演出中（第2BB状態中）であることを示すフラグであって、サブ制御基板220に搭載されたRAM223の所定アドレスにその記憶領域が確保されている。第2BB演出を開始したら、BB状態開始対応処理を終了して、図23に示す演出制御処理に復帰する。尚、遊技終了コマンドを受信していない場合（S602：no）や、遊技終了コマンドを受信していても第1ボーナス役および第2ボーナス役の何れの入賞も成立していない場合は（S604：no、S610：no）、そのままBB状態開始対応処理を終了して、図23に示す演出制御処理に復帰する。

10

【0116】

こうして、BB状態開始対応処理を終了したら（図23のS600）、続いて、BB状態終了対応処理を行う（S650）。この処理では、BB状態の終了に対応させてBB演出を終了する処理や、RT状態の開始に合わせてAT演出を開始する処理などを行う。

20

【0117】

図25は、本実施例のBB状態終了対応処理を示すフローチャートである。BB状態終了対応処理を開始すると、サブ制御基板220のCPU221は先ず、BB状態終了コマンドを受信したか否かを判断する（S622）。図17を用いて前述したように、BB状態終了コマンドは、BB状態が終了される際に主制御基板200からサブ制御基板220に向けて送信されるコマンドである。BB状態終了コマンドを受信していない場合は（S622：no）、そのままBB状態終了対応処理を終了して、図23に示す演出制御処理に復帰する。

30

【0118】

BB状態終了コマンドを受信している場合は（S622：yes）、第1BB演出フラグがONに設定されているか否か、すなわち、今回終了するBB状態は第1BB状態か第2BB状態かを判断する（S624）。そして、今回終了するBB状態が第1BB状態である場合は（S624：yes）、第1BB演出を終了するとともに（S626）第1BB演出フラグをOFFに設定する（S628）。続いて、第1AT演出フラグをONに設定するとともに（S630）、ATカウンタの値に「50」を設定する（S640）。尚、第1AT演出フラグおよびATカウンタについては後述する。

【0119】

これに対して、今回終了するBB状態が第2BB状態である場合は（S624：no）、第2BB演出を終了するとともに（S634）第2BB演出フラグをOFFに設定する（S636）。続いて、第2AT演出フラグONに設定するとともに（S638）、ATカウンタの値に「50」を設定する（S640）。

40

【0120】

ここで、本実施例の遊技機1では、第1BB状態または第2BB状態が終了すると、RT状態を開始するとともに遊技者に有利なAT演出を開始する。第1AT演出フラグは、第1BB状態終了後に開始されたAT演出（RT状態）中であることを示すフラグであり、S630の処理では、第1BB状態終了後にAT演出を開始すべく、第1AT演出フラグをONに設定する。また、第2AT演出フラグは、第2BB状態終了後に開始されたAT演出（RT状態）中であることを示すフラグであり、S638の処理では、第2BB状態終了後にAT演出を開始すべく、第2AT演出フラグをONに設定する。また、このA

50

T演出は、B B状態が終了してから50回の遊技行われるまで実行される。A Tカウンタは、A T演出が終了するまでの残りの遊技回数を示すカウンタであり、S 6 4 0の処理ではB B状態の終了にともない、A T演出が終了するまでの残りの遊技回数を50回にすべく(B B状態が終了してから50回の遊技行われるまでA T演出を継続すべく)、A Tカウンタの値に「50」を設定する。こうして、A T演出を開始するための処理を行ったら、B B状態終了対応処理を終了して、図23に示す演出制御処理に復帰する。尚、第1 A T演出フラグ、第2 A T演出フラグ、A Tカウンタは、サブ制御基板220に搭載されたRAM223の所定アドレスにその記憶領域が確保されている。

【0121】

以上のように、本実施例の遊技機1では、第1 B B状態または第2 B B状態が終了すると、R T状態を開始するとともに50回の遊技が行われるまで実行されるA T演出を開始する。また、A T演出の実行中は、該A T演出が第1 B B状態終了後に開始された場合は第1 A T演出フラグがONに設定され、該A T演出が第2 B B状態終了後に開始された場合は第2 A T演出フラグがONに設定される。

10

【0122】

こうして、B B状態終了対応処理を終了したら(図23のS 6 2 0)、続いて、青セブン狙い催促演出実行処理を行う(S 6 5 0)。この処理では、再遊技役B～Dに内部当選したときに、図22を用いて前述した「中段ラインへの青セブン狙いの停止表示」を遊技者に催促する演出を実行する。

20

【0123】

図26は、本実施例の青セブン狙い催促演出実行処理を示すフローチャートである。青セブン狙い催促演出実行処理を開始すると、サブ制御基板220のCPU221は先ず、第1 A T演出フラグまたは第2 A T演出フラグがONに設定されているか否か、すなわち、A T演出中か否かを判断する(S 6 5 1)。その結果、A T演出中であると判断された場合は(S 6 5 1: yes)、内部抽選結果伝達コマンドを受信しているか否かを判断する(S 6 5 2)。図7を用いて前述したように、内部抽選結果伝達コマンドは、内部抽選が行われたときに主制御基板200からサブ制御基板220に送信されるコマンドであり、内部抽選結果情報が含まれている。

30

【0124】

内部抽選結果伝達コマンドを受信している場合は(S 6 5 2: yes)、該内部抽選結果伝達コマンドに含まれる内部抽選結果情報に基づいて、今回の遊技で再遊技役Bに内部当選したか否かを判断する(S 6 5 3)。そして、再遊技役Bに内部当選している場合は(S 6 5 3: yes)、先ず、再遊技役BサブフラグをONに設定する(S 6 5 4)。再遊技役Bサブフラグは、再遊技役Bに内部当選している状態であることを示すフラグであり、サブ制御基板220に搭載されたRAM223の所定アドレスにその記憶領域が確保されている。続いて、「中段ラインへの青セブン狙いの停止表示」を遊技者に催促する演出(以下、「青セブン狙い催促演出」とも表記する)を実行する(S 6 5 6)。すなわち、図22(a)を用いて前述したように、再遊技役Bに内部当選した場合は「中段ラインへの青セブン狙いの停止表示」が可能となるので該停止表示を遊技者に催促する「青セブン狙い催促演出」を実行する。図27は、本実施例の「青セブン狙い催促演出」の一例を示す説明図である。図27に例示するように、「青セブン狙い催促演出」では、演出表示装置27の表示画面に「中段ラインへの青セブン狙いの停止表示」を遊技者に催促する画像が表示される。こうして、「青セブン狙い催促演出」を実行したら(S 6 5 6)、青セブン狙い催促演出実行処理を終了して、図23に示す演出制御処理に復帰する。

40

【0125】

一方、A T演出中に内部抽選結果伝達コマンドを受信しているものの(S 6 5 1: yes、S 6 5 2: yes)、今回の遊技で再遊技役Bには内部当選していない場合は(S 6 5 3: no)、再遊技役Cに内部当選したか否かを判断する(S 6 5 8)。そして、再遊技役Cに内部当選している場合は(S 6 5 8: yes)、先ず、再遊技役CサブフラグをONに設定する(S 6 6 0)。再遊技役Cサブフラグは、再遊技役Cに内部当選している

50

状態であることを示すフラグであり、サブ制御基板 220 に搭載された RAM223 の所定アドレスにその記憶領域が確保されている。続いて、図 27 を用いて上述した「青セブン狙い催促演出」を実行する (S662)。すなわち、図 22 (b) を用いて前述したように、再遊技役 C に内部当選した場合は、左回胴 20a、中回胴 20b、右回胴 20c の順に停止させれば、第 2 回胴 (2 番目に停止する回胴、ここでは中回胴 20b) を停止させるまでは、中段ライン L2 に青セブンが停止表示される。従って、該第 2 回胴が停止されるまでは遊技者を「中段ラインへの青セブン狙いの停止表示」に期待させるために、「中段ラインへの青セブン狙いの停止表示」が可能な場合 (再遊技役 B に内部当選した場合) と同じ「青セブン狙い催促演出」を実行する。こうして、「青セブン狙い催促演出」を実行したら (S662)、青セブン狙い催促演出実行処理を終了して、図 23 に示す演出制御処理に復帰する。

10

【0126】

また、AT 演出中に内部抽選結果伝達コマンドを受信しているものの (S651: yes、S652: yes)、今回の遊技で再遊技役 B および再遊技役 C の何れにも内部当選していない場合は (S653: no、S658: no)、再遊技役 D に内部当選したか否かを判断する (S664)。そして、再遊技役 D に内部当選している場合は (S664: yes)、先ず、再遊技役 D サブフラグを ON に設定する (S666)。再遊技役 D サブフラグは、再遊技役 D に内部当選している状態であることを示すフラグであり、サブ制御基板 220 に搭載された RAM223 の所定アドレスにその記憶領域が確保されている。続いて、図 27 を用いて上述した「青セブン狙い催促演出」を実行する (S662)。すなわち、図 22 (c) を用いて前述したように、再遊技役 D に内部当選した場合は、左回胴 20a、中回胴 20b、右回胴 20c の順に停止させれば、第 1 回胴 (1 番目に停止する回胴、ここでは左回胴 20a) を停止させるまでは、中段ライン L2 に青セブンが停止表示される。従って、該第 1 回胴が停止されるまでは遊技者を「中段ラインへの青セブン狙いの停止表示」に期待させるために、「中段ラインへの青セブン狙いの停止表示」が可能な場合 (再遊技役 B に内部当選した場合) と同じ「青セブン狙い催促演出」を実行する。こうして、「青セブン狙い催促演出」を実行したら (S668)、青セブン狙い催促演出実行処理を終了して、図 23 に示す演出制御処理に復帰する。尚、AT 演出中でない場合 (S651: no)、AT 演出中であるものの内部抽選伝達コマンドを受信していない場合 (S652: no)、AT 演出中に内部抽選伝達コマンドを受信しているものの再遊技役 B ~ D の何れにも内部当選していない場合は (S664: no)、そのまま青セブン狙い催促演出実行処理を終了して、図 23 に示す演出制御処理に復帰する。

20

30

【0127】

以上のように、本実施例の遊技機 1 では、再遊技役 B ~ D の何れかに内部当選したら「青セブン狙い催促演出」を実行する。青セブン狙い催促演出実行処理を終了したら (図 23 の S650)、続いて、キャラクタ演出実行処理を行う (S700)。この処理では、「青セブン狙い催促演出」が実行されたものの (再遊技役 B ~ D の何れかに内部当選したものの) 「中段ラインへの青セブン狙いの停止表示」がなされなかった場合に後述の「キャラクタ演出」を実行する。

40

【0128】

図 28 および図 29 は、本実施例のキャラクタ演出実行処理を示すフローチャートである。キャラクタ演出実行処理を開始すると、サブ制御基板 220 の CPU221 は先ず、第 1 AT 演出フラグあるいは第 2 AT 演出フラグが ON に設定されているか否か、すなわち、AT 演出中か否かを判断する (S701)。その結果、AT 演出中であると判断した場合は (S701: yes)、遊技終了コマンドを受信したか否かを判断する (S702)。図 8 を用いて前述したように、遊技終了コマンドは、全ての回胴 20a, 20b, 20c が停止して遊技が終了する際に主制御基板 200 からサブ制御基板 220 に向けて送信されるコマンドであり、遊技終了コマンドには、「今回の遊技で何れかの遊技役が入賞成立したか否か、入賞成立したのであればその遊技役の種類」(入賞結果) を示す情報(入賞結果情報) や、「所定のラインに停止表示された図柄組合せ」(停止表示結果) を示

50

す情報（停止表示結果情報）などが含まれている。そして、遊技終了コマンドを受信している場合は（S702：yes）、AT継続確定フラグがONに設定されているか否かを判断する（S704）。詳しくは後述するが、本実施例の遊技機1は、RT状態における（AT演出中の）遊技の進行状況に応じて、実行中のAT演出を継続（延長）させるか否かが決定される。AT継続確定フラグは、「実行中のAT演出を継続（延長）させること」（AT演出の継続）が既に確定していることを示すフラグであって、サブ制御基板220に搭載されたRAM223の所定アドレスにその記憶領域が確保されている。すなわち、S704の処理では、「AT演出の継続」が既に確定しているか否かを判断される。

【0129】

そして、「AT演出の継続」が未だ確定していない場合は（S704：no）、今度は、再遊技役BサブフラグがONに設定されているか否か、すなわち、今回の遊技において再遊技役Bに内部当選したか否かを判断する（S706）。その結果、今回の遊技において再遊技役Bに内部当選したと判断した場合は（S706：yes）、今度は、遊技終了コマンドに含まれる「停止表示結果情報」に基づいて、今回の遊技において「中段ラインへの青セブン揃いの停止表示」が行われたか否かを判断する（S708）。すなわち、図22（a）を用いて前述したように、再遊技役Bに内部当選した場合は「中段ラインへの青セブン揃いの停止表示」が可能となることから、該「中段ラインへの青セブン揃いの停止表示」が行われたか否かを判断する。

【0130】

ここで、再遊技役Bに内部当選したと判断される場合は（S706：yes）、今回の遊技がAT演出中の遊技である場合である（S701：yes）。また、再遊技役Bに内部当選したと判断される場合は（S706：yes）、再遊技役BはRT状態中にのみ内部当選可能な遊技役であることから、今回の遊技がRT状態の遊技である場合のみである。さらに、再遊技役Bに内部当選したと判断される場合は（S706：yes）、図26を用いて前述したように、今回の遊技で「青セブン狙い催促演出」が実行されている場合である。すなわち、S708の処理では、AT演出中且つRT状態中に再遊技役Bに内部当選して「青セブン狙い催促演出」が実行された遊技において「中段ラインへの青セブン揃いの停止表示」が行われたか否かが判断される。

【0131】

その結果、「中段ラインへの青セブン揃いの停止表示」が行われた場合は（S708：yes）、「実行中のAT演出を継続（延長）させること」（AT演出の継続）を確定すべくAT継続確定フラグをONに設定する（S710）。続いて、「AT演出の継続」が確定したことを遊技者に報知するAT継続確定演出を実行する（S712）。そして、次の遊技に備えて再遊技役BサブフラグをOFFに設定した後（S720）、キャラクタ演出実行処理を終了して、図23に示す演出制御処理に復帰する。

【0132】

これに対して、「中段ラインへの青セブン揃いの停止表示」が行われなかつた場合は（S708：no）、「AT演出の継続」を確定すべくAT継続確定フラグをONに設定するものの（S710）、AT継続確定演出は実行しない。このように、本実施例の遊技機1では、再遊技役Bが内部当選した場合は、「中段ラインへの青セブン揃いの停止表示」が行われたか否かに拘わらず「AT演出の継続」が確定されるものの、「中段ラインへの青セブン揃いの停止表示」が行われなければAT継続確定演出は実行しない。換言すると、たとえ「AT演出の継続」が確定したとしても、「中段ラインへの青セブン揃いの停止表示」が行われなければ「AT演出の継続」が確定したことを遊技者に認識させない。従って、「AT演出の継続」が確定したか否かを認識することを遊技者に所望させて、「中段ラインへの青セブン揃いの停止表示」に対する遊技者の意欲を向上させることができる。この結果、遊技興奮を高めることができる。

【0133】

また、「中段ラインへの青セブン揃いの停止表示」が行われなかつた場合は（S708：no）、キャラクタカウンタの値に「4」を設定した後（S716）、キャラクタカウ

10

20

30

40

50

ンタの値と同数のキャラクタを登場させる「キャラクタ演出」を実行する（S718）。すなわち、S718の処理では、4人のキャラクタを登場させる「キャラクタ演出」を実行する。キャラクタカウンタとは、「キャラクタ演出」に登場させるキャラクタ数を示すカウンタであって、サブ制御基板220に搭載されたRAM223の所定アドレスにその記憶領域が確保されている。

【0134】

ここで、詳しくは後述するが、本実施例の遊技機1では、AT演出中に再遊技役Bに内部当選した場合だけでなく、AT演出中に再遊技役Cまたは再遊技役Dに内部当選した場合も「キャラクタ演出」が実行される。そして、AT演出中に再遊技役Cまたは再遊技役Dに内部当選したときに「キャラクタ演出」を実行した場合は、該「キャラクタ演出」に登場するキャラクタ数が実行中のAT演出が継続（延長）される可能性を示している。

10

【0135】

図30は、本実施例の「キャラクタ演出」の一例を示す説明図である。図30(a)～(e)に示すように、「キャラクタ演出」では演出表示装置27の表示画面に0～4人の何れかのキャラクタ数のキャラクタが表示される。そして、「キャラクタ演出」で表示される（に登場する）キャラクタ数が多いほど実行中のAT演出が継続（延長）される可能性が高まる。そこで、「AT演出の継続」は確定させるもののAT継続確定演出は実行しない場合には（図28のS708：no）、実行中のAT演出が継続（延長）される可能性が最も高いことを示すべく、4人のキャラクタが登場する「キャラクタ演出」を実行する（S716、S718）。続いて、次の遊技に備えて再遊技役BサブフラグをOFFに設定した後（S720）、キャラクタ演出実行処理を終了して、図23に示す演出制御処理に復帰する。

20

【0136】

以上は、キャラクタ演出実行処理のうち、再遊技役Bに内部当選している場合（S706：yes）の処理について説明した。これに対して、再遊技役Bに内部当選していない場合は（S706：no）、再遊技役CサブフラグがONに設定されているか否か、すなわち、今回の遊技において再遊技役Cに内部当選したか否かを判断する（図29のS730）。

30

【0137】

ここで、再遊技役Cに内部当選したと判断される場合は（S730：yes）、今回の遊技がAT演出中の遊技である場合である（図28のS701：yes）。また、再遊技役Cに内部当選したと判断される場合は（S730：yes）、再遊技役CはRT状態中にのみ内部当選可能な遊技役であることから、今回の遊技がRT状態の遊技である場合のみである。さらに、再遊技役Cに内部当選したと判断される場合は（S730：yes）、図26を用いて前述したように、今回の遊技で「青セブン狙い催促演出」が実行されている場合である。

30

【0138】

S730の判断処理で、再遊技役Cに内部当選したと判断した場合は（S730：yes）、「キャラクタ演出」を実行するための処理を行う。本実施例の遊技機1では、AT演出中ににおいて、「AT演出の継続」が確定されない限りは、再遊技役Cまたは再遊技役Dに内部当選するたびに「キャラクタ演出」を実行する。「キャラクタ演出」を実行するための処理では先ず、第1AT演出フラグがONに設定されているか否か、すなわち、再遊技役Cの内部当選した今回の遊技が、第1BB状態終了後のAT演出（RT状態）中に行われたものか第2BB状態終了後のAT演出（RT状態）中に行われたものかを判断する（S732）。

40

【0139】

その結果、今回の遊技が第1BB状態終了後のAT演出（RT状態）中に行われた遊技である場合は（S732：yes）、第1BB状態終了後のAT演出（RT状態）中に再遊技役Cに内部当選した場合用のキャラクタ数決定テーブル（第1Cキャラクタ数決定テーブル）を選択し（S734）、今回の遊技が第2BB状態終了後のAT演出（RT状態

50

) 中に行われた遊技である場合は(S 7 3 2 : n o)、第 2 B B 状態終了後の A T 演出(R T 状態)中に再遊技役 C に内部当選した場合用のキャラクタ数決定テーブル(第 2 C キャラクタ数決定テーブル)を選択する(S 7 3 6)。キャラクタ数決定テーブルとは、今回の遊技で実行する「キャラクタ演出」に登場させるキャラクタ数を決定するためのテーブルであって、サブ制御基板 2 2 0 に搭載された R O M 2 2 2 の所定アドレスに予め記憶されている。

【 0 1 4 0 】

図 3 1 (a) は本実施例の「第 1 C キャラクタ数決定テーブル」を概念的に示す説明図であり、図 3 1 (b) は本実施例の「第 2 C キャラクタ数決定テーブル」を概念的に示す説明図である。図 3 1 に示すように、キャラクタ数決定テーブルは、実行中の A T 演出(R T 状態)において先に行われた「キャラクタ演出」で既に登場したキャラクタ数(以下、「登場済みキャラクタ数」とも表記する)毎に、今回実行する「キャラクタ演出」で増加させるキャラクタ数(以下、「増加数」とも表記する)が所定の確率で決定されるように設定されている。具体的には、登場済みキャラクタ数毎に、各増加数に対応する乱数値の範囲が設定されている。例えば、「第 1 C キャラクタ数決定テーブル」は、登場済みキャラクタ数が 2 人である場合は、4 0 % の確率でキャラクタ数が増加せず(0 人増加し)、4 5 % の確率でキャラクタ数が 1 人増加し、1 5 % の確率でキャラクタ数が 2 人増加するように設定されている。また、「第 2 C キャラクタ数決定テーブル」は、登場済みキャラクタ数が 3 人の場合は、2 0 % の確率でキャラクタ数が増加せず(0 人増加し)、8 0 % の確率でキャラクタ数が 1 人増加するように設定されている。尚、実行中の A T 演出(R T 状態)において、一度も「キャラクタ演出」が実行されていない場合、または「キャラクタ演出」が実行されたとしても該「キャラクタ演出」にキャラクタが 1 人も登場しなかった場合は、登場済みキャラクタ数は 0 人となる。

10

20

30

40

【 0 1 4 1 】

こうして、「第 1 C キャラクタ数決定テーブル」または「第 2 C キャラクタ数決定テーブル」を選択したら(S 7 3 4 または S 7 3 6)、登場済みキャラクタ数を把握すべく、キャラクタカウンタの値を読み出す(S 7 4 6)。すなわち、キャラクタカウンタは「キャラクタ演出」に登場させるキャラクタ数を示すカウンタであることから、実行中の A T 演出(R T 状態)において未だ「キャラクタ演出」が行われていない場合は、キャラクタカウンタの値に登場済みキャラクタ数として「0」が設定されており、実行中の A T 演出(R T 状態)において既に「キャラクタ演出」が行われている場合は、キャラクタカウンタの値に登場済みキャラクタ数として「0」~「4」の何れかが設定されている。そこで、S 7 4 6 の処理では、登場済みキャラクタ数を把握すべく、キャラクタカウンタの値を読み出す。

【 0 1 4 2 】

登場済みキャラクタ数を把握したら(S 7 4 6)、今回実行する「キャラクタ演出」で増加させるキャラクタ数(増加数)を抽選(増加数抽選)で決定する(S 7 4 8)。具体的には、S 7 3 4 または S 7 3 6 の処理で選択したキャラクタ数決定テーブルにおいて、S 7 4 6 の処理で把握した登場済みキャラクタ数に対応する領域を参照する。そして、所定のタイミングで取得した乱数に対応する増加数を選択する。

【 0 1 4 3 】

こうして、増加数抽選で増加数を決定したら(S 7 4 8)、決定した増加数をキャラクタカウンタの値に加算する(S 7 5 0)。続いて、キャラクタカウンタの値と同数のキャラクタを登場させる「キャラクタ演出」(図 2 0 (a)~(e)の何れか)を実行する。そして、次の遊技に備えて再遊技役 C サブフラグを O F F に設定した後(S 7 5 4)、キャラクタ演出実行処理を終了して、図 2 3 に示す演出制御処理に復帰する。

【 0 1 4 4 】

以上のように、本実施例の遊技機 1 では、再遊技役 C に内部当選した場合はキャラクタ演出が実行される。また、第 1 C キャラクタ数決定テーブル(図 3 1 (a))と第 2 C キャラクタ数決定テーブル(図 3 1 (b))とを比較すると明らかのように、第 1 B B 状態

50

終了後の A T 演出 (R T 状態) 中に再遊技役 C に内部当選した場合よりも、第 2 B B 状態終了後の A T 演出 (R T 状態) 中に再遊技役 C に内部当選した場合の方が、キャラクタ演出に登場するキャラクタ数が多くなる確率が高い。

【 0 1 4 5 】

以上は、キャラクタ演出実行処理のうち、再遊技役 C に内部当選している場合 (S 7 3 0 : y e s) の処理について説明した。これに対して、再遊技役 C に内部当選していない場合は (S 7 3 0 : n o) 、再遊技役 D サブフラグが O N に設定されているか否か、すなわち、今回の遊技において再遊技役 D に内部当選したか否かを判断する (S 7 3 8) 。

【 0 1 4 6 】

ここで、再遊技役 D に内部当選したと判断される場合は (S 7 3 8 : y e s) 、今回の遊技が A T 演出中の遊技である場合である (図 2 8 の S 7 0 1 : y e s) 。また、再遊技役 D に内部当選したと判断される場合は (S 7 3 8 : y e s) 、再遊技役 D は R T 状態中にのみ内部当選可能な遊技役であることから、今回の遊技が R T 状態の遊技である場合のみである。さらに、再遊技役 D に内部当選したと判断される場合は (S 7 3 8 : y e s) 、図 2 6 を用いて前述したように、今回の遊技で「青セブン狙い催促演出」が実行されている場合である。

【 0 1 4 7 】

S 7 3 8 の判断処理で、再遊技役 D に内部当選したと判断された場合も (S 7 3 8 : y e s) 、「キャラクタ演出」を実行するための処理を行う。この処理では先ず、第 1 A T 演出フラグが O N に設定されているか否か、すなわち、再遊技役 D の内部当選した今回の遊技が、第 1 B B 状態終了後の A T 演出 (R T 状態) 中に行われたものか第 2 B B 状態終了後の A T 演出 (R T 状態) 中に行われたものかを判断する (S 7 4 0) 。

【 0 1 4 8 】

その結果、今回の遊技が第 1 B B 状態終了後の A T 演出 (R T 状態) 中に行われた遊技である場合は (S 7 4 0 : y e s) 、第 1 B B 状態終了後の A T 演出 (R T 状態) 中に再遊技役 D に内部当選した場合用のキャラクタ数決定テーブル (第 1 D キャラクタ数決定テーブル) を選択し (S 7 4 2) 、今回の遊技が第 2 B B 状態終了後の A T 演出 (R T 状態) 中に行われた遊技である場合は (S 7 4 0 : n o) 、第 2 B B 状態終了後の A T 演出 (R T 状態) 中に再遊技役 D に内部当選した場合用のキャラクタ数決定テーブル (第 2 D キャラクタ数決定テーブル) を選択する (S 7 4 4) 。

【 0 1 4 9 】

図 3 2 (a) は本実施例の「第 1 D キャラクタ数決定テーブル」を概念的に示す説明図であり、図 3 2 (b) は本実施例の「第 2 D キャラクタ数決定テーブル」を概念的に示す説明図である。図 3 2 に示す「第 1 D キャラクタ数決定テーブル」および「第 2 D キャラクタ数決定テーブル」は、図 3 1 に示す「第 1 C キャラクタ数決定テーブル」および「第 2 C キャラクタ数決定テーブル」と比較して、キャラクタ演出に登場するキャラクタ数が多くなる確率が高くなるように設定されている。すなわち、A T 演出 (R T 状態) 中に再遊技役 C に内部当選した場合よりも、A T 演出 (R T 状態) 中に再遊技役 D に内部当選した場合の方が、キャラクタ演出に登場するキャラクタ数が多くなる確率が高くなるように設定されている。

【 0 1 5 0 】

こうして、第 1 D キャラクタ数決定テーブルまたは第 2 D キャラクタ数決定テーブルを選択したら (S 7 4 2 または S 7 4 4) 、上述した再遊技役 C に内部当選した場合と同様に、先ず、登場済みキャラクタ数を把握すべくキャラクタカウンタの値を読み出す (S 7 4 6) 。続いて、S 7 4 2 または S 7 4 4 の処理で選択したキャラクタ数決定テーブルにおいて、S 7 4 6 の処理で把握した登場済みキャラクタ数に対応する領域を参照する。そして、所定のタイミングで取得した乱数に対応する増加数を選択する。続いて、決定した増加数をキャラクタカウンタの値に加算して (S 7 5 0) 、加算後のキャラクタカウンタの値と同数のキャラクタを登場させる「キャラクタ演出」 (図 2 0 (a) ~ (e) の何れか) を実行する。そして、次の遊技に備えて再遊技役 D サブフラグを O F F に設定した後

10

20

30

40

50

(S754)、キャラクタ演出実行処理を終了して、図23に示す演出制御処理に復帰する。

【0151】

以上のように、本実施例の遊技機1では、再遊技役Dに内部当選した場合もキャラクタ演出が実行される。また、第1Dキャラクタ数決定テーブル(図32(a))と第2Dキャラクタ数決定テーブル(図32(b))とを比較すると明らかのように、第1BB状態終了後のAT演出(RT状態)中に再遊技役Dに内部当選した場合よりも、第2BB状態終了後のAT演出(RT状態)中に再遊技役Dに内部当選した場合の方が、キャラクタ演出に登場するキャラクタ数が多くなる確率が高い。

【0152】

尚、キャラクタ演出実行処理において、遊技終了コマンドを受信していない場合は(図28のS702: no)、上述した処理は実行せず、そのままキャラクタ演出実行処理を終了して、図23に示す演出制御処理に復帰する。また、遊技終了コマンドを受信しても既に「AT演出の継続」が確定している場合は(図28のS704: yes)、再遊技役B～Dサブフラグの何れかがONに設定されていれば、次の遊技に備えて該サブフラグをOFFに設定した後(S756)、キャラクタ演出実行処理を終了して、図23に示す演出制御処理に復帰する。

【0153】

こうして、キャラクタ演出実行処理を終了したら(図23のS700)、続いて、AT演出実行処理を行う(S900)。この処理では、AT演出を実行する処理や、AT演出を継続させる処理を行う。

【0154】

図33および図34は、本実施例のAT演出実行処理を示すフローチャートである。AT演出実行処理を開始すると、サブ制御基板220のCPU221は先ず、第1AT演出フラグまたは第2AT演出フラグがONに設定されているか否か、すなわち、AT演出中か否かを判断する(S902)。その結果、AT演出中である場合は(S902: yes)、内部抽選結果伝達コマンドを受信しているか否かを判断する(S904)。図7を用いて前述したように、内部抽選結果伝達コマンドは、内部抽選が行われたときに主制御基板200からサブ制御基板220に送信されるコマンドであり、内部抽選結果情報が含まれている。内部抽選結果伝達コマンドを受信している場合は(S904: yes)、内部抽選結果伝達コマンドに含まれる内部抽選結果情報に基づいて、赤ベル役あるいは青ベル役の何れかに内部当選しているか否かを判断する(S906)。そして、赤ベル役あるいは青ベル役の何れかに内部当選していた場合は(S906: yes)、内部当選している遊技役が赤ベル役および青ベル役のうち何れか(たとえば、左回胴に停止表示させるべき図柄(「赤セブン」または「青セブン」))を各種ランプ類12、各種スピーカ14, 114、演出表示装置10、回胴バックライト20Lなどを用いて報知する演出(以下、「ナビ演出」とも表記する)を実行する(S908)。

【0155】

ナビ演出が実行されると、遊技者は、左回胴の停止表示させるべき図柄(「赤セブン」、「青セブン」の何れか)を認識することができ、その図柄を停止表示させるタイミングで回胴停止ボタン38aを操作することによって、効率的に赤ベル役、青ベル役の入賞を成立させることができる。その結果、AT演出中は、遊技者は赤ベル、青ベル役が内部当選すると高い確率で(熟練した遊技者は確実に)遊技メダルを獲得することが可能となる。また、AT演出はBB状態終了後に開始されるが、前述したようにBB状態終了後にはRT状態も開始されている。すなわち、AT演出はRT状態中に実行されている。そして、RT状態は遊技メダルの使用量を抑制可能な有利な状態であるが、赤ベル役または青ベル役の入賞を成立させることができず取りこぼし目が停止表示されると終了してしまう遊技状態である。この点、AT演出の実行中は、効率的に赤ベル役または青ベル役の入賞を成立させることができるので、RT状態を継続させて遊技メダルの使用量を抑制しながら、遊技メダルを獲得することが可能となる。

10

20

30

40

50

【0156】

ナビ演出を実行すると(S908)、または、赤ベル役および青ベル役のいずれにも内部当選していないと判断すると(S906: no)、ATカウンタの値から「1」を減算する処理を行う(S910)。前述したようにATカウンタとは、AT演出の残りの遊技回数が設定されるカウンタである。ATカウンタの値から「1」を減算したら(S910)、その結果、ATカウンタの値が「0」になったか否かの判断を行う(S912)。そして、ATカウンタの値が未だ「0」になっていない場合(S912: no)は次回の遊技でもAT演出を継続するので、AT演出フラグをONに設定したままAT演出実行処理を終了して、図23に示す演出制御処理に復帰する。

【0157】

以上のように、AT演出中は、内部抽選結果伝達コマンドを受信するたびに(遊技1回毎に)赤ベル役および青ベル役に内部当選したか否かを判断して、これらの遊技役に内部当選している場合はナビ演出を実行する。また、AT演出中は、内部抽選結果伝達コマンドを受信するたびに(遊技1回毎に)ATカウンタの値を「1」減算し、ATカウンタの値が「0」になったら、ATフラグをOFFに設定してAT遊技を終了する。

【0158】

AT遊技を終了すると、ナビ演出が実行されなくなるので、赤ベル役または青ベル役に内部当選している場合は、遊技者はこれらの遊技役のうち内部当選している遊技役を推測して回胴を停止表示されることになる。この結果、該推測が誤っていると、図20および図21を用いて前述したように「取りこぼし目」が停止表示されてRT状態が終了する。

【0159】

S912の判断処理で、ATカウンタの値が「0」になったと判断した場合は(S912: yes)、実行中のAT演出を終了するか継続するかを決定する処理を行う。この処理では先ず、AT継続確定フラグがONに設定されているか否か、すなわち、今回終了しようとするAT演出中において再遊技役Bに内部当選したことから、「AT演出の継続」が確定しているか否かを判断する(図34のS916)。その結果、「AT演出の継続」が確定している場合は(S916: yes)、AT継続確定フラグをOFFに設定した後(S918)、実行中のAT演出を継続する処理を行う。この処理では、遊技があと30回行われるまでAT演出を継続すべく、ATカウンタの値に「30」を設定する(S938)。続いて、次の遊技から開始されるAT演出(継続するAT演出)中における登場済みキャラクタ数の計数に備えて、キャラクタカウンタの値を「0」に設定した後(S940)、AT演出実行処理を終了して、図23に示す演出制御処理に復帰する。

【0160】

一方、S916の処理で「AT演出の継続」が確定しないと判断した場合は(S916: no)、第1AT演出フラグがONに設定されているか否か、すなわち、今回終了しようとするAT演出が、第1BB状態終了後に開始されたAT演出か第2BB状態終了後に開始されたAT演出かを判断する(S920)。その結果、今回終了しようとするAT演出が、第1BB状態終了後に開始されたAT演出である場合は(S920: yes)、第1BB状態終了後に開始されるAT演出用のAT演出継続抽選テーブル(第1AT演出継続抽選テーブル)を選択する(S924)。これに対して、今回終了しようとするAT演出が、第2BB状態終了後に開始されたAT演出である場合は(S920: no)、第2BB状態終了後に開始されるAT演出用のAT演出継続抽選テーブル(第2AT演出継続抽選テーブル)を選択する(S928)。AT演出継続抽選テーブルは、AT演出を継続するか否かを決定するためのテーブルであって、サブ制御基板220に搭載されたROM222の所定アドレスに予め記憶されている。

【0161】

図35(a)は本実施例の「第1AT演出継続抽選テーブル」を概念的に示す説明図であり、図35(b)は本実施例の「第2AT演出継続抽選テーブル」を概念的に示す説明図である。図35に示すように、AT演出継続抽選テーブルは、今回終了しようとするAT演出において最後に行われた「キャラクタ演出」で登場したキャラクタ数(以下、「最

終キャラクタ数」とも表記する)毎に、A T演出を継続するか否かが所定の確率で決定されるように設定されている。具体的には、最終キャラクタ数毎に、A T演出を継続するか否か(当否)に対応する乱数値の範囲が設定されている。例えば、「第1 A T演出継続抽選テーブル」は、最終キャラクタ数が2人である場合は、30%の確率でA T演出を継続するように設定されている。また、「第2 A T演出継続抽選テーブル」は、最終キャラクタ数が2人である場合は、20%の確率でA T演出を継続するように設定されている。

【0162】

こうして、「第1 A T演出継続抽選テーブル」または「第2 A T演出継続抽選テーブル」を選択したら(S924またはS928)、最終キャラクタ数を把握すべく、キャラクタカウンタの値を読み出す(S930)。すなわち、キャラクタカウンタは「キャラクタ演出」に登場させるキャラクタ数を示すカウンタであることから、キャラクタカウンタの値に最終キャラクタ数として「0」~「4」の何れかが設定されている。そこで、S930の処理では、最終キャラクタ数を把握すべく、キャラクタカウンタの値を読み出す。

10

【0163】

最終キャラクタ数を把握したら(S930)、A T演出を継続するか否か(当否)を抽選(A T演出継続抽選)で決定する(S932)。具体的には、S924またはS928の処理で選択したA T演出継続抽選テーブルにおいて、S930の処理で把握した最終キャラクタ数に対応する領域を参照する。そして、所定のタイミングで取得した乱数に対応させて当否を決定する。

20

【0164】

こうして、A T演出継続抽選を行ったら(S932)、該抽選に当選したか否かを判断する(S934)。その結果、A T演出継続抽選に当選した場合は(S934: yes)、遊技があと30回行われるまでA T演出を継続すべく、A Tカウンタの値に「30」を設定する(S938)。続いて、次の遊技から開始されるA T演出(継続するA T演出)中における登場済みキャラクタ数の計数に備えて、キャラクタカウンタの値を「0」に設定した後(S940)、A T演出実行処理を終了して、図23に示す演出制御処理に復帰する。

20

【0165】

これに対して、A T演出継続抽選に当選しなかった場合は(S824: no)、A T演出を終了すべく、第1 A T演出フラグおよび第2 A T演出フラグのうちONに設定されている方をOFFに設定するとともに(S942)、次のA T演出の開始に備えてキャラクタカウンタの値を「0」に設定した後(S940)、A T演出実行処理を終了して、図23に示す演出制御処理に復帰する。

30

【0166】

以上のように、本実施例の遊技機1では、「A T演出の継続」が確定している場合は、遊技があと30回行われるまでA T演出を継続し、「A T演出の継続」が確定していない場合は「キャラクタ演出」に登場したキャラクタ数(最終キャラクタ数)に応じて、遊技があと30回行われるまでA T演出を継続するか否かを決定する。そして、図35に示すように、A T演出継続抽選テーブルは、最終キャラクタ数が多いほど高い確率でA T演出継続抽選に当選するように設定されている。従って、最終キャラクタ数が多いほど高い確率でA T演出が継続される。また、図35(a)と図35(b)を比較すると明らかなように、最終キャラクタ数が同数であれば、第2 A T演出継続抽選テーブルよりも、第1 A T演出継続抽選テーブルの方が高い確率でA T演出継続抽選に当選するように設定されている。従って、最終キャラクタ数が同数であれば、第2 B B状態終了後に開始されたA T演出よりも、第1 B B状態終了後に開始されたA T演出の方が高い確率でA T演出が継続される。尚、継続されたA T演出においてもキャラクタ演出が実行されるとともに、該継続されたA T演出を終了しようとする際には再度A T演出を継続するか否かが判断されるので、A T演出は複数回継続される場合もある。

40

【0167】

E. 本実施例の遊技機によって得られる遊技性 :

50

図36は、本実施例の遊技機1によって得られる遊技性を示す説明図である。図36に示すように、本実施例の遊技機1では、AT演出中(RT状態中)において再遊技役Bに内部当選した場合は、「青セブン狙い催促演出」が実行されるとともに(図26のS656参照)AT演出が継続される(「AT演出の継続」が確定される)(図28のS710、S714参照)。また、再遊技役Bに内部当選した場合は「中段ラインへの青セブン狙いの停止表示」が可能な状態となるが(図22(a)参照)、この状態において「中段ラインへの青セブン狙いの停止表示」が行われれば(成功すれば)AT継続確定演出を実行し(図28のS712参照)、「中段ラインへの青セブン狙いの停止表示」が行われなければ(失敗すれば)AT継続確定演出を実行せずに「キャラクタ演出」を実行する(図28のS716、S718参照)。すなわち、たとえ「AT演出の継続」が確定したとしても、「中段ラインへの青セブン狙いの停止表示」が行われなければ「AT演出の継続」が確定したことを遊技者が認識できない。従って、「AT演出の継続」が確定したか否かを認識することを遊技者に所望させて、「中段ラインへの青セブン狙いの停止表示」に対する遊技者の意欲を向上させることができる。この結果、AT演出中(RT状態中)の遊技興味を高めることができる。

10

【0168】

また、再遊技役Bに内部当選して「AT演出の継続」が確定したもの「中段ラインへの青セブン狙いの停止表示」が行われない場合の「キャラクタ演出」としては、AT演出が継続される確率(可能性)が最も高いことを示す演出(4人のキャラクタが登場するキャラクタ演出:図27(e)参照)を実行する。換言すると、AT演出が継続される確率(可能性)が最も高いことを示す演出が行われた後、AT演出が確実に継続される。従って、「キャラクタ演出」が示唆する「AT演出の継続可能性」に対する遊技者の信頼度を向上させることができるので、「キャラクタ演出」に対する遊技者の注目度を高めることができる。この結果、AT演出中(RT状態中)の遊技興味を高めることができる。

20

【0169】

また、本実施例の遊技機1では、AT演出中(RT状態中)において再遊技役Cまたは再遊技役Dに内部当選した場合にも、「青セブン狙い催促演出」が実行される(図26のS662、S668参照)。しかしながら、この場合は、再遊技役Bに内部当選した場合とは異なり、「中段ラインへの青セブン狙いの停止表示」は不可能である(図22(b)、(c)参照)。すなわち、遊技者が「青セブン狙い催促演出」に従って「中段ラインへの青セブン狙いの停止表示」を狙っても、「中段ラインへの青セブン狙いの停止表示」は行われない(失敗する)。そして、この場合は、キャラクタ数が決定されて(図29のS748、S750参照)、決定されたキャラクタ数の「キャラクタ演出」が行われる(図29のS752参照)。この「キャラクタ演出」に登場するキャラクタ数はキャラクタ演出が実行されるたびに決定されるので、該キャラクタ数は変動する可能性がある。そして、実行中のAT演出中(RT状態中)における最後のキャラクタ演出に登場したキャラクタ数に応じてAT演出を継続するか否かを抽選する(図34のS930、S932参照)。本実施例では、該キャラクタ数が多いほど高い確率でAT演出を継続する(図35参照)。このように、「青セブン狙い催促演出」が行われた場合において、「中段ラインへの青セブン狙いの停止表示」は行われない(失敗した)ときでも、AT演出が継続される確率(可能性)が変動するとともに、該AT演出が継続される確率(可能性)をキャラクタ数で示唆する「キャラクタ演出」が実行される。従って、「青セブン狙い催促演出」が行われたものの「中段ラインへの青セブン狙いの停止表示」が行われない(失敗した)場合でも、遊技者に「キャラクタ演出」に注目させるができる。その結果、AT演出中(RT状態中)の遊技興味を高めることができる。

30

【0170】

また、本実施例の遊技機1では、「AT演出の継続」が確定していなければ、再遊技役Cまたは再遊技役Dが内部当選するたびに、「AT演出の継続可能性」を示唆するキャラクタ数を決定して、該キャラクタ数の「キャラクタ演出」を実行する。従って、「AT演出の継続」に期待する遊技者を、タイミング良く「キャラクタ演出」に注目させることができ

40

50

でき、A T 演出中 (R T 状態中) の遊技興趣を高めることが可能となる。

【0171】

また、図31と図32を比較すると明らかのように、再遊技役Dに内部当選した場合よりも、再遊技役Cに内部当選した場合の方が「キャラクタ演出」に登場するキャラクタ数が増加され易い (A T 演出が継続される確率 (可能性) が高まり易い)。従って、「青セブン狙い催促演出」が行われたものの「中段ラインへの青セブン狙いの停止表示」は行われない (失敗した) 場合でも、全回胴のうち左回胴20aおよび中回胴20bの中段に青セブンが停止表示するか (再遊技役Cに内部当選したか)、全回胴のうち左回胴20aにのみの中段に青セブンが停止表示するか (再遊技役Dに内部当選したか) に遊技者を注目させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

10

【0172】

また、図31(a)と図31(b)を比較、あるいは、図32(a)と図32(b)を比較すると明らかのように、第1B B状態終了後のA T 演出中よりも第2B B状態終了後のA T 演出中の方が「キャラクタ演出」に登場するキャラクタ数が増加され易い (A T 演出が継続される確率 (可能性) が高まり易い)。また、図34(a)と図34(b)を比較すると明らかのように、第2B B状態終了後のA T 演出よりも第1B B状態終了後のA T 演出の方が、キャラクタ数が同数であればA T 演出が継続される確率 (可能性) が高い。従って、実行されるB B状態の種類 (第1B B状態、第2B B状態) によってA T 演出の継続可能性が異なる点に遊技者を注目させることができ、遊技興趣を高めることができとなる。

20

【0173】

尚、サブ制御基板220のCPU221は、上述した処理を実行することによって、R T 状態中の内部抽選で (再遊技高確率状態における役抽選の結果として)、「中段ラインへの青セブン狙いの停止表示」が可能な再遊技役Bに内部当選した場合 (特定図柄組合せが停止表示可能な第1結果が導出された場合) と、「中段ラインへの青セブン狙いの停止表示」が不可能な再遊技役Cまたは再遊技役Dに内部当選した場合 (特定図柄組合せが停止表示不能な第2結果が導出された場合) とにおいて、「青セブン狙い催促演出」を行う (特定図柄組合せの停止表示に関する報知を行う)。従って、サブ制御基板220のCPU221は、本発明における「報知手段」に対応している。

30

【0174】

また、サブ制御基板220のCPU221は、上述した処理を実行することによって、R T 状態中の内部抽選で (再遊技高確率状態における役抽選の結果として)、「中段ラインへの青セブン狙いの停止表示」が可能な再遊技役Bに内部当選した場合 (特定図柄組合せが停止表示可能な第1結果が導出された場合) に、A T 演出を継続する (第1の特典を付与する)。従って、サブ制御基板220のCPU221は、本発明における「第1の特典付与手段」に対応している。また、サブ制御基板220のCPU221は、上述した処理を実行することによって、R T 状態中の内部抽選で (再遊技高確率状態における役抽選の結果として)、「中段ラインへの青セブン狙いの停止表示」が可能な再遊技役Bに内部当選しなかった場合 (特定図柄組合せが停止表示可能な第1結果が導出されなかった場合) に、所定の確率でA T 演出を継続する (第2の特典を付与する)。従って、サブ制御基板220のCPU221は、本発明における「第2の特典付与手段」に対応している。

40

【0175】

また、サブ制御基板220のCPU221は、上述した処理を実行することによって、R T 状態中の内部抽選で (再遊技高確率状態における役抽選の結果として)、再遊技役Cまたは再遊技役Dに内部当選した (第2結果が導出された) ことを契機として、キャラクタ演出に登場するキャラクタ数 (特典付与確率) を変動させる。従って、サブ制御基板220のCPU221は、本発明における「確率変動手段」に対応している。また、サブ制御基板220のCPU221は、上述した処理を実行することによって、「キャラクタ演出」 (特典付与確率の変動状況を示唆する特殊演出) を、R T 状態 (再遊技高確率状態) 中に実行する。従って、サブ制御基板220のCPU221は、本発明における「特殊演

50

出実行手段」に対応している。

【0176】

また、サブ制御基板220のROM222は、キャラクタ数決定テーブル（特典付与確率を変動させる変動パターン）を複数記憶している。従って、サブ制御基板220のROM222は、本発明における「記憶手段」に対応している。また、サブ制御基板220のCPU221は、上述した処理を実行することによって、RT状態（再遊技高確率状態）が開始されるときに、直前に実行されていたBB状態の種類（第1BB状態または第2BB状態）に応じて、複数のキャラクタ数決定テーブル（変動パターン）から1つのキャラクタ数決定テーブル（変動パターン）を選択する。従って、サブ制御基板220のCPU221は、本発明における「選択手段」に対応している。

10

【0177】

以上、本発明について実施の形態を説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各請求項に記載した範囲を逸脱しない限り、各請求項の記載文言に限定されず、当業者がそれから容易に置き換える範囲にも及び、かつ、当業者が通常有する知識に基づく改良を適宜付加することができる。

【0178】

例えば、上述した実施例では、「青セブン狙い催促演出」は演出表示装置27の表示画面を用いて実行したが、演出表示装置27の表示画面は用いずに、「スピーカ14による音声の出力」、「各種のランプ類12の発光」の何れかまたは両方によって、「青セブン狙い催促演出」を実行してもよい。

20

【0179】

また、上述した実施例では、再遊技役Cまたは再遊技役Dに内部当選するたびに、キャラクタ数（AT演出を継続する確率）を決定する構成としたが、再遊技役Cまたは再遊技役Dに内部当選する回数に応じてキャラクタ数（AT演出を継続する確率）を決定する構成としてもよい。

【0180】

また、上述した実施例では、「AT演出の継続」が確定していなければ、再遊技役Cまたは再遊技役Dに内部当選するたびに「キャラクタ演出」を実行する構成としたが、再遊技役Cまたは再遊技役Dに内部当選してもキャラクタ数が増加する場合のみ（AT演出を継続する確率が変動する場合のみ）「キャラクタ演出」を実行する構成としてもよい。

30

【0181】

また、上述した実施例では「キャラクタ演出」に登場するキャラクタ数はAT演出中（RT状態中）に減少しない（AT演出を継続する可能性が低下しない）構成としたが、キャラクタ演出の実行に伴い該キャラクタ数がAT演出中（RT状態中）に減少する（AT演出を継続する可能性が低下する）構成としてもよい。

【0182】

また、上述した実施例では、「キャラクタ演出」によってAT演出を継続する可能性（確率）を示唆する構成としたが、「キャラクタ演出」に代えて、AT演出を継続する可能性（確率）を示唆する演出であれば、ランプ等を発光させる発光演出や可動物を駆動させる等の駆動演出等、種々の演出を実行してもよい。

40

【産業上の利用可能性】

【0183】

本発明は、遊技ホールで用いられる遊技機に利用することができる。

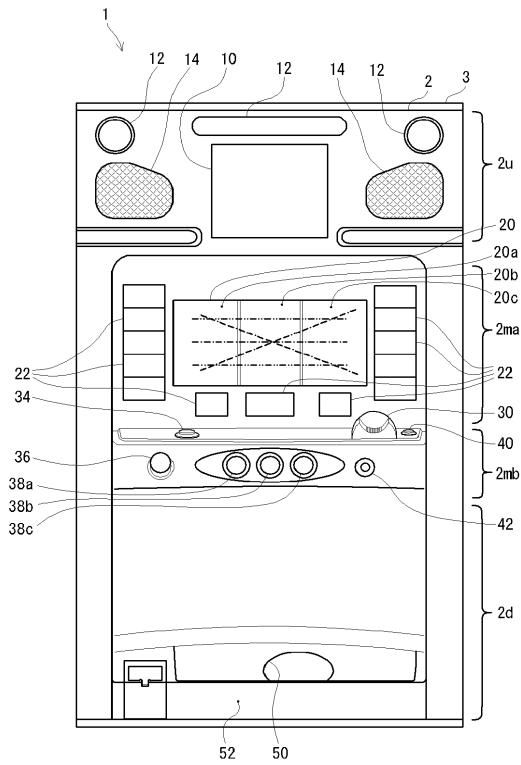
【符号の説明】

【0184】

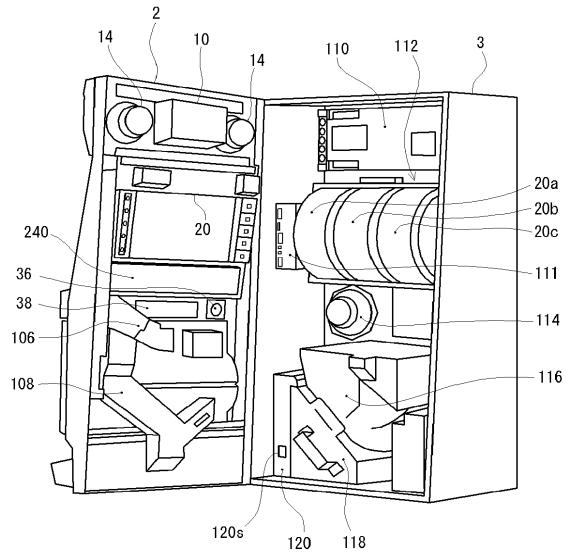
1...回胴式遊技機（遊技機）、20a, 20b, 20c...回胴、36...スタートレバー（回転開始部材）、38a, 38b, 38c...回胴停止ボタン（回転停止部材）、200...主制御基板、201...CPU（役抽選手段、再遊技高確率状態発生手段）、220...サブ制御基板、221...CPU（報知手段、第1の特典付与手段、第2の特典付与手段、確率変動手段、特殊演出実行手段、選択手段）、222...ROM222（記憶手段）。

50

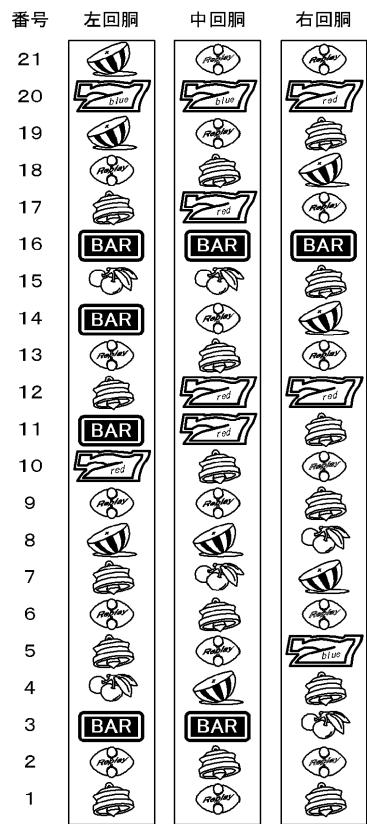
【 図 1 】



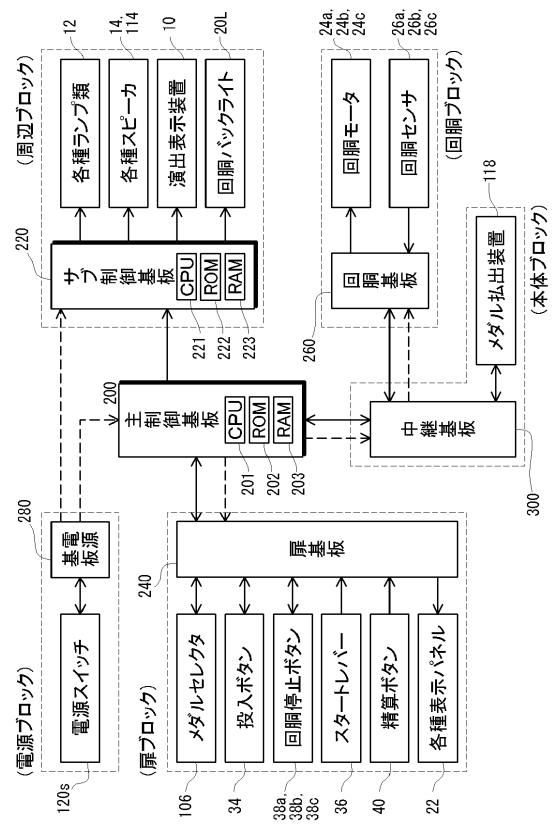
【 図 2 】



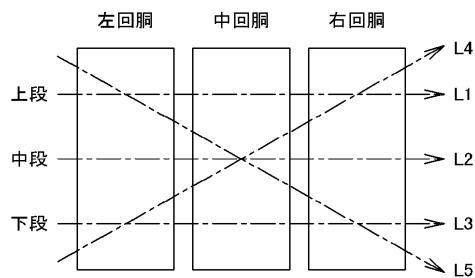
【 図 3 】



【 図 4 】



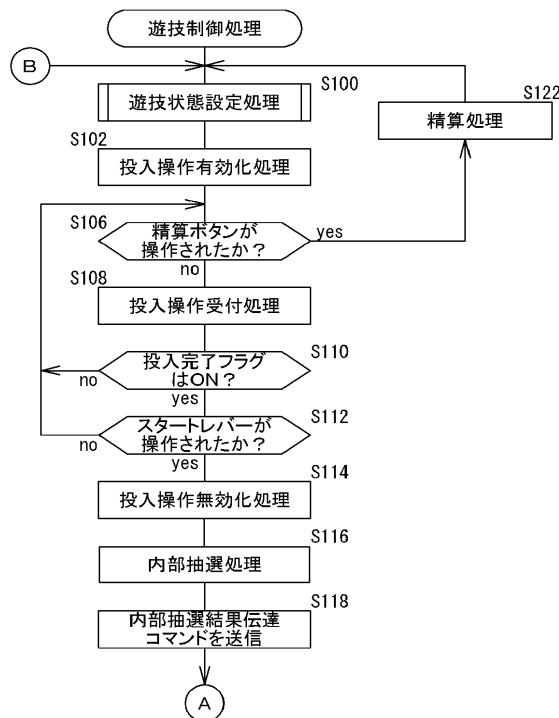
【図5】



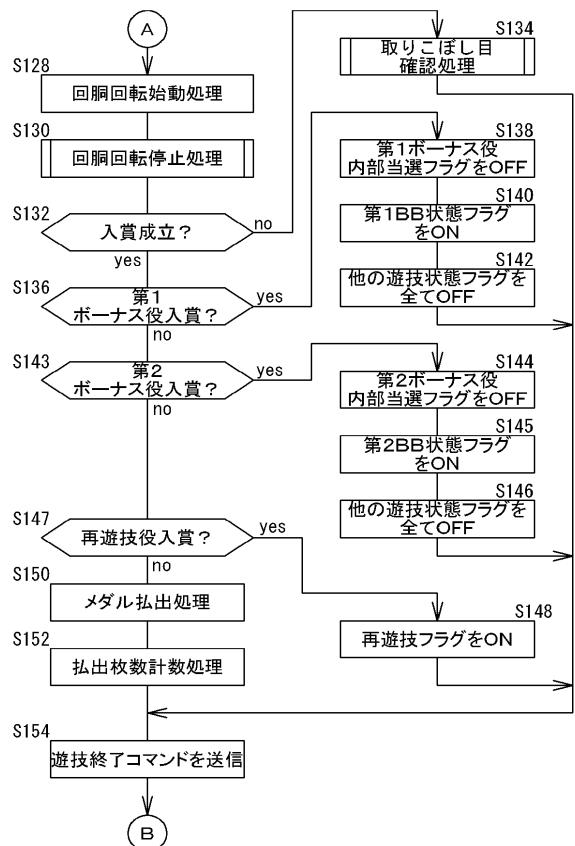
【図6】

	回胴（左）	回胴（中）	回胴（右）	特典
第1ボーナス役				第1 ビッグボーナス状態開始
第2ボーナス役				第2 ビッグボーナス状態開始
赤ペル役				1.5枚 払出
青ペル役				1.5枚 払出
スイカ役				1.0枚 払出
チエリーリプレイ		ANY	ANY	2枚 払出
再遊技役A				再遊技
再遊技役B				2枚 払出
再遊技役C				2枚 払出
再遊技役D				2枚 払出
増加役				1.5枚 払出

【図7】



【図8】

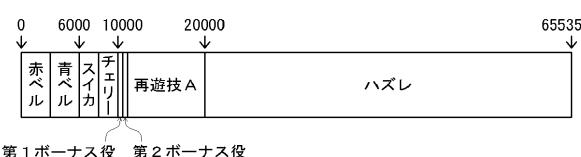


【図9】

(a) 通常状態用役抽選テーブル

遊技役	乱数範囲	乱数の個数	当選確率
赤ベル役	0 ~ 2999	3000	3000/65536
青ベル役	3000 ~ 5999	3000	3000/65536
スイカ役	6000 ~ 7999	2000	2000/65536
チエリー役	8000 ~ 9999	2000	2000/65536
第1ボーナス役	10000 ~ 10499	500	500/65536
第2ボーナス役	10500 ~ 10999	500	500/65536
再遊技役A	11000 ~ 19999	9000	9000/65536
ハズレ	20000 ~ 65535	45536	45536/65536

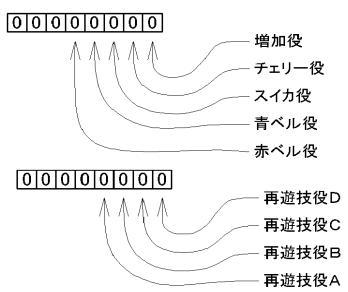
(b)



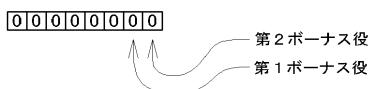
第1ボーナス役 第2ボーナス役

【図10】

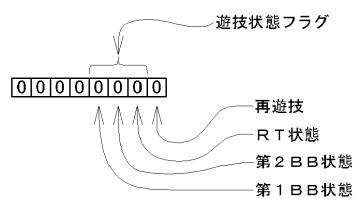
(a) ボーナス役以外の遊技役内部当選フラグ



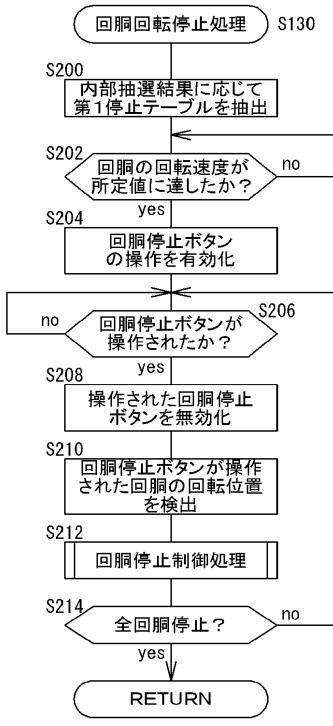
(b) ボーナス役内部当選フラグ



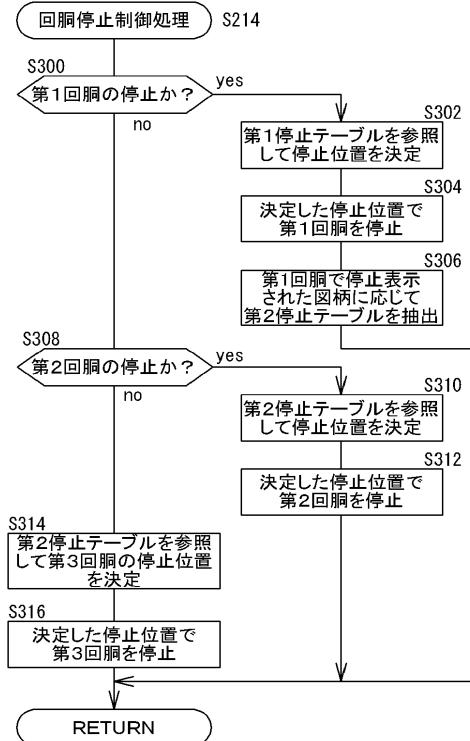
【図11】



【図12】



【図13】

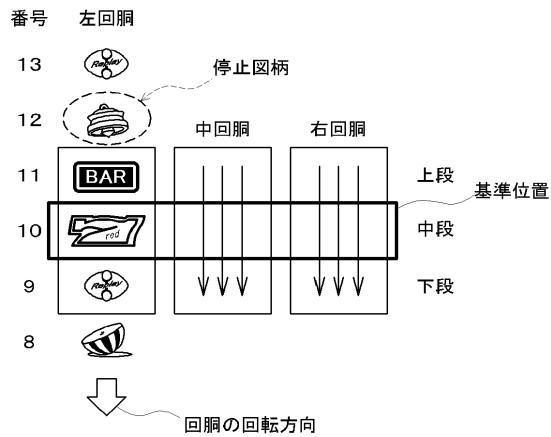


【図14】

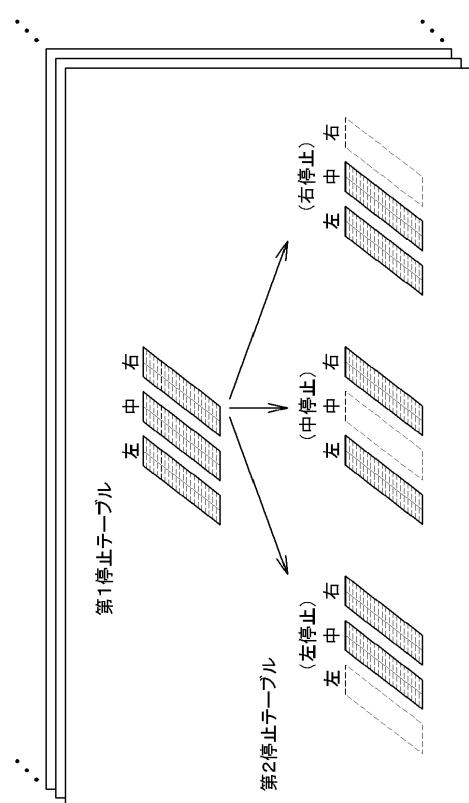
第1停止テーブル

左回胴	中回胴	右回胴
基準位置の図柄	基準位置の図柄	基準位置の図柄
滑りコマ数	滑りコマ数	滑りコマ数
21 3	21 4	21 4
20 0	20 0	20 0
19 1	19 1	19 1
18 2	18 2	18 2
17 3	17 3	17 3
16 4	16 4	16 4
15 2	15 2	15 2
14 3	14 3	14 3
13 4	13 4	13 4
12 0	12 0	12 0
11 1	11 1	11 1
10 2	10 2	10 2
9 3	9 3	9 3
8 4	8 4	8 4
7 2	7 1	7 3
6 3	6 2	6 4
5 4	5 3	5 0
4 0	4 4	4 0
3 1	3 1	3 1
2 2	2 2	2 2
1 3	1 3	1 3

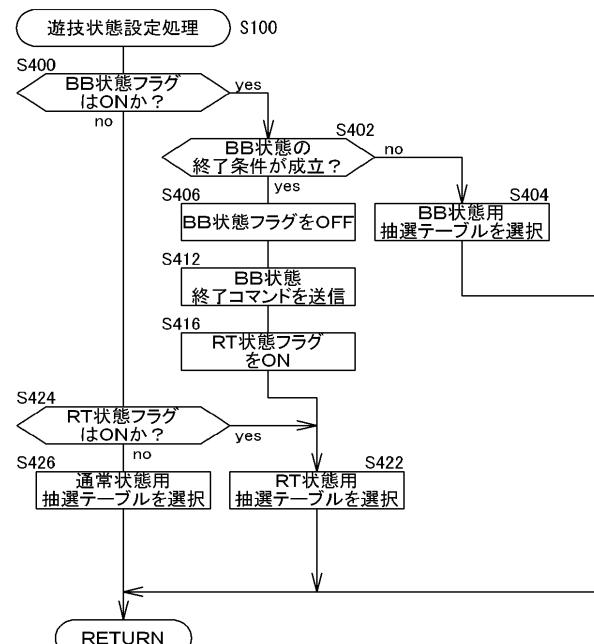
【図15】



【図16】



【図17】



【図18】

(a) BB状態用役抽選テーブル

遊技役	乱数範囲	乱数の個数	当選確率
増加役	0 ~ 59999	60000	60000/65536
ハズレ	60000 ~ 65535	5536	5536/65536

(b)

0	↓	60000 65535	↓
増加役			ハズレ

【図19】

(a) RT状態用役抽選テーブル

遊技役	乱数範囲	乱数の個数	当選確率
赤ベル役	0 ~ 2999	3000	3000/65536
青ベル役	3000 ~ 5999	3000	3000/65536
スイカ役	6000 ~ 7999	2000	2000/65536
チエリー役	8000 ~ 9999	2000	2000/65536
第1ボーナス役	10000 ~ 10499	500	500/65536
第2ボーナス役	10500 ~ 10999	500	500/65536
再遊技役A	11000 ~ 37999	27000	27000/65536
再遊技役B	38000 ~ 41999	4000	4000/65536
再遊技役C	42000 ~ 45999	4000	4000/65536
再遊技役D	46000 ~ 49999	4000	4000/65536
ハズレ	50000 ~ 65535	15536	15536/65536

(b)

0	↓	6000	↓	10000	↓	38000	↓	42000	↓	46000	↓	50000	↓	65535	↓	
赤ベル	青ベル	スイカ	チエリー													ハズレ

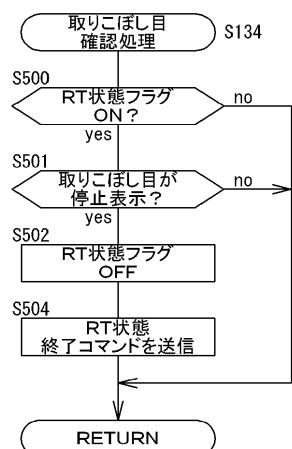
再遊技A

第1ボーナス役 第2ボーナス役 再遊技役B 再遊技役D
再遊技役C

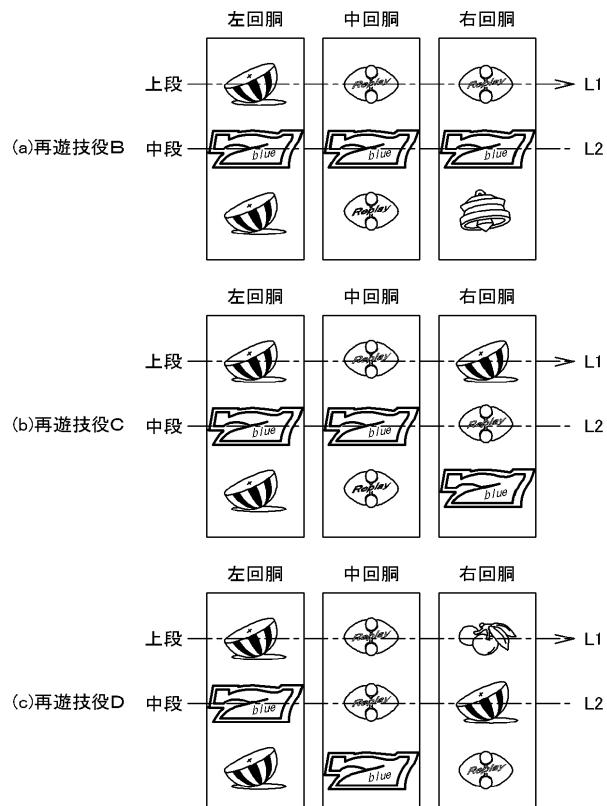
【図20】

	回胴（左）	回胴（中）	回胴（右）
取りこぼし目	リプレイ	ベル	ベル

【図21】



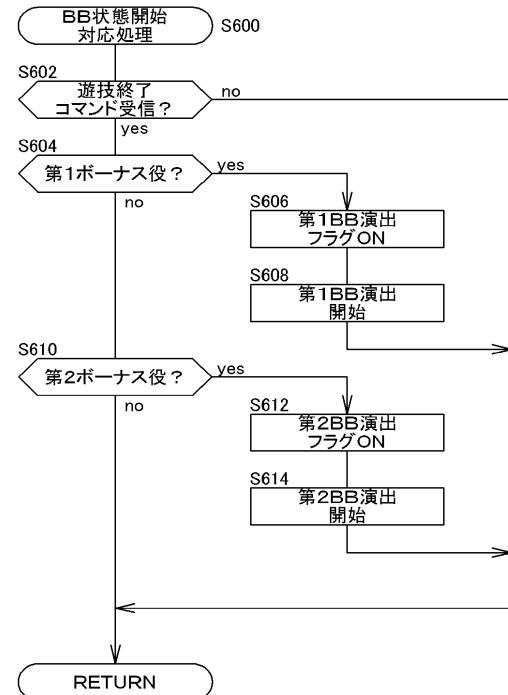
【図22】



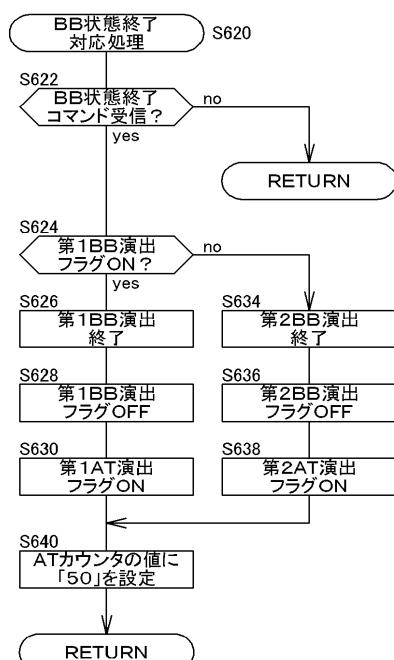
【図23】



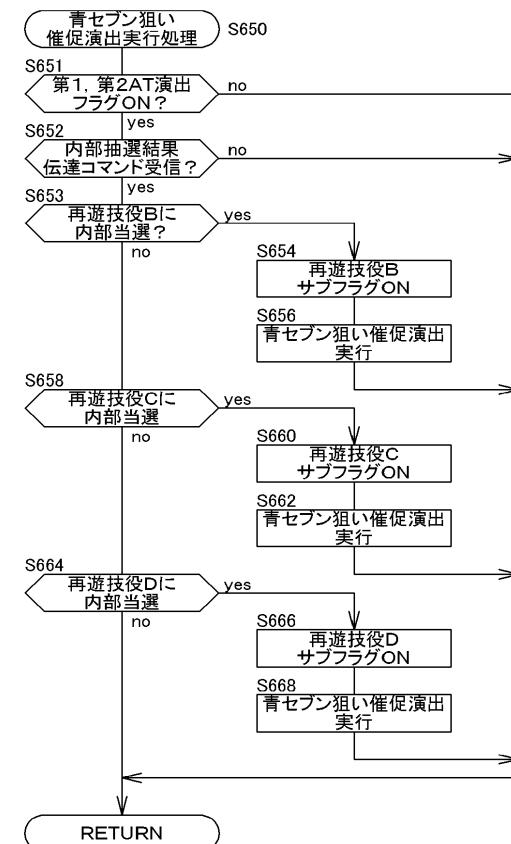
【図24】



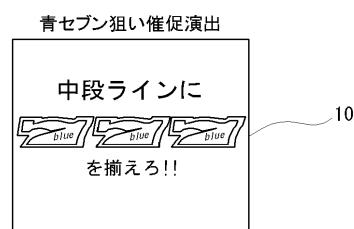
【図25】



【図26】

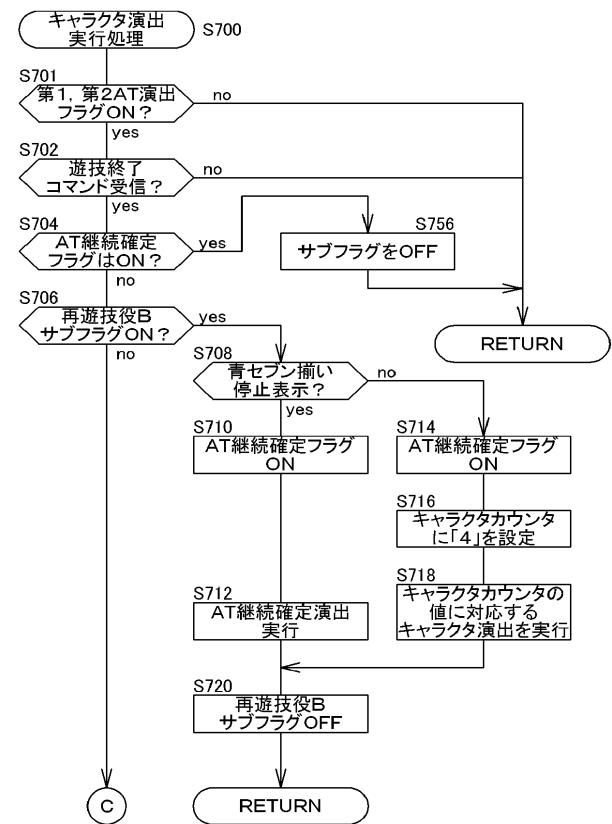


【図27】

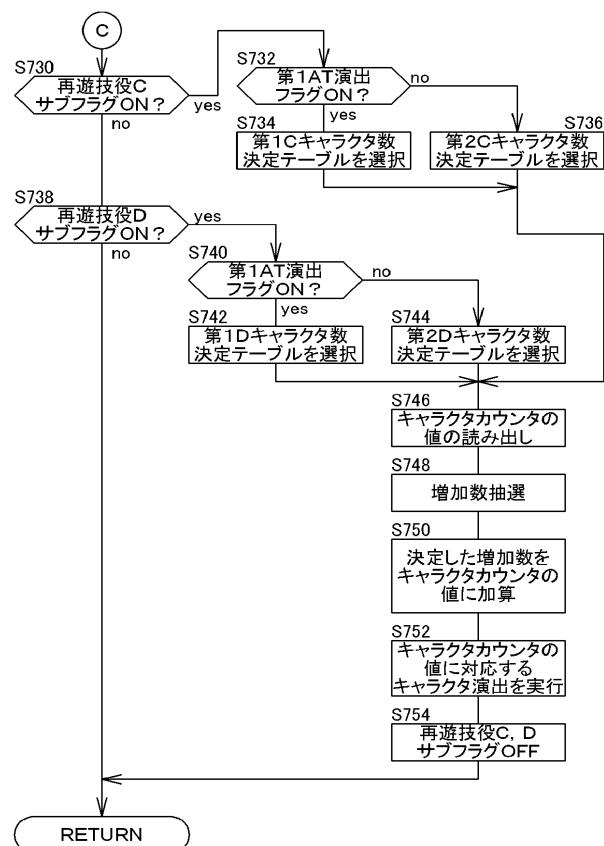


10

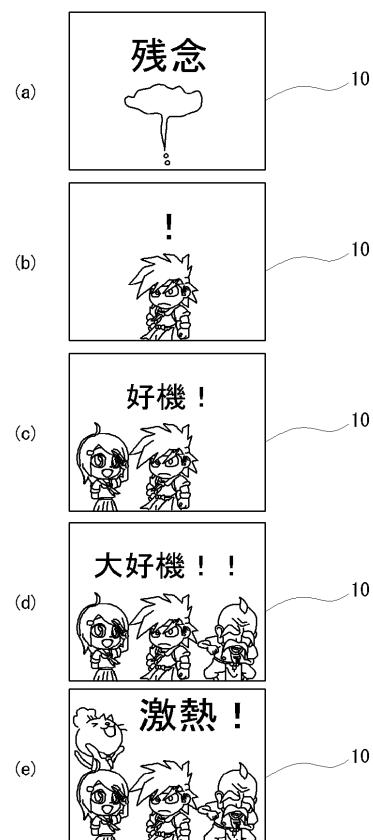
【図28】



【図29】



【図30】



【図 3 1】

第1Cキャラクタ数決定テーブル					増加数
登場済みキャラクタ数					
0人	1人	2人	3人	4人	増加数
0~29 (30%)	0~39 (40%)	0~39 (40%)	0~59 (60%)	0~99 (100%)	0人
30~69 (40%)	40~74 (35%)	40~84 (45%)	60~99 (40%)	(0%)	1人
70~84 (15%)	75~89 (15%)	85~99 (15%)	(0%)	(0%)	2人
85~94 (10%)	90~99 (10%)	(0%)	(0%)	(0%)	3人
95~99 (5%)	(0%)	(0%)	(0%)	(0%)	4人

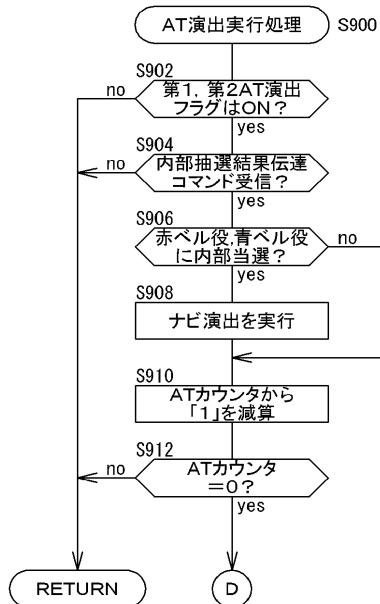
【図 3 2】

第1Dキャラクタ数決定テーブル					増加数
登場済みキャラクタ数					
0人	1人	2人	3人	4人	増加数
0~19 (20%)	0~29 (30%)	0~29 (30%)	0~49 (50%)	0~99 (100%)	0人
20~69 (50%)	30~74 (45%)	30~84 (55%)	50~99 (50%)	(0%)	1人
70~84 (15%)	75~89 (15%)	85~99 (15%)	(0%)	(0%)	2人
85~94 (10%)	90~99 (10%)	(0%)	(0%)	(0%)	3人
95~99 (5%)	(0%)	(0%)	(0%)	(0%)	4人

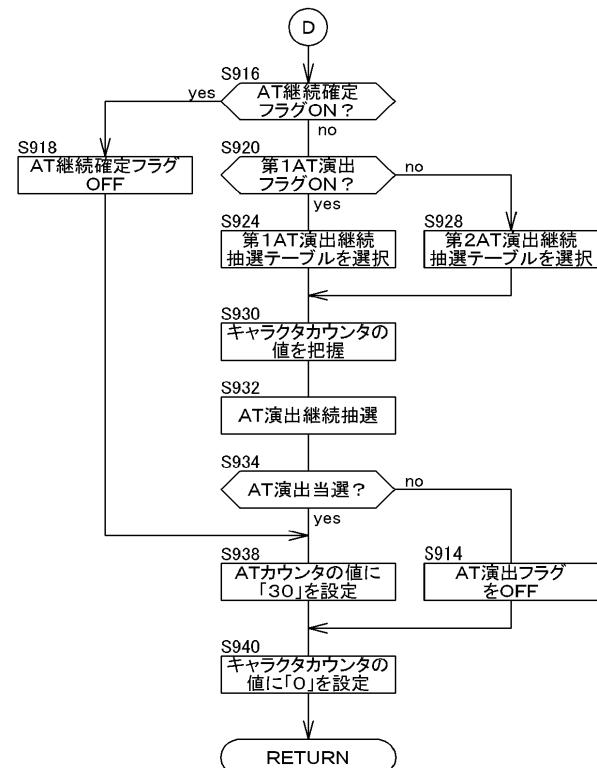
第2Cキャラクタ数決定テーブル					増加数
登場済みキャラクタ数					
0人	1人	2人	3人	4人	増加数
0~19 (20%)	0~19 (20%)	0~19 (20%)	0~19 (20%)	0~99 (100%)	0人
20~39 (20%)	20~39 (20%)	20~39 (20%)	20~99 (80%)	(0%)	1人
40~59 (20%)	40~69 (30%)	40~99 (60%)	(0%)	(0%)	2人
60~79 (20%)	70~99 (30%)	(0%)	(0%)	(0%)	3人
80~99 (20%)	(0%)	(0%)	(0%)	(0%)	4人

第2Dキャラクタ数決定テーブル					増加数
登場済みキャラクタ数					
0人	1人	2人	3人	4人	増加数
0~9 (10%)	0~9 (10%)	0~9 (10%)	0~9 (10%)	0~99 (100%)	0人
10~39 (30%)	10~39 (30%)	10~39 (30%)	10~99 (90%)	(0%)	1人
40~59 (20%)	40~69 (30%)	40~99 (60%)	(0%)	(0%)	2人
60~79 (20%)	70~99 (30%)	(0%)	(0%)	(0%)	3人
80~99 (20%)	(0%)	(0%)	(0%)	(0%)	4人

【図 3 3】



【図 3 4】



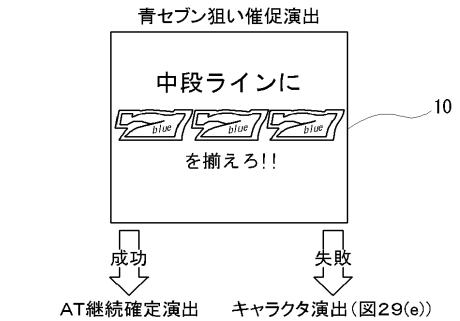
【図 3 5】

第1AT演出継続抽選テーブル					
最終キャラクタ数					当否
0人	1人	2人	3人	4人	当否
0~9 (10%)	0~19 (20%)	0~29 (30%)	0~49 (50%)	0~99 (100%)	当
10~99 (90%)	20~99 (80%)	30~99 (70%)	50~99 (50%)	(0%)	否

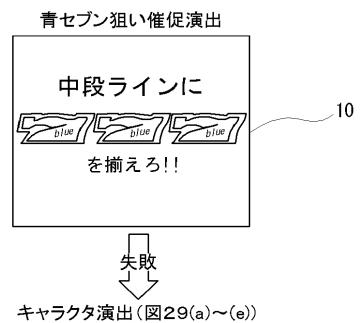
第2AT演出継続抽選テーブル					
最終キャラクタ数					当否
0人	1人	2人	3人	4人	当否
0~4 (5%)	0~14 (15%)	0~19 (20%)	0~29 (30%)	0~59 (60%)	当
5~99 (95%)	15~99 (85%)	20~99 (80%)	30~99 (70%)	60~99 (40%)	否

【図 3 6】

●再遊技役B内部当選
→AT演出の継続が確定



●再遊技役C, D内部当選
→AT演出の継続確率が変動 (キャラクタ演出で示唆)



フロントページの続き

F ターム(参考) 2C082 AA01 AB03 AB12 AB16 AC14 AC23 AC34 AC52 AC64 AC65
AC77 AC82 BA03 BA07 BA12 BA22 BA32 BA35 BA38 BB02
BB16 BB78 BB83 BB93 BB96 CA02 CA23 CA24 CA25 CA27
CA29 CB04 CB23 CC01 CC12 CC24 CC28 CD12 CD18 CD23
DA52 DA54 DA63 DA64