

(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2016-5771  
(P2016-5771A)

(43) 公開日 平成28年1月14日(2016.1.14)

(51) Int.Cl. F I テーマコード(参考)  
**A 6 3 F 5/04 (2006.01)** A 6 3 F 5/04 5 1 6 F 2 C 0 8 2  
 A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 44 頁)

(21) 出願番号 特願2015-183622 (P2015-183622)  
 (22) 出願日 平成27年9月17日 (2015. 9. 17)  
 (62) 分割の表示 特願2011-77547 (P2011-77547)  
 の分割  
 原出願日 平成23年3月31日 (2011. 3. 31)

(71) 出願人 390031772  
 株式会社オリンピア  
 東京都台東区東上野一丁目16番1号  
 (74) 代理人 110001519  
 特許業務法人太陽国際特許事務所  
 (72) 発明者 井川 拓士  
 東京都台東区東上野一丁目16番1号 株  
 式会社オリンピア内  
 (72) 発明者 勝又 伸樹  
 東京都台東区東上野一丁目16番1号 株  
 式会社オリンピア内  
 (72) 発明者 河江 大輔  
 東京都台東区東上野一丁目16番1号 株  
 式会社オリンピア内

最終頁に続く

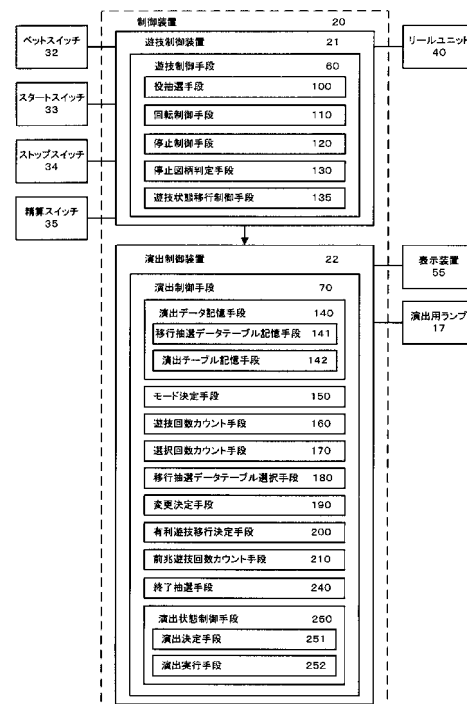
(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【要約】

【課題】A T遊技への移行が抽選と天井とのいずれかで移行するので、遊技者としては移行の楽しみが増える。

【解決手段】通常の演出状態である通常演出状態と、通常演出状態とは異なるA T状態と、を備え、前記通常演出状態は所定遊技回数行われ、遊技の際前記A T状態への移行に関する抽選が行われることがあり、前記移行に関する抽選により前記A T状態への移行を決定する場合と、前記移行に関する抽選により前記A T状態への移行を決定しない場合とがあり、前記移行に関する抽選により前記A T状態への移行を決定しない場合には、前記通常遊技として設定された前記所定遊技回数の遊技の終了後、再度前記所定遊技回数の遊技が実行され、再度行われる前記所定遊技回数の遊技が予め定めた回数実行されると、その後必ずA T状へ移行するように形成した。

【選択図】図3



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

周囲に複数の図柄が付された回転リールと、  
 回転リールの回転を開始させるためのスタートスイッチと、  
 回転リールの回転を停止させるためのストップスイッチと、を備え、  
 遊技媒体のベットにより遊技の開始を可能とし、スタートスイッチの操作を条件として  
 回転リールの回転を開始させ、複数の役のいずれかに当選か又はハズレかの役抽選を行い  
 、該抽選の結果及びストップスイッチの操作に基づいて回転リールの回転を適位置で停止  
 させ、当選した役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されたか否  
 かの判定を行い、該判定の結果に応じて所定の利益を遊技者に付与する又は付与しないこ  
 とで 1 回の遊技が終了するとともに、複数種類の演出を実行可能な遊技機であって、  
 遊技機における演出状態として、  
 通常演出状態である通常演出状態と、  
 通常演出状態とは異なる A T 状態と、を備え、  
 前記通常演出状態は所定遊技回数行われ、遊技の際前記 A T 状態への移行に関する抽選  
 が行われることがあり、  
 前記移行に関する抽選により前記 A T 状態への移行を決定する場合と、  
 前記移行に関する抽選により前記 A T 状態への移行を決定しない場合とがあり、  
 前記移行に関する抽選により前記 A T 状態への移行を決定しない場合には、前記通常遊  
 技として設定された前記所定遊技回数の遊技の終了後、再度前記所定遊技回数の遊技が実  
 行され、  
 再度行われる前記所定遊技回数の遊技が予め定めた回数実行されると、その後必ず A T  
 状へ移行するように形成したことを特徴とする遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、遊技機に関し、更に詳しくは、通常の遊技である通常遊技よりも遊技者にと  
 って有利な遊技である有利遊技を実行可能な遊技機に関する。

## 【背景技術】

## 【0002】

従来、この種の遊技機、たとえばスロットマシンでは、通常遊技よりも遊技者にとって  
 有利な遊技である有利遊技への移行やボーナス役の当選などの所定の情報を遊技者に報知  
 する前兆報知というものが知られている。たとえば、特許文献 1 には、5 又は 20 回以内  
 に R B (ボーナス) が放出されることを遊技者に報知する前兆報知を行うことが記載され  
 ている。このような前兆報知は、一般に、予め決められた所定の遊技回数にわたって実行  
 されるものとなっている。具体的には、予め決められた所定の遊技回数分の演出に関する  
 情報が規定されている演出のテーブルを使用して、所定の遊技回数にわたって前兆報知を  
 実行するものとなっている。

## 【先行技術文献】

## 【特許文献】

## 【0003】

【特許文献 1】特開 2004 - 105425 号公報

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0004】

しかしながら、このような前兆演出を、3 回や 5 回などの異なる遊技回数にわたって実  
 行するようすると、それぞれの遊技回数ごとに、演出のテーブルが必要となり、データ容  
 量が大きくなってしまふといった問題があった。

## 【0005】

そこで、本発明は、固定の遊技回数分の演出に関する情報が規定されている演出のテ-

10

20

30

40

50

ブルを使用しながら、前兆演出などを実行する特定の演出状態を、固定の遊技回数にわたって実行されるものではなく、可変なものであるように見せることができるとともに、データ容量を削減することができ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】

【0006】

各請求項に記載された発明は、上記した各目的を達成するためになされたものであり、本発明の特徴点を図面に示した発明の実施の形態を用いて、以下に説明する。

【0007】

なお、符号は、発明の実施の形態において用いた符号を示し、本発明の技術的範囲を限定するものではない。

【0008】

(請求項1)

請求項1記載の発明は、周囲に複数の図柄が付された回転リール45と、回転リール45の回転を開始させるためのスタートスイッチ33と、回転リール45の回転を停止させるためのストップスイッチ34と、を備え、遊技媒体のベットにより遊技の開始を可能とし、スタートスイッチ33の操作を条件として回転リール45の回転を開始させ、複数の役のいずれかに当選か又はハズレかの役抽選を行い、該抽選の結果及びストップスイッチ34の操作に基づいて回転リール45の回転を適位置で停止させ、当選した役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されたか否かの判定を行い、該判定の結果に応じて所定の利益を遊技者に付与する又は付与しないことで1回の遊技が終了するとともに、複数種類の演出を実行可能な遊技機であって、遊技機における演出状態として、通常の演出状態である通常演出状態と、通常演出状態とは異なるAT状態と、を備え、前記通常演出状態は所定遊技回数行われ、遊技の際前記AT状態への移行に関する抽選が行われることがあり、前記移行に関する抽選により前記AT状態への移行を決定する場合と、前記移行に関する抽選により前記AT状態への移行を決定しない場合とがあり、前記移行に関する抽選により前記AT状態への移行を決定しない場合には、前記通常遊技として設定された前記所定遊技回数の遊技の終了後、再度前記所定遊技回数の遊技が実行され、再度行われる前記所定遊技回数の遊技が予め定めた回数実行されると、その後必ずAT状へ移行するように形成したことを特徴とする。

【発明の効果】

【0009】

本発明は、以上のように構成されているので、以下に記載されるような効果を奏する。

すなわち、本発明によれば、所定回数行われる通常演出状態は、移行抽選によりAT状態に移行するものの、当選しないと当選するまで所定回数行われる通常演出状態が連続して行われ、予め設定した回数行われると必ずAT遊技に移行する(天井)ので、通常演出状態に移行するとAT遊技への期待が持てると共に、できるだけ早く有利遊技に移行させるように頑張ることとなる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】本発明の第1の実施の形態であって、スロットマシンの正面図である。

【図2】本発明の第1の実施の形態であって、各回転リールの図柄の配列を説明するための説明図である。

【図3】本発明の第1の実施の形態であって、スロットマシンのブロック図である。

【図4】本発明の第1の実施の形態であって、役を説明するための説明図である。

【図5】本発明の第1の実施の形態であって、移行抽選データテーブルを説明するための説明図である。

【図6】本発明の第1の実施の形態であって、(A)及び(B)は、ボーナス前兆演出テーブルを説明するための説明図、(C)及び(D)は、共通確定前兆演出テーブルを説明するための説明図である。

【図7】本発明の第1の実施の形態であって、ガセ前兆演出テーブルを説明するための説

10

20

30

40

50

明図である。

【図 8】本発明の第 1 の実施の形態であって、前兆演出シナリオテーブルを説明するための説明図である。

【図 9】本発明の第 1 の実施の形態であって、選択抽選テーブル決定テーブルを説明するための説明図である。

【図 10】本発明の第 1 の実施の形態であって、選択抽選データテーブルを説明するための説明図である。

【図 11】本発明の第 1 の実施の形態であって、メイン制御処理の概略を示すフローチャートである。

【図 12】本発明の第 1 の実施の形態であって、サブ制御処理の概略を示すフローチャートである。

【図 13】本発明の第 1 の実施の形態であって、サブ制御処理の概略を示すフローチャートである。

【図 14】本発明の第 1 の実施の形態であって、サブ制御処理の概略を示すフローチャートである。

【図 15】本発明の第 1 の実施の形態であって、サブ制御処理の概略を示すフローチャートである。

【図 16】本発明の第 1 の実施の形態であって、サブ制御処理の概略を示すフローチャートである。

【図 17】本発明の第 2 の実施の形態であって、移行抽選データテーブルを説明するための説明図である。

【図 18】本発明の第 2 の実施の形態であって、(A) 及び (B) は、ボーナス前兆演出テーブルを説明するための説明図、(C) 及び (D) は、ガセ確定前兆演出テーブルを説明するための説明図である。

【図 19】本発明の第 3 の実施の形態であって、(A) 及び (B) は、ボーナス前兆演出テーブルを説明するための説明図、(C) 及び (D) は、ガセ確定前兆演出テーブルを説明するための説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0011】

(第 1 の実施の形態)

本発明の第 1 の実施の形態を、図 1 ~ 図 16 に基づいて説明する。

以下、「前面」とは、遊技機において遊技を行う際に遊技者が向き合う面をいい、「右側」とは、遊技機の前面に向き合って遊技を行う遊技者から見て右側をいい、「左側」とは、遊技機の前面に向き合って遊技を行う遊技者から見て左側をいう。

【0012】

(スロットマシン 10)

図 1 に概略を示すように、遊技機としてのスロットマシン 10 は、前面に開口部を有する箱型の筐体 11 を備え、筐体 11 の前面には、開口部を塞ぐ前扉 12 を備え、筐体 11 の内部には、3 個の回転リール 45 を横並びに配置したリールユニット 40 や、スロットマシン 10 を制御するための制御装置 20 や、遊技媒体としてのメダルを払い出すためのホッパーユニットや、スロットマシン 10 が備える各装置に電力を供給するための電源ユニットなどを備えている。

【0013】

また、3 個の回転リール 45 のうち、左側に位置するのが左リール 46 であり、中央に位置するのが中リール 47 であり、右側に位置するのが右リール 48 である。

また、前扉 12 の上部には、上パネル 13 を備え、前扉 12 の下部には、下パネル 14 を備え、前扉 12 の前面における、上パネル 13 と下パネル 14 との間には、前方へ向けて突出する操作部 16 を備えている。

また、上パネル 13 のほぼ中央には、各回転リール 45 の周囲に付されている図柄を遊技者に見せるための図柄表示窓 15 が設けられている。この図柄表示窓 15 は、3 個すべての回転

10

20

30

40

50

リール45の回転が停止した際には、縦3列横3行に配置した合計9個の図柄を遊技者に見せるように形成されている。

【0014】

また、入賞ラインとして、上段の3個の図柄を通る上段入賞ラインと、中段の3個の図柄を通る中段入賞ラインと、下段の3個の図柄を通る下段入賞ラインと、左下・中央・右上の3個の図柄を通る右上り入賞ラインと、左上・中央・右下の3個の図柄を通る右下り入賞ラインとが設けられている。

また、上パネル13における、図柄表示窓15の上方に相当する位置には、画像を表示する表示装置55が設けられている。また、上パネル13の周囲縁には、演出用ランプ17が設けられている。

10

また、操作部16の上面右側には、遊技媒体としてのメダルを直接投入するためのメダル投入口36が設けられ、操作部16の上面左側には、スロットマシン10に電子的に貯留（クレジット）されているメダルを内部投入するためのベットスイッチ32が設けられ、操作部16の上面左端付近には、クレジットされているメダルを返却するための精算スイッチ35が設けられ、操作部16の前面左側には、回転リール45の回転を開始させるためのスタートスイッチ33が設けられ、操作部16の前面中央には、回転リール45の回転を停止させるためのものであって各回転リール45にそれぞれ対応している3個のストップスイッチ34が横並びに設けられている。

【0015】

また、3個のストップスイッチ34のうち、左側に位置するのが左停止スイッチ56であり、中央に位置するのが中停止スイッチ57であり、右側に位置するのが右停止スイッチ58である。また、左停止スイッチ56は左リール46に対応しており、また、中停止スイッチ57は中リール47に対応しており、また、右停止スイッチ58は右リール48に対応している。

20

また、前扉12の下部中央には、メダルを払い出すためのメダル払出口37が設けられ、メダル払出口37の下方には、メダル払出口37から払い出されたメダルを受け止めて貯留するためのメダル受け皿38が設けられている。また、前扉12には、図示しないスピーカが設けられている。

【0016】

（リールユニット40）

リールユニット40は、横並びに設けた3個の回転リール45と、各回転リール45を回転させるためのものであって各回転リール45にそれぞれ対応しているステッピングモータと、これらを支持するためのフレームとを備えている。

30

また、各回転リール45の周囲には、複数種類の図柄が所定の配列で合計21個付されている。具体的には、回転リール45の周囲には、図2に示すように、「赤7A」、「赤7B」、「青7」、「BAR」、「リプレイ」、「プラム」、「ベル」及び「チェリー」の図柄が付されている。

【0017】

また、各ステッピングモータの出力軸には、対応する回転リール45がそれぞれ固定されている。

また、ステッピングモータは、パルス信号によって駆動するものであって、入力されるパルス信号のパターンによって、加速・定速・減速のパターンが決まる。そして、ステッピングモータが駆動すると、ステッピングモータの出力軸を中心に、対応する回転リール45が回転する。

40

また、ステッピングモータは、一のパルス信号の入力により、回転リール45の周囲に付された図柄1個分に相当する量駆動する。そして、ステッピングモータが図柄1個分に相当する量駆動すると、対応する回転リール45が、周囲に付された図柄1個分に相当する量回転する（1コマ回転する）。

【0018】

また、各回転リール45には、インデックスセンサにより検知されるインデックスが設けられており、インデックスが検知されてからのステッピングモータのパルス数により回転

50

リール45の回転位置及び停止位置を特定できるようになっている。

(制御装置20)

制御装置20は、図3に示すように、主として遊技を制御する遊技制御装置21と、遊技制御装置21からの信号を受信して、主として遊技の演出を制御する演出制御装置22とを備えている。

遊技制御装置21は、メイン基板などとも呼ばれるものであって、CPU、RAM、ROM、及びI/Oなどを備えたマイクロコンピュータを用いて構成されている。CPUがROMに記憶された所定のプログラムを実行することにより、遊技制御装置21を構成するマイクロコンピュータが、役の抽選(役抽選)、回転リール45の回転・停止及びメダルの払い出しなどの遊技の進行を制御する遊技制御手段60として機能する。詳細には、遊技制御手段60は、図3に示すように、役抽選手段100、回転制御手段110、停止制御手段120、停止図柄判定手段130及び遊技状態移行制御手段135などとして機能する。遊技制御装置21の入力手段としては、ベットスイッチ32、スタートスイッチ33、ストップスイッチ34、精算スイッチ35及びリールユニット40の各回転リール45のインデックスセンサなどが接続され、遊技制御装置21の出力手段としては、リールユニット40のステップモータや、ホッパーユニットなどが接続されている。

10

【0019】

また、演出制御装置22は、サブ基板などとも呼ばれるものであって、遊技制御装置21と同様に、CPU、RAM、ROM、及びI/Oなどを備えたマイクロコンピュータを用いて構成されている。CPUがROMに記憶された所定のプログラムを実行することにより、演出制御装置22を構成するマイクロコンピュータが、役抽選の結果や、遊技の進行に応じて遊技の演出を制御する演出制御手段70として機能する。詳細には、演出制御手段70は、図3に示すように、演出データ記憶手段140、モード決定手段150、遊技回数カウント手段160、選択回数カウント手段170、移行抽選データテーブル選択手段180、変更決定手段190、有利遊技移行決定手段200、前兆遊技回数カウント手段210、終了抽選手段240及び演出状態制御手段250などとして機能する。演出制御装置22の入力手段としては遊技制御装置21が接続され、演出制御装置22の出力手段としては、表示装置55や、演出用ランプ17や、図示しないスピーカなどが接続されている。

20

【0020】

また、遊技制御装置21と演出制御装置22との間における信号の送受信は、遊技制御装置21における役抽選に関するデータ等の内部データの信頼性を担保すべく、一方通行となるように形成されている。すなわち、遊技制御装置21から演出制御装置22に向かってのみ信号が出力され、演出制御装置22から遊技制御装置21に向かっていかなる信号も出力されないように形成されている。

30

また、スロットマシン10には、出玉率(ベットされるメダルの総数に対する遊技者に付与するメダルの総数の比率)を定めた複数段階の設定値(たとえば1~6)があり、遊技制御装置21は、遊技者が操作できないように筐体11の内部に設けられた設定変更スイッチ(図示せず)の操作により、この設定値を変更することができるようになっている。

【0021】

次に、スロットマシン10における遊技について説明する。

40

1回の遊技につき、遊技媒体としてのメダルを3枚ベットすることが可能である。3枚のメダルをベットすると、5本全ての入賞ラインが有効になる。有効になった入賞ラインを、以下、「有効入賞ライン」と称する。また、メダルのベットには、メダル投入口36からメダルを投入することによるベットと、ベットスイッチ32を操作することによるクレジットされているメダルのベットとがある。また、後述する再遊技のときには、前回の遊技でベットした枚数と同数のメダルが自動的にベットされる。また、3枚のメダルのベットを条件に、遊技を開始することが可能となり、スタートスイッチ33を操作すると、複数の役のいずれかに当選か又はハズレかの役抽選が行われるとともに、3個すべての回転リール45の回転が開始する。その後、3個すべての回転リール45の回転が所定の定常速度になって定常回転するようになると、3個すべてのストップスイッチ34の操作が有効になる。

50

そして、3個のストップスイッチ34のうちの1個を操作すると、当該ストップスイッチ34に対応した回転リール45の回転が停止する。そして、3個すべてのストップスイッチ34の操作を終えると、3個すべての回転リール45の回転が停止する。このとき、いずれかの有効入賞ライン上に、役抽選により当選した役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されると、当該役に応じた枚数のメダルを獲得できることがある。また、獲得したメダルは、クレジットされ、クレジット数が上限値に達したときには、ホッパーユニットが駆動して、上限値を超えた分がメダル払出口37から払い出される。また、メダルの獲得に代えて、あるいはメダルの獲得とともに、遊技者に対して所定の利益が付与されることもある。

#### 【0022】

ここで、役には、有効入賞ライン上に所定の図柄の組み合わせが停止表示されることにより、メダルが払い出される小役と、有効入賞ライン上に所定の図柄の組み合わせが停止表示されることにより、メダルの払い出しはないがメダルを新たに投入することなく前回の遊技と同じ条件で再度遊技を行うことができる再遊技を実行させる再遊技役と、有効入賞ライン上に所定の図柄の組み合わせが停止表示されることにより、メダルの払い出しはないがボーナス遊技（遊技状態が後述するボーナス状態である遊技）へ移行するボーナス役とがある。

具体的には、図4に示すように、小役には、ブラム役と、赤7ブラム役と、青7ブラム役と、BARブラム役と、ベル役と、チェリー役と、特殊役とがある。たとえば、赤7ブラム役は、「赤7A」「ブラム」「ブラム」の図柄の組み合わせにより構成され、また、たとえば、チェリー役は、「ANY」「チェリー」「ANY」（「ANY」は、いずれの図柄であってもよいことを意味する。）の図柄の組み合わせにより構成される。そして、役を構成する図柄の組み合わせがいずれかの有効入賞ライン上に停止表示されることにより、当該役に応じた所定枚数のメダルが払い出される。たとえば、「ベル」「ベル」「ベル」の図柄の組み合わせがいずれかの有効入賞ライン上に停止表示されることにより、ベル役に応じた所定枚数（たとえば5枚）のメダルが払い出される。

#### 【0023】

また、図4に示すように、再遊技役は、「リプレイ」「リプレイ」「リプレイ」の図柄の組み合わせにより構成される。そして、いずれかの有効入賞ライン上にこの図柄の組み合わせが停止表示されることにより、メダルを新たに投入することなく前回の遊技と同じ条件で再度遊技を行うことができる。

また、図4に示すように、ボーナス役には、BB役と、RB役とがある。BB役は、「赤7A」「赤7A」「赤7A」の図柄の組み合わせにより構成される。そして、有効入賞ライン上にこの図柄の組み合わせが停止表示されることにより、ボーナス遊技としてのビッグボーナス遊技（遊技状態が後述するビッグボーナス状態である遊技）へ移行する。また、RB役は、「青7」「青7」「青7」の図柄の組み合わせにより構成される。そして、有効入賞ライン上にこの図柄の組み合わせが停止表示されることにより、ボーナス遊技としてのレギュラーボーナス遊技（遊技状態が後述するレギュラーボーナス状態である遊技）へ移行する。

#### 【0024】

なお、本実施の形態では、ボーナス役は、メダルの払い出しを行うことなく、ボーナス遊技へ移行するようになっているが、所定枚数（たとえば15枚）のメダルを払い出した後に、ボーナス遊技へ移行するようにしてもよい。

また、本実施の形態では、遊技制御装置21における遊技状態（役抽選の状態）として、通常状態と、内部中状態と、ボーナス状態とを備えている。また、ボーナス状態には、ビッグボーナス状態（BB状態）と、レギュラーボーナス状態（RB状態）とがある。遊技状態の詳細については後述する。

（役抽選手段100）

役抽選手段100は、複数の役のいずれかに当選か又はハズレかの役抽選を行うものである。役抽選手段100は、乱数発生手段と、乱数抽出手段と、役抽選テーブルと、判定手段

10

20

30

40

50

とを備えている。

【 0 0 2 5 】

乱数発生手段は、役抽選用の乱数を、所定の範囲内（たとえば、10進数で0～65535）で発生させるものである。また、乱数抽出手段は、乱数発生手段が発生させた乱数を、所定の契機（たとえば、スタートスイッチ33の操作）で抽出するものである。なお、乱数発生手段は、カウンタ回路などによって構成されるため、乱数発生手段が発生させる数値は、厳密には乱数ではない。ただ、スタートスイッチ33が操作されるタイミングは、ランダムであると考えられるため、乱数抽出手段が抽出する数値は、実質的には乱数として取り扱うことができる。

また、役抽選テーブルは、乱数発生手段が発生させる範囲内の各乱数について、複数の役のいずれかに当選か又はハズレかをあらかじめ定められたものである。本実施の形態では、役抽選テーブルには、通常状態において用いられる通常役抽選テーブルと、内部中状態において用いられる内部中役抽選テーブルと、ボーナス状態（BB状態及びRB状態）において用いられるボーナス役抽選テーブルとがある。各役抽選テーブルには、当選の領域と、ハズレの領域とが設定されている。なお、当選の領域としては、1つの役にのみ当選する単独当選領域の他に、複数の役に同時に当選する重複当選領域を設定することができる。

10

【 0 0 2 6 】

たとえば、ボーナス役抽選テーブルには、ボーナス役、特殊役及び再遊技役それぞれの当選の領域が設定されていないとともに、プラム役と赤7プラム役と青7プラム役とBARプラム役とベル役とチェリー役の重複当選領域（以下、この重複当選領域を、「重複小役」と称する。）が設定されている。また、たとえば、内部中役抽選テーブルには、ボーナス役及び特殊役それぞれの当選の領域が設定されていない。また、たとえば、通常役抽選テーブルには、BB役とベル役の重複当選領域、BB役とチェリー役の重複当選領域、RB役とベル役の重複当選領域、RB役とチェリー役の重複当選領域が設定されている。なお、重複当選領域における複数の役の組み合わせについては、これに限られるものではない。

20

【 0 0 2 7 】

また、判定手段は、乱数抽出手段が抽出した乱数と、役抽選テーブルとを照合して、複数の役のいずれかに当選か又はハズレかの判定を行うものである。具体的には、判定手段は、複数の役のいずれかに当選か又はハズレかの判定を行う際に、その時点における遊技状態に対応する役抽選テーブルを適宜用いて、当該判定を行うものとなっている。

30

そして、役抽選手段100による役抽選で、いずれかの役に当選すると、当選した役に対応する当選フラグが成立する。なお、役抽選手段100による役抽選で、複数の役に重複当選した場合には、当選した複数の役それぞれに対応する当選フラグが成立する。そして、このフラグの成立中に、いずれかの有効入賞ライン上に、役抽選で当選した役を構成する図柄の組み合わせが停止表示されると、遊技者に対して、メダルの払い出しや、ボーナス遊技等の利益が付与される。

【 0 0 2 8 】

ここで、当選フラグには、役抽選手段100による役抽選の結果が、小役の当選である場合に成立する小役当選フラグ（プラム当選フラグ、赤7プラム当選フラグ、青7プラム当選フラグ、BARプラム当選フラグ、ベル当選フラグ、チェリー当選フラグ及び特殊当選フラグ）と、役抽選手段100による役抽選の結果が、再遊技役の当選である場合に成立する再遊技当選フラグと、役抽選手段100による役抽選の結果が、ボーナス役の当選である場合に成立するボーナス当選フラグ（BB当選フラグ及びRB当選フラグ）とがある。

40

そして、小役当選フラグ及び再遊技当選フラグは、成立した遊技においてのみ有効となるものの、ボーナス当選フラグは、次の遊技へ持ち越すことができるものとなっており、当選したボーナス役を構成する図柄の組み合わせがいずれかの有効入賞ライン上に停止表示されることにより消去されるものとなっている。

【 0 0 2 9 】

50

また、役抽選手段100は、役抽選の結果を演出制御装置22に送信する。

(回転制御手段110)

回転制御手段110は、スタートスイッチ33の操作を契機に、3個すべての回転リール45の回転を開始させるとともに、3個すべての回転リール45の回転駆動を制御するものである。

具体的には、回転制御手段110は、スタートスイッチ33の操作を契機に、3個すべての回転リール45の回転を開始させて、その回転速度が所定の定常速度に達するまで加速処理を行う。そして、回転制御手段110は、回転リール45の回転速度が所定の定常速度に達したときには、回転リール45を所定の定常速度で定速回転させる定速処理を行う。

【0030】

(停止制御手段120)

停止制御手段120は、ストップスイッチ34の操作を契機として、役抽選手段100による役抽選の結果と、ストップスイッチ34が操作された時点における対応する回転リール45の回転位置とに基づいて、各回転リール45の回転を適位置で停止させる停止制御を行うものである。

具体的には、停止制御手段120は、各ストップスイッチ34が操作された際における対応する回転リール45の回転位置である操作位置を、対応するインデックスが検知されてから対応するストップスイッチ34が操作されるまでの間における対応するステップングモータのステップ数で特定しつつ、有効入賞ライン上に直ちに停止できる図柄(すなわち、回転リール45の操作位置)を基準として、この図柄から回転方向に予め定められた個数(最大スベリコマ数、たとえば4コマ)移動した図柄までの範囲内で、対応する回転リール45を停止させるように形成されている。

【0031】

ここで、「コマ」とは、回転リール45の回転量であって、回転リール45の周囲に付された図柄1個分に相当する量を意味するものである。

そして、停止制御手段120は、役抽選によりいずれかの役に当選の場合には、各回転リール45の回転を停止させるに際し、当選した役を構成する図柄の組み合わせが、いずれかの有効入賞ライン上に極力揃うように、かつ、当選した役以外の役を構成する図柄の組み合わせについては、いずれの有効入賞ライン上にも揃わないように、引き込み制御及び蹴飛ばし制御を行い、一方、役抽選によりいずれの役にも当選しなかった場合、すなわち役抽選の結果がハズレの場合には、各回転リール45の回転を停止させるに際し、いずれの有効入賞ライン上にも、いずれの役を構成する図柄の組み合わせも揃わないように、蹴飛ばし制御を行う。

【0032】

また、本実施の形態では、複数の当選フラグが成立している場合があり、このような場合に、停止制御手段120は、引き込み制御において、当選した複数の役のうちいずれの役を優先して引き込むかを予め設定している。具体的には、停止制御手段120は、引き込み優先順位を、「再遊技役」>「小役」>「ボーナス役」に設定している。なお、引き込み優先順位は、これに限られるものではない。

また、本実施の形態では、上述の如く、ボーナス遊技においては、重複小役に当選、すなわち複数の小役に重複当選する場合があり、このような場合に、停止制御手段120は、引き込み制御において、当選した複数の小役のうちいずれの役を優先して引き込むかを予め設定している。具体的には、停止制御手段120は、小役の引き込み優先順位を、「赤7プラム役」>「青7プラム役」>「BARプラム役」>「プラム役」>「ベル役」>「チェリー役」>「特殊役」に設定している。なお、小役の引き込み優先順位は、これに限られるものではない。

【0033】

また、本実施の形態では、停止制御手段120は、回転リール45の停止位置を予め定めた停止テーブルを備え、上記した引き込み制御及び蹴飛ばし制御を、この停止テーブルを用いて行う。具体的には、停止テーブルには、役抽選の結果に応じて、ストップスイッチ34

10

20

30

40

50

が操作された時点における回転リール45の操作位置と、実際の停止位置との対応関係が規定されている。なお、停止テーブルには、役抽選の結果に応じて、操作位置と操作位置から実際の停止位置までの回転量を示すスベリコマ数との対応関係が規定されていてもよい。

また、本実施の形態では、停止制御手段120は、1つのフラグ状態ごとに1つの停止テーブルを備えている。ここで、フラグ状態とは、たとえばプラム当選フラグが成立している状態や、ベル当選フラグとBB当選フラグが成立している状態などである。

#### 【0034】

そして、停止制御手段120は、リールユニット40の各ステッピングモータへのパルス信号の供給を停止することにより、回転リール45の回転を適位置で停止させる。

10

なお、停止制御手段120は、1つのフラグ状態及び遊技状態ごとに、1つの停止テーブルを備えるようにしてもよい。

また、停止制御手段120は、引き込み制御及び蹴飛ばし制御を、所定の図柄を有効入賞ライン上に停止表示させるか否かを判断しながら制御を行うプログラム制御により行うようにしてもよい。

(停止図柄判定手段130)

停止図柄判定手段130は、すべての回転リール45の回転が停止した際に、有効入賞ライン上に停止表示されている図柄の組み合わせを判定するものである。

#### 【0035】

また、本実施の形態では、停止図柄判定手段130により判定が行われると、この判定の結果に基づいた制御が所定の手段により実行される。たとえば、停止図柄判定手段130により、いずれかの小役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されていると判定されると、遊技制御手段60は、この小役に応じた所定枚数のメダルを払い出すようにする。具体的には、遊技制御手段60は、払い出すメダルのうちクレジット可能な数をクレジットし、クレジット数が上限値に達したときには、残りの枚数のメダルを、ホッパーユニットを作動させて払い出すように制御する。また、たとえば、停止図柄判定手段130により、再遊技役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されていると判定されると、遊技制御手段60は、再遊技を実行する制御を行う。

20

#### 【0036】

また、停止図柄判定手段130は、判定の結果を演出制御装置22に送信する。

30

(遊技状態移行制御手段135)

遊技状態移行制御手段135は、遊技状態の移行を制御するものである。

上述の如く、本実施の形態では、遊技状態として、通常状態と、内部中状態と、ボーナス状態(BB状態及びRB状態)とがある。そして、遊技状態移行制御手段135は、これらの遊技状態の間で、遊技状態を移行させる制御を行う。遊技状態の移行条件は、1の条件が定められていてもよいし、複数の条件が定められていてもよい。複数の条件が定められている場合には、複数の条件のうち1の条件が成立したこと、あるいは複数の条件の全てが成立したことに基づいて、遊技状態を他の遊技状態へ移行させることができる。

#### 【0037】

また、本実施の形態では、プラム役、赤7プラム役、青7プラム役、BARプラム役、ベル役、チェリー役、特殊役及び再遊技役は、遊技状態の移行条件となっていない。すなわち、たとえばプラム役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されても、遊技状態移行制御手段135は作動せず、現在の遊技状態に維持されたままとなる。

40

また、本実施の形態では、遊技状態移行制御手段135は、現在の遊技状態を示す信号を演出制御装置22に送信する。たとえば、遊技状態移行制御手段135は、遊技状態を移行させた場合に、移行後の遊技状態を示す信号を演出制御装置22に送信するようにしてもよいし、毎遊技、現在の遊技状態を示す信号を演出制御装置22に送信するようにしてもよい。

#### 【0038】

(通常状態)

通常状態は、上記複数種類の遊技状態のなかで初期状態に相当する遊技状態であり、通

50

常状態からは、内部中状態及びボーナス状態への移行が可能となっている。また、通常状態では、上述の如く、通常役抽選テーブルを用いて役抽選が行われる。

そして、本実施の形態では、遊技状態移行制御手段135は、通常状態において、役抽選によりボーナス役（BB役又はRB役）に当選した場合に、当該遊技で、当選したボーナス役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されなかったことを条件として、遊技状態を、通常状態から内部中状態へ移行させ、また、当該遊技で、当選したボーナス役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されたことを条件として、遊技状態を通常状態から当該ボーナス役に対応するボーナス状態へ移行させる。

#### 【0039】

（内部中状態）

内部中状態は、ボーナス役の当選の権利を持ち越している、言い換えればボーナス当選フラグを持ち越している状態の遊技状態であり、内部中状態からは、ボーナス状態への移行が可能となっている。また、内部中状態では、上述の如く、内部中役抽選テーブルを用いて役抽選が行われる。

そして、本実施の形態では、遊技状態移行制御手段135は、内部中状態において、成立しているボーナス当選フラグ、すなわち当選の権利を持ち越しているボーナス役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されたことを条件として、遊技状態を、内部中状態から当該ボーナス役に対応するボーナス状態へ移行させる。

#### 【0040】

（ボーナス状態）

ボーナス状態は、所定の役（たとえば小役）の当選確率が通常状態よりも高い遊技状態であり、ボーナス状態からは、通常状態への移行が可能となっている。また、ボーナス状態では、上述の如く、ボーナス役抽選テーブルを用いて役抽選が行われる。また、上述の如く、本実施の形態では、ボーナス状態として、BB状態と、RB状態とがある。BB状態は、BB役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されることにより移行する。また、RB状態は、RB役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されることにより移行する。

#### 【0041】

そして、本実施の形態では、遊技状態移行制御手段135は、ボーナス状態において、所定枚数（たとえばBB状態においては「297枚」、また、RB状態においては「63枚」）のメダルを払い出したことを条件に、遊技状態を、ボーナス状態から通常状態へ移行させる。なお、ここで、「所定枚数のメダルを払い出した」には、払い出すメダルをクレジットする処理を含むものである。

なお、ボーナス状態から通常状態への移行条件、すなわちボーナス遊技の終了条件としては、他の条件（たとえば遊技回数）を設定することもできる。

次に遊技の演出について説明する。

#### 【0042】

本実施の形態では、演出制御装置22における演出状態（制御状態）として、通常演出状態と、ボーナス前兆演出状態（特殊演出状態）と、AT前兆演出状態と、ガセ前兆演出状態（特殊演出状態）と、AT状態とがある。演出制御装置22は、各演出状態において、役抽選の結果や、遊技状態などに応じて、遊技を盛り上げる種々の演出を行う。

また、通常演出状態は、通常の演出状態であり、遊技状態が通常状態、内部中状態又はボーナス状態である場合に実行されることがあるものである。また、演出制御装置22は、通常演出状態において、遊技状態がボーナス状態である場合には、ボーナス遊技を盛り上げる特定の演出を行う。

#### 【0043】

また、ボーナス前兆演出状態は、通常演出状態とは異なる演出状態であって、ボーナス役に当選したこと遊技者に報知する場合があると同時に、最大で5回（n回の一例）の遊技にわたって実行されるものである。すなわち、ボーナス前兆演出状態は、遊技状態が通常状態又は内部中状態である場合に実行されることがあるものである。

10

20

30

40

50

また、A T前兆演出状態は、通常演出状態とは異なる演出状態であって、通常遊技よりも遊技者にとって有利な遊技である有利遊技へ移行することを遊技者に報知するとともに、最大で5回の遊技にわたって実行されるものである。また、A T前兆演出状態は、遊技状態が通常状態である場合に実行されることがあるものである。

【0044】

また、ガセ前兆演出状態は、通常演出状態とは異なる演出状態であって、ボーナス役に当選したこと遊技者に報知すること及び後述する有利遊技へ移行することを遊技者に報知することはないもののこれら2つのうちの少なくともいずれか一方を遊技者に期待させるとともに、最大で5回（n回の一例）の遊技にわたって実行されるものである。また、ガセ前兆演出状態は、遊技状態が通常状態である場合に実行されることがあるものである。

10

また、A T状態は、役抽選の結果に関する情報を遊技者に対して報知する報知演出を実行する演出状態である。また、A T状態は、遊技状態が通常状態である場合に実行されることがあるものである。

【0045】

また、役抽選の結果に関する情報（報知の内容）としては、当選した役の情報などがある。

遊技者は、たとえば当選した小役が報知されると、当選した小役を構成する図柄の組み合わせがいずれかの有効入賞ライン上に停止するようタイミングを図ってストップスイッチ34を操作することにより、報知がない場合と比較してより多くの小役を構成する図柄の組み合わせを有効入賞ライン上に停止表示させることができ、ひいてはより多くの枚数のメダルを獲得することができる。このため、演出状態がA T状態である遊技は、遊技状態が通常状態でありかつ演出状態が通常演出状態、ガセ前兆演出状態又はA T前兆演出状態である遊技よりも遊技者にとって有利な遊技となっている。特に本実施の形態では、役抽選により赤7プラム役、青7プラム役又はBARプラム役に当選した場合に、当選した役を遊技者に対して報知することにより、演出状態がA T状態である遊技は、遊技状態が通常状態でありかつ演出状態が通常演出状態、ガセ前兆演出状態又はA T前兆演出状態である遊技よりも遊技者にとって有利な遊技となっている。

20

【0046】

なお、本実施の形態では、遊技状態が通常状態でありかつ演出状態が通常演出状態、ガセ前兆演出状態又はA T前兆演出状態である遊技を「通常遊技」とし、また、演出状態がA T状態である遊技を「有利遊技」としている。また、以下、演出状態がA T状態である遊技を「A T遊技」と称する。

30

（演出データ記憶手段140）

演出データ記憶手段140は、実行する演出の演出データなどを記憶するものである。本実施の形態では、演出データ記憶手段140は、演出A～演出G及び確定演出を含む複数種類の演出データを記憶している。各演出は、表示装置55に表示する画像データ、スピーカから発音するためのサウンドデータ及び演出用ランプ17の点灯、点滅又は消灯のデータなどのうちの一又は複数の適宜の組み合わせにより構成されるとともに、遊技の進行に伴ってどのようなタイミング（たとえば、スタートスイッチ33の操作時や各ストップスイッチ34の操作時など）で実行するかを定めたデータなどにより構成されている。また、少なくとも演出A～演出Gのそれぞれは、役抽選によりボーナス役に当選したこと及びA T遊技（有利遊技）へ移行することのうちの少なくともいずれか一方を遊技者に期待させる演出となっている。また、確定演出は、役抽選によりボーナス役に当選したこと又はA T遊技（有利遊技）へ移行することを遊技者に報知する演出となっている。

40

【0047】

また、本実施の形態では、演出データ記憶手段140は、後述する移行抽選データテーブルを選択する抽選の選択確率が規定されている選択抽選データテーブル（図10参照）と、選択抽選データテーブルを決定するための選択抽選テーブル決定テーブル（図9参照）とを記憶している。具体的には、演出データ記憶手段140は、選択抽選データテーブルとして、「通常A抽選テーブル-1」～「通常A抽選テーブル-30」、「通常B抽選テー

50

ブル - 1」～「通常B抽選テーブル - 30」、「高確抽選テーブル - 1」～「高確抽選テーブル - 30」、「第1確定抽選テーブル - 1」～「第1確定抽選テーブル - 30」及び「第2確定抽選テーブル」の121個の選択抽選データテーブルを記憶している（図9参照）。また、各選択抽選データテーブルにおける抽選の選択確率は、移行抽選データテーブルを選択する抽選においていずれの移行抽選データテーブルを選択するかの判定に用いる値数として各選択抽選データテーブルに規定されている。各選択抽選データテーブルについては後述する。

#### 【0048】

また、本実施の形態では、選択抽選データテーブル及び選択抽選テーブル決定テーブルは、出玉率を定めた複数段階の設定値（たとえば1～6）のうちのいずれの設定値においても共通して使用されるものとなっているが、選択抽選データテーブル及び選択抽選テーブル決定テーブルの少なくとも一方を、設定値ごとに別々に設けるようにしてもよい。

また、本実施の形態では、演出データ記憶手段140は、図3に示すように、移行抽選データテーブル記憶手段141と、演出テーブル記憶手段142とを備えている。

（移行抽選データテーブル記憶手段141）

移行抽選データテーブル記憶手段141は、AT遊技（有利遊技）へ移行するか否かを決定する移行抽選の抽選確率が規定されかつ互いに同一又は異なる遊技回数分の移行抽選の抽選確率が遊技回数に対応付けられて規定されている複数の移行抽選データテーブルを記憶するものである。

#### 【0049】

本実施の形態では、移行抽選データテーブル記憶手段141は、移行抽選データテーブルとして、図5に示すように、通常テーブル141a（通常移行抽選データテーブル）と、高確率テーブル141bと、第1確定テーブル141c（確定移行抽選データテーブル）と、第2確定テーブル141d（確定移行抽選データテーブル）と、ボーナス当選時テーブル（図示せず）の5つのテーブルを記憶している。ボーナス当選時テーブルを除く各移行抽選データテーブルには、33回分の遊技に対応した移行抽選の抽選確率が、1回目から33回目までのそれぞれの遊技回数に対応付けられて規定されている。また、ボーナス当選時テーブルには、一の移行抽選の抽選確率が規定されている。

#### 【0050】

また、通常テーブル141aには、当選確率がきわめて低くなるように移行抽選の抽選確率が規定されている。たとえば、通常テーブル141aには、図5（A）に示すように、1回目の遊技における移行抽選の抽選確率として、当選確率が0.1%でかつハズレの確率が99.9%の抽選確率が規定されている。また、本実施の形態では、通常テーブル141aにおける各回の抽選確率は、当選確率が0.1%から0.5%の範囲内となるように規定されている。

また、高確率テーブル141bには、通常テーブル141aよりも当選確率が高くなるように移行抽選の抽選確率が規定されている。たとえば、高確率テーブル141bには、図5（B）に示すように、1回目の遊技における移行抽選の抽選確率として、当選確率が1.0%でかつハズレの確率が99.0%の抽選確率が規定されている。また、本実施の形態では、高確率テーブル141bにおける各回の抽選確率は、当選確率が1.0%から5.0%の範囲内となるように規定されている。

#### 【0051】

また、第1確定テーブル141cには、33回目の遊技においては必ず当選するように移行抽選の抽選確率が規定されている。たとえば、第1確定テーブル141cには、図5（C）に示すように、33回目の遊技における移行抽選の抽選確率として、当選確率が100.0%でかつハズレの確率が0.0%の抽選確率が規定されている。また、本実施の形態では、第1確定テーブル141cにおける1回目から32回目までの各抽選確率は、通常テーブル141aと同程度の当選確率となるように規定されている。

また、第2確定テーブル141dには、33回目の遊技においては必ず当選するように、かつ早い回数の遊技でも当選し易いように移行抽選の抽選確率が規定されている。たとえば

10

20

30

40

50

、第2確定テーブル141dには、図5(D)に示すように、1回目の遊技における移行抽選の抽選確率として、当選確率が10.0%でかつハズレの確率が90.0%の抽選確率が規定され、また、たとえば、3回目の遊技における移行抽選の抽選確率として、当選確率が50.0%でかつハズレの確率が50.0%の抽選確率が規定され、また、たとえば、33回目の遊技における移行抽選の抽選確率として、当選確率が100.0%でかつハズレの確率が0.0%の抽選確率が規定されている。

#### 【0052】

すなわち、本実施の形態では、通常テーブル141a、高確率テーブル141b、第1確定テーブル141c及び第2確定テーブル141dは、「通常テーブル141a<高確率テーブル141b<第1確定テーブル141c<第2確定テーブル141d」の順で、遊技者にとって有利なテーブルとなっている。

10

また、ボーナス当選時テーブルには、移行抽選の抽選確率として、当選確率が20.0%でかつハズレの確率が80.0%の抽選確率が規定されている。なお、後述するように、ボーナス当選時テーブルは、演出状態がAT状態でなくかつAT遊技(有利遊技)へ移行することが決定されていることを示す後述のAT予約フラグが成立していない場合に、通常状態において、役抽選によりボーナス役に当選したときに参照されるものである。

#### 【0053】

また、本実施の形態では、各移行抽選データテーブルにおける移行抽選の各抽選確率は、移行抽選において当選したか否かの判定に用いる値数として各移行抽選データテーブルに規定されている。

20

また、本実施の形態では、各移行抽選データテーブルは、出玉率を定めた複数段階の設定値(たとえば1~6)のうちのいずれの設定値においても共通して使用されるものとなっているが、設定値ごとに別々に設けるようにしてもよい。

(演出テーブル記憶手段142)

演出テーブル記憶手段142は、ボーナス前兆演出状態において参照されるテーブルであって、ボーナス前兆演出状態における5回の各遊技回数に対応付けられて演出に関する情報が規定されているボーナス前兆演出テーブル(特殊演出テーブル)と、ボーナス前兆演出状態又はAT前兆演出状態において参照されるテーブルであって、ボーナス前兆演出状態又はAT前兆演出状態における5回の各遊技回数に対応付けられて演出に関する情報が規定されている共通確定前兆演出テーブルと、ガセ前兆演出状態において参照されるテーブルであって、ガセ前兆演出状態における5回の各遊技回数に対応付けられて演出に関する情報が規定されているガセ前兆演出テーブルと、実行する演出を選択するための前兆演出シナリオテーブルとを記憶するものである。ボーナス前兆演出テーブル、共通確定前兆演出テーブル及びガセ前兆演出テーブルのそれぞれには、図6に示すように、1回~5回までのそれぞれの遊技回数に対応付けられて、演出に関する情報として、所定の前兆演出シナリオテーブルを参照すること又は所定の演出を選択することが規定されている。

30

#### 【0054】

また、本実施の形態では、演出テーブル記憶手段142は、ボーナス前兆演出テーブルとして、ボーナス前兆演出テーブルA及びボーナス前兆演出テーブルBを含む複数のボーナス前兆演出テーブルを記憶している。たとえば、ボーナス前兆演出テーブルAには、図6(A)に示すように、「1回」の遊技回数に対応付けられて、前兆演出シナリオテーブルとしての後述する前兆演出シナリオAテーブルを参照することが規定され、また、「5」の遊技回数に対応付けられて、確定演出を選択することが規定されている。

40

また、各ボーナス前兆演出テーブルには、ボーナス前兆演出状態(特殊演出状態)又はガセ前兆演出状態(特殊演出状態)を終了することを示す終了予約フラグが、1回~4回までのうちのいずれかの遊技回数に対応付けられて予め成立されている。たとえば、ボーナス前兆演出テーブルAには、図6(A)に示すように、「3回」の遊技回数に対応付けられて終了予約フラグが予め成立されている。また、たとえば、ボーナス前兆演出テーブルBには、図6(B)に示すように、「2回」の遊技回数に対応付けられて終了予約フラグが予め成立されている。

50

## 【 0 0 5 5 】

また、本実施の形態では、演出テーブル記憶手段142は、共通確定前兆演出テーブルとして、共通確定前兆演出テーブルA及び共通確定前兆演出テーブルBを含む複数の共通確定前兆演出テーブルを記憶している。また、共通確定前兆演出テーブルには、終了予約フラグが成立されていない（図6（C）及び（D）参照）。

また、本実施の形態では、演出テーブル記憶手段142は、ガセ前兆演出テーブルとして、ガセ前兆演出テーブルA～ガセ前兆演出テーブルDを含む複数のガセ前兆演出テーブルを記憶している。たとえば、ガセ前兆演出テーブルAには、図7（A）に示すように、「1回」の遊技回数に対応付けられて、前兆演出シナリオテーブルとしての後述する前兆演出シナリオEテーブルを参照することが規定され、また、「2」の遊技回数に対応付けられて、前兆演出シナリオテーブルとしての後述する前兆演出シナリオFテーブルを参照することが規定されている。

10

## 【 0 0 5 6 】

また、ガセ前兆演出テーブルには、終了予約フラグが予め成立されているものと成立されていないものがある。たとえば、ガセ前兆演出テーブルAには、図7（A）に示すように、「4回」の遊技回数に対応付けられて終了予約フラグが予め成立されている。また、たとえば、ガセ前兆演出テーブルBには、図7（B）に示すように、「1回」の遊技回数に対応付けられて終了予約フラグが予め成立されている。また、たとえば、ガセ前兆演出テーブルC及びガセ前兆演出テーブルDには、図7（C）及び（D）に示すように、終了予約フラグが成立されていない。なお、本実施の形態では、遊技回数に対応付けられて終了予約フラグが予め成立されているガセ前兆演出テーブルも「特殊演出テーブル」に相当する。

20

## 【 0 0 5 7 】

また、本実施の形態では、演出テーブル記憶手段142は、前兆演出シナリオテーブルとして、前兆演出シナリオAテーブル～前兆演出シナリオFテーブルを含む複数の前兆演出シナリオテーブルを記憶している。たとえば、前兆演出シナリオAテーブルには、図8（A）に示すように、演出なし、演出A、演出B、演出C及び演出Dのうちのいずれかを選択することが規定されている。ここで、「演出なし」とは、演出を実行しないことを意味するものである。

また同様に、前兆演出シナリオBテーブルには、図8（B）に示すように、演出なし、演出C、演出D、演出E及び演出Fのうちのいずれかを選択することが規定され、また同様に、前兆演出シナリオCテーブルには、図8（C）に示すように、演出なし、演出B、演出D、演出F及び演出Gのうちのいずれかを選択することが規定され、また同様に、前兆演出シナリオDテーブルには、図8（D）に示すように、演出A、演出C、演出E及び演出Gのうちのいずれかを選択することが規定され、また同様に、前兆演出シナリオEテーブルには、図8（E）に示すように、演出なし、演出A、演出B、演出D及び演出Fのうちのいずれかを選択することが規定され、また同様に、前兆演出シナリオFテーブルには、図8（F）に示すように、演出なし、演出E及び演出Fのうちのいずれかを選択することが規定されている。

30

## 【 0 0 5 8 】

また、本実施の形態では、各前兆演出シナリオテーブルにおいては、特に図示していないが、各演出を選択する選択確率が各演出（演出なしを含む）に対応付けられて規定されている。

40

また、本実施の形態では、一のボーナス前兆演出テーブル又はガセ前兆演出テーブルに2個の以上の終了予約フラグが遊技回数に対応付けられて予め規定されているようにしてもよい。たとえば、所定のボーナス前兆演出テーブルには、2回の遊技回数に対応付けられて終了フラグが予め規定されるとともに、4回の遊技回数に対応付けられて終了予約フラグが予め規定されているようにしてもよい。

## 【 0 0 5 9 】

（モード決定手段150）

50

モード決定手段150は、移行抽選データテーブルの選択に関する複数のモードのうちからいずれかのモードを決定するものである。本実施の形態では、モードとして、通常Aモード、通常Bモード、高確率モード、第1確定モード及び第2確定モードを備えている。また、各モードは、後述する移行抽選データテーブル選択手段180により移行抽選データテーブルが選択される際のパラメータとなっており、「通常Aモード<通常Bモード<高確率モード<第1確定モード<第2確定モード」の順で、第1確定テーブル又は第2確定テーブルが選択され易くなっている。すなわち、各モードは、「通常Aモード<通常Bモード<高確率モード<第1確定モード<第2確定モード」の順で、遊技者にとって有利なモードとなるものとなっている。

【0060】

そして、本実施の形態では、モード決定手段150は、演出状態がAT状態でなくかつ後述するAT予約フラグが成立していない場合に、通常状態において、役抽選によりボーナス役に当選したときに、モードを抽選により決定する。具体的には、モード決定手段150は、現在のモードよりも遊技者にとって有利なモード及び現在のモードのうちからモードを抽選により決定する。たとえば、現在のモードが高確率モードであった場合には、モード決定手段150は、高確率モード、第1確定モード及び第2確定モードのうちからモードを抽選により決定する。すなわち、この場合では、モード決定手段150は、モードを維持する又は昇格させるものとなっている。なお、この場合では、モード決定手段150は、すべてのモードのうちからモードを決定する、すなわちモードが転落する場合があるようにしてもよい。

【0061】

また、本実施の形態では、モード決定手段150は、AT遊技（有利遊技）を終了するときに、通常Aモード、通常Bモード、高確率モード、第1確定モード及び第2確定モードのうちからモードを抽選により決定する。すなわち、この場合では、モード決定手段150は、モードを維持する、昇格させる又は転落させるものとなっている。

なお、これらの場合における抽選の確率は、出玉率を定めた複数段階の設定値（たとえば1～6）に応じて、遊技者にとって有利なモードが決定され易くなっているが、これに限られるものではなく、いずれの設定値においても同一の確率としてもよい。

また、モード決定手段150は、ボーナス役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されたときや、ボーナス遊技を終了するときや、AT遊技を開始するときに、モードを抽選により決定するようにしてもよい。

【0062】

また、本実施の形態では、モード決定手段150は、後述する変更決定手段190によりモードを第1確定モードに変更することが決定された場合に、決定した現在のモードが第1確定モード又は第2確定モードでない、言い換えれば現在のモードが通常Aモード、通常Bモード又は高確率モードであるときに、モードを第1確定モードに変更する（書き換える）。

（遊技回数カウント手段160）

遊技回数カウント手段160は、後述する移行抽選データテーブル選択手段180により移行抽選データテーブルが選択されたことを契機に遊技回数のカウントを開始するとともに、毎遊技の実行に伴い遊技回数をカウントすることにより、選択された移行抽選データテーブルに規定されている分の遊技回数をカウントするものである。本実施の形態では、遊技回数カウント手段160は、遊技回数をカウントする遊技回数カウンタを備えている。遊技回数カウンタは、初期値が「0」に設定されている。

【0063】

そして、本実施の形態では、遊技回数カウント手段160は、演出状態がAT状態でなくかつ後述するAT予約フラグが成立していない場合に、通常状態において、役抽選が行われたことを契機に、遊技回数カウンタのカウント値に「1」を加算する。

また、本実施の形態では、遊技回数カウント手段160は、遊技回数カウンタのカウント値が「33」になった場合に、すなわち移行抽選データテーブルに規定されている分の遊

10

20

30

40

50

技回数である33回の遊技回数をカウントした場合に、遊技回数カウンタのカウント値を「0」にリセットする。具体的には、遊技回数カウント手段160は、遊技回数カウンタのカウント値が「33」になって、後述する移行抽選データテーブル選択手段180により移行抽選データテーブルが選択されたことを契機に、遊技回数カウンタのカウント値を「0」にリセットする。

【0064】

また、本実施の形態では、遊技回数カウント手段160は、演出状態がAT状態でない場合に、通常状態において、役抽選によりボーナス役に当選したときに、遊技回数カウンタのカウント値を「0」にリセットする。

また、本実施の形態では、遊技回数カウント手段160は、後述する有利遊技移行決定手段200によりAT遊技（有利遊技）へ移行することが決定されたときに、遊技回数カウンタのカウント値を「0」にリセットする。

また、本実施の形態では、遊技回数カウント手段160は、後述する変更決定手段190により移行抽選データテーブルを第1確定テーブル141cに変更することが決定された場合に、後述する移行抽選データテーブル選択手段180により移行抽選データテーブルが第1確定テーブル141cに変更された（書き換えられた）ときには、遊技回数カウンタのカウント値を「0」にリセットせずに、カウント値を保持した状態で次遊技以降も遊技回数のカウントを継続する。

【0065】

また、本実施の形態では、遊技回数カウント手段160は、出玉率を定めた設定値が変更された場合にも、遊技回数カウンタのカウント値を「0」にリセットせずに、カウント値を保持する。言い換えれば、遊技回数カウント手段160は、設定値の変更の前後で、遊技回数カウンタのカウント値が変わらないようにする。

なお、本実施の形態では、遊技回数のカウント方法は、カウントアップによる方法であるが、カウントダウンによる方法でもよい。

（選択回数カウント手段170）

選択回数カウント手段170は、後述する移行抽選データテーブル選択手段180により移行抽選データテーブルが選択された回数をカウントするものである。本実施の形態では、選択回数カウント手段170は、移行抽選データテーブル選択手段180により移行抽選データテーブルが選択された回数をカウントする選択回数カウンタを備えている。選択回数カウンタは、初期値が「0」に設定されている。

【0066】

また、上述の如く、本実施の形態では、移行抽選データテーブル選択手段180により移行抽選データテーブルが選択されると、遊技回数カウンタのカウント値は「0」にリセットされる。そして、本実施の形態では、選択回数カウント手段170は、演出状態がAT状態でなくかつ後述するAT予約フラグが成立していない場合に、遊技回数カウンタのカウント値が「0」であるときに、通常状態において、役抽選が行われたことを契機に、選択回数カウンタのカウント値に「1」を加算する。これにより、本実施の形態では、移行抽選データテーブル選択手段180により移行抽選データテーブルが選択された回数をカウントするものとなっている。

【0067】

また、本実施の形態では、選択回数カウント手段170は、演出状態がAT状態でない場合に、通常状態において、役抽選によりボーナス役に当選したときに、選択回数カウンタのカウント値を「0」にリセットする。

また、本実施の形態では、選択回数カウント手段170は、後述する有利遊技移行決定手段200によりAT遊技（有利遊技）へ移行することが決定されたときに、選択回数カウンタのカウント値を「0」にリセットする。

なお、選択回数カウント手段170は、ボーナス役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されたときや、ボーナス遊技を終了するときや、AT遊技を終了するとき、選択回数カウンタのカウント値を「0」にリセットするようにしてもよい。

## 【0068】

また、本実施の形態では、選択回数カウント手段170は、後述する変更決定手段190により移行抽選データテーブルを第1確定テーブル141cに変更することが決定された場合に、後述する移行抽選データテーブル選択手段180により移行抽選データテーブルが第1確定テーブル141cに変更された（書き換えられた）ときには、選択回数カウンタのカウント値に「1」を加算しない。すなわち、本実施の形態では、選択回数カウント手段170は、この場合の移行抽選データテーブルの変更を、移行抽選データテーブルが選択された回数にカウントしないものであるが、移行抽選データテーブルが選択された回数にカウントするようにしてもよい。

## 【0069】

また、本実施の形態では、選択回数カウント手段170は、出玉率を定めた設定値が変更された場合には、選択回数カウンタのカウント値を「0」にリセットせずに、カウント値を保持する。言い換えれば、選択回数カウント手段170は、は、設定値の変更の前後で、選択回数カウンタのカウント値が変わらないようにする。

また、本実施の形態では、選択回数のカウント方法は、カウントアップによる方法であるが、カウントダウンによる方法でもよい。

（移行抽選データテーブル選択手段180）

移行抽選データテーブル選択手段180は、移行抽選データテーブル記憶手段141により記憶されている複数の移行抽選データテーブルのうちからいずれかの移行抽選データテーブルを選択するものである。本実施の形態では、移行抽選データテーブル選択手段180は、遊技回数カウンタのカウント値が「33」になったことを契機に、通常テーブル141a、高確率テーブル141b、第1確定テーブル141c及び第2確定テーブル141dのうちからいずれかの移行抽選データテーブルを選択する。

## 【0070】

また、本実施の形態では、移行抽選データテーブル選択手段180は、ボーナス遊技が終了するときに、通常テーブル141a、高確率テーブル141b、第1確定テーブル141c及び第2確定テーブル141dのうちからいずれかの移行抽選データテーブルを選択する。また、移行抽選データテーブル選択手段180は、AT遊技（有利遊技）が終了するときに、通常テーブル141a、高確率テーブル141b、第1確定テーブル141c及び第2確定テーブル141dのうちからいずれかの移行抽選データテーブルを選択する。

また、本実施の形態では、移行抽選データテーブル選択手段180は、移行抽選データテーブルを選択する際には、モード決定手段150により決定された現在のモード及び選択回数カウンタのカウント値に基づいて、抽選により選択する。具体的には、移行抽選データテーブル選択手段180は、モード決定手段150により決定された現在のモード及び選択回数カウンタのカウント値に「1」を加算した値に基づいて、移行抽選データテーブルを抽選により選択する。

## 【0071】

ここで、「選択回数カウンタのカウント値に「1」を加算した値に基づいて」とは、33回の遊技を一の周期として、次の周期が何回目の周期であるか、すなわち次回の周期数に基づいて移行抽選データテーブルを選択することを意味するものである。

詳細には、まず、移行抽選データテーブル選択手段180は、演出データ記憶手段140により記憶されている、選択抽選データテーブルを決定するための選択抽選テーブル決定テーブルを参照して、モード決定手段150により決定された現在のモード及び選択回数カウンタのカウント値に「1」を加算した値（次回の周期数）に基づいて、移行抽選データテーブルを選択する抽選の選択確率が規定されている選択抽選データテーブルを決定する（図9参照）。なお、選択抽選テーブル決定テーブルには、1～30までのそれぞれの次回の周期数及び各モードに対応付けられて、所定の選択抽選データテーブルを参照することが規定されている。また、上述の如く、本実施の形態では、選択抽選データテーブルとしては、「通常A抽選テーブル-1」～「通常A抽選テーブル-30」、「通常B抽選テーブル-1」～「通常B抽選テーブル-30」、「高確抽選テーブル-1」～「高確抽選テ

10

20

30

40

50

ブル - 30」、「第1確定抽選テーブル - 1」～「第1確定抽選テーブル - 30」及び「第2確定抽選テーブル」の121個の選択抽選データテーブルがある（図9参照）。そして、各選択抽選データテーブルには、通常テーブル141a、高確率テーブル141b、第1確定テーブル141c及び第2確定テーブル141dのうちからいずれかの移行抽選データテーブルを選択するための抽選の選択確率が規定されている（図10参照）。

【0072】

そして、たとえば、現在のモードが通常Aモードでありかつ選択回数カウンタのカウンタ値に「1」を加算した値（次回の周期数）が「2」である場合には、移行抽選データテーブル選択手段180は、図9に示すように、選択抽選データテーブルを「通常A抽選テーブル - 2」のテーブルに決定する。

10

なお、現在のモードが第2確定モードである場合には、移行抽選データテーブル選択手段180は、図9に示すように、選択回数カウンタのカウンタ値に「1」を加算した値（次回の周期数）がいずれの値であっても、選択抽選データテーブルを「第2確定抽選テーブル」のテーブルに決定する。

【0073】

そして、移行抽選データテーブル選択手段180は、決定した選択抽選データテーブルを演出データ記憶手段140から参照して、当該選択抽選データテーブルに規定されている選択確率で移行抽選データテーブルを選択する抽選を行い、移行抽選データテーブルを選択する（図10参照）。

たとえば、選択抽選データテーブルを「通常A抽選テーブル - 2」のテーブルに決定した場合には、移行抽選データテーブル選択手段180は、図10（A）に示すように、通常テーブル141aを97.0%、高確率テーブル141bを1.0%、第1確定テーブル141cを1.0%及び第2確定テーブル141dを1.0%の確率で選択するような確率で抽選を行い、移行抽選データテーブルを選択する。また、「第2確定抽選テーブル」には、図10（B）に示すように、第2確定テーブル141dが必ず選択されるように確率が規定されている。また、「第1確定抽選テーブル - 30」、「高確抽選テーブル - 30」、「通常B抽選テーブル - 30」及び「通常A抽選テーブル - 30」には、図10（C）乃至（F）に示すように、第1確定テーブル141c又は第2確定テーブル141dが必ず選択されるように確率が規定されている。

20

【0074】

すなわち、本実施の形態では、移行抽選データテーブル選択手段180は、選択回数カウンタのカウンタ値が「29」の場合、言い換えれば次回の周期が30回目の場合には、現在のモードがいずれのモードであっても、第1確定テーブル141c又は第2確定テーブル141dを選択する。

30

また、本実施の形態では、移行抽選データテーブル選択手段180は、後述する変更決定手段190により移行抽選データテーブルを第1確定テーブル141cに変更することが決定された場合に、選択している現在の移行抽選データテーブルが第1確定テーブル141c又は第2確定テーブル141dでない、言い換えれば現在の移行抽選データテーブルが通常テーブル141a又は高確率テーブル141bであるときに、移行抽選データテーブルを第1確定テーブル141cに変更する（書き換える）。

40

【0075】

（変更決定手段190）

変更決定手段190は、役抽選によりベル役又はチェリー役に当選した場合には、移行抽選データテーブル又はモードの少なくとも一方を変更するか否かを決定するものである。本実施の形態では、変更決定手段190は、演出状態がAT状態でなくかつ後述するAT予約フラグが成立していない場合に、通常状態において、役抽選によりベル役又はチェリー役に単独当選したときに、移行抽選データテーブルを第1確定テーブル141cに、及びモードを第1確定モードに変更するか否かを一の抽選により決定する。

なお、変更決定手段190は、移行抽選データテーブルを第1確定テーブル141cに変更するか否かと、モードを第1確定モードに変更するか否かとを別々の抽選により決定するよ

50

うにしてもよい。また、変更決定手段190は、移行抽選データテーブルを第1確定テーブル141c又は第2確定テーブル141dに、及びモードを第1確定モード又は第2確定モードに変更するか否かを決定するようにしてもよい。また、変更決定手段190は、移行抽選データテーブルを通常テーブル141a、高確率テーブル141b、第1確定テーブル141c又は第2確定テーブル141dに、及びモードを通常Aモード、通常Bモード、高確率モード、第1確定モード又は第2確定モードに変更するか否かを決定するようにしてもよい。

【0076】

(有利遊技移行決定手段200)

有利遊技移行決定手段200は、移行抽選データテーブル選択手段180により選択された移行抽選データテーブルを参照して、遊技回数カウント手段160によりカウントされた遊技回数に基づいて移行抽選の抽選確率を取得し、取得した抽選確率で移行抽選を行い、AT遊技(有利遊技)へ移行するか否かを決定するものである。

10

本実施の形態では、有利遊技移行決定手段200は、演出状態がAT状態でなくかつ後述するAT予約フラグが成立していない場合に、通常状態において、役抽選によりボーナス役及び特殊役のうちのいずれの役にも当選しなかったときに、移行抽選データテーブル選択手段180により選択された移行抽選データテーブルを参照して、遊技回数カウント手段160によりカウントされた遊技回数に基づいて移行抽選の抽選確率を取得し、取得した抽選確率で移行抽選を行い、AT遊技へ移行するか否かを決定する。たとえば、移行抽選データテーブル選択手段180により通常テーブル141aが選択されており、遊技回数カウンタのカウント値が「5」の場合には、有利遊技移行決定手段200は、通常テーブル141aを参照して、図5(A)に示すように、5回目の遊技に対応する移行抽選の抽選確率(当選確率が0.3%でかつハズレの確率が99.7%)を取得し、取得したこの抽選確率で移行抽選を行い、AT遊技へ移行するか否かを決定する。

20

【0077】

また、本実施の形態では、有利遊技移行決定手段200は、演出状態がAT状態でなくかつ後述するAT予約フラグが成立していない場合に、通常状態において、役抽選によりボーナス役に当選したときには、モード決定手段150により決定された現在のモード及び選択回数カウンタのカウント値に基づいて選択された移行抽選データテーブル(通常テーブル141a、高確率テーブル141b、第1確定テーブル141c又は第2確定テーブル141d)を参照せず、ボーナス当選時テーブルを参照して移行抽選の抽選確率を取得し、取得した抽選確率で移行抽選を行い、AT遊技へ移行するか否かを決定する。

30

また、本実施の形態では、有利遊技移行決定手段200は、演出状態がAT状態でなくかつ後述するAT予約フラグが成立していない場合に、通常状態において、役抽選により特殊役に当選したときには、AT遊技へ移行することを決定する。なお、この場合には、有利遊技移行決定手段200は、所定の抽選確率で移行抽選を行い、AT遊技へ移行するか否かを決定するようにしてもよい。

【0078】

また、本実施の形態では、有利遊技移行決定手段200は、AT遊技へ移行することを決定した場合には、AT遊技へ移行することが決定されていることを示すAT予約フラグを成立させる。また、本実施の形態では、有利遊技移行決定手段200は、AT遊技へ移行(開始)したときに、AT予約フラグを消去する。

40

(前兆遊技回数カウント手段210(特殊遊技回数カウント手段))

前兆遊技回数カウント手段210は、ボーナス前兆演出状態、AT前兆演出状態又はガセ前兆演出状態において、毎遊技の実行に伴い遊技回数をカウントするものである。本実施の形態では、前兆遊技回数カウント手段210は、ボーナス前兆演出状態、AT前兆演出状態又はガセ前兆演出状態において、遊技回数をカウントする前兆遊技回数カウンタを備えている。前兆遊技回数カウンタは、初期値が「0」に設定されている。

【0079】

そして、本実施の形態では、前兆遊技回数カウント手段210は、ボーナス前兆演出状態、AT前兆演出状態又はガセ前兆演出状態において、役抽選が行われたことを契機に、前

50

兆遊技回数カウンタのカウント値に「1」を加算する。

また、本実施の形態では、前兆遊技回数カウント手段210は、ボーナス前兆演出状態、AT前兆演出状態又はガセ前兆演出状態が終了したときには、前兆遊技回数カウンタのカウント値を「0」にリセットする。

また、本実施の形態では、後述するように、AT前兆演出状態又はガセ前兆演出状態において、役抽選によりボーナス役に当選した場合には、実行しているAT前兆演出状態又はガセ前兆演出状態が終了してボーナス前兆演出状態が開始される。この場合、すなわちAT前兆演出状態又はガセ前兆演出状態において、役抽選によりボーナス役に当選した場合には、前兆遊技回数カウント手段210は、前兆遊技回数カウンタのカウント値を「0」にリセットせずに、カウント値を保持した状態で、次遊技以降のボーナス前兆演出状態においても遊技回数のカウントを継続する。

10

#### 【0080】

なお、本実施の形態では、遊技回数のカウント方法は、カウントアップによる方法であるが、カウントダウンによる方法でもよい。

(終了抽選手段240)

終了抽選手段240は、ボーナス前兆演出状態(特殊演出状態)又はガセ前兆演出状態(特殊演出状態)における所定回数(m回)目の遊技において、今回の遊技で、実行しているボーナス前兆演出状態又はガセ前兆演出状態を終了することが定められている場合に、実行しているボーナス前兆演出状態又はガセ前兆演出状態を終了するか否かを決定する終了抽選を行うものである。

20

#### 【0081】

本実施の形態では、終了抽選手段240は、後述する演出決定手段251によりボーナス前兆演出状態又はガセ前兆演出状態においていずれかの演出を実行するか否かが決定された場合に、演出決定手段251により選択された共通確定前兆演出テーブル、ボーナス前兆演出テーブル又はガセ前兆演出テーブルを参照して、前兆遊技回数カウンタのカウント値に基づいて、今回の遊技の遊技回数に対応付けられて予め終了予約フラグが成立されているときに、終了抽選を行い、終了抽選の結果に基づいて、実行しているボーナス前兆演出状態又はガセ前兆演出状態を終了するか否かを決定する。

また、本実施の形態では、終了抽選手段240は、終了抽選により、実行しているボーナス前兆演出状態又はガセ前兆演出状態を終了することを決定した場合に、ボーナス前兆演出状態又はガセ前兆演出状態を終了することが決定されていることを示す終了フラグを成立させる。後述するように、終了フラグが成立すると、実行しているボーナス前兆演出状態又はガセ前兆演出状態が終了する。

30

#### 【0082】

また、本実施の形態では、終了抽選手段240は、ボーナス前兆演出状態又はガセ前兆演出状態を終了した場合に、終了フラグが成立しているときに、終了フラグを消去する。

(演出状態制御手段250)

演出状態制御手段250は、通常演出状態と、ボーナス前兆演出状態(特殊演出状態)と、AT前兆演出状態と、ガセ前兆演出状態(特殊演出状態)と、AT状態とを制御するものである。本実施の形態では、上述の如く、ボーナス前兆演出状態、AT前兆演出状態及びガセ前兆演出状態は、最大で5回の遊技にわたって実行されるものとなっている。

40

そして、本実施の形態では、演出状態制御手段250は、演出状態が通常演出状態である場合に、通常状態において、役抽選によりボーナス役に当選したときに、ボーナス前兆演出状態を開始する。また、演出状態制御手段250は、ボーナス前兆演出状態において、ボーナス役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示された場合、ボーナス前兆演出状態において、前兆遊技回数カウンタのカウント値が「5」の場合、又はボーナス前兆演出状態において、終了フラグが成立している場合に、ボーナス前兆演出状態を終了して通常演出状態を開始する(移行する)。

#### 【0083】

また、本実施の形態では、演出状態制御手段250は、役抽選によりボーナス役及び特殊

50

役のうちのいずれの役にも当選していない場合に、有利遊技移行決定手段200によりA T遊技（有利遊技）へ移行することが決定されたときに、A T前兆演出状態を開始する。また、演出状態制御手段250は、A T前兆演出状態において、前兆遊技回数カウンタのカウント値が「5」の場合に、A T前兆演出状態を終了して次の遊技からA T状態を開始する。これにより、A T遊技が開始される（移行する）。

また、本実施の形態では、演出状態制御手段250は、演出状態が通常演出状態である場合に、通常状態において、役抽選によりベル役若しくはチェリー役に当選したときに、又は遊技回数カウンタのカウント値が「1」のときに、ガセ前兆演出状態を開始するか否かを決定する抽選を行い、ガセ前兆演出状態を開始することを決定した場合に、ガセ前兆演出状態を開始する。また、演出状態制御手段250は、ガセ前兆演出状態において、前兆遊技回数カウンタのカウント値が「5」の場合、又はガセ前兆演出状態において、終了フラグが成立している場合に、ガセ前兆演出状態を終了して通常演出状態を開始する（移行する）。

10

20

30

40

50

#### 【0084】

また、本実施の形態では、演出状態制御手段250は、A T遊技を所定の回数（たとえば50回）実行した場合に、A T状態を終了して通常演出状態を開始する。これにより、A T遊技が終了する。なお、A T遊技の遊技回数は、複数の遊技回数のうちから抽選により決定されるようにしてもよい。また、A T遊技の開始の契機としては、これに限られるものではなく、たとえば、特定の図柄の組み合わせが停止表示されたことなどを契機に、A Tを開始するようにしてもよい。また、A T遊技の終了の契機としては、これに限られるものではなく、たとえば、役抽選により所定の役（たとえば赤7プラム役、青7プラム役又はBARプラム役）に当選したことを所定の回数報知したことを契機に、A T遊技を終了するようにしてもよい。

#### 【0085】

また、演出状態制御手段250は、A T遊技において、役抽選によりボーナス役に当選した場合に、A T状態を中断して通常演出状態を開始する。このとき、演出状態制御手段250は、A T遊技が中断したことを示すA T中断フラグを成立させる。そして、演出状態制御手段250は、当選したボーナス役に対応するボーナス遊技が終了した後の1回目（最初）の遊技からA T状態を再開する。このとき、演出状態制御手段250は、A T中断フラグを消去する。すなわち、本実施の形態では、A T遊技において、役抽選によりボーナス役に当選した場合には、A T遊技を中断して、当選したボーナス役に対応するボーナス遊技が終了した後の1回目の遊技から、中断したA T遊技を再開する。

#### 【0086】

また、本実施の形態では、演出状態制御手段250は、A T前兆演出状態又はガセ前兆演出状態において、役抽選によりボーナス役に当選したときに、実行しているA T前兆演出状態又はガセ前兆演出状態を終了してボーナス前兆演出状態を開始する。なお、演出状態制御手段250は、A T前兆演出状態において、役抽選によりボーナス役に当選したときには、当選したボーナス役に対応するボーナス遊技が終了した後の最初（1回目）の遊技からA T状態を開始する。これにより、A T遊技が開始される（移行する）。

また、本実施の形態では、演出状態制御手段250は、通常演出状態において、役抽選により特殊役に当選した場合に、次の遊技からA T状態を開始する。また、演出状態制御手段250は、A T前兆演出状態又はガセ前兆演出状態において、役抽選により特殊役に当選したときに、実行しているA T前兆演出状態又はガセ前兆演出状態を終了して次の遊技からA T状態を開始する。これにより、A T遊技が開始される（移行する）。

#### 【0087】

また、本実施の形態では、演出状態制御手段250は、図3に示すように、演出決定手段251と、演出実行手段252とを備えている。

（演出決定手段251）

演出決定手段251は、いずれかの演出を実行するか否かを決定するものである。本実施の形態では、演出決定手段251は、ボーナス前兆演出状態を開始するときに、演出テーブ

ル記憶手段142により記憶されているボーナス前兆演出テーブルA及びボーナス前兆演出テーブルBを含む複数のボーナス前兆演出テーブル並びに共通確定前兆演出テーブルA及び共通確定前兆演出テーブルBを含む複数の共通確定前兆演出テーブルのうちからいずれかのテーブルを選択する。そして、演出決定手段251は、ボーナス前兆演出状態においては、選択したテーブルを参照して、いずれかの演出を実行するか否かを決定する。たとえば、演出決定手段251は、ボーナス前兆演出状態を開始するとき、ボーナス前兆演出テーブルAを選択したとする。そして、このボーナス前兆演出状態における1回目の遊技、すなわち前兆遊技回数カウンタのカウント値が「1」の場合においては、演出決定手段251は、ボーナス前兆演出テーブルAを参照して、前兆遊技回数カウンタのカウント値に基づいて、ボーナス前兆演出状態における今回の遊技の遊技回数である「1回」に対応付けられている演出に関する情報を取得する(図6(A)参照)。上述の如く、演出Aテーブルには、「1回」の遊技回数に対応付けられて、演出Aテーブルを参照することが規定されている。そして、演出決定手段251は、演出Aテーブルを参照して、演出なし、演出A、演出B、演出C及び演出Dのうちのいずれかを抽選により選択する。これにより、演出決定手段251は、いずれかの演出を実行するか否かを決定する。なお、このボーナス前兆演出状態における5回目の遊技、すなわち前兆遊技回数カウンタのカウント値が「5」の場合においては、演出決定手段251は、ボーナス前兆演出テーブルAを参照して、確定演出を実行することを決定する。

10

**【0088】**

また同様に、本実施の形態では、演出決定手段251は、AT前兆演出状態を開始するとき、演出テーブル記憶手段142により記憶されている共通確定前兆演出テーブルA及び共通確定前兆演出テーブルBを含む複数の共通確定前兆演出テーブルのうちからいずれかのテーブルを選択する。そして、演出決定手段251は、AT前兆演出状態においては、選択したテーブルを参照して、前兆遊技回数カウンタのカウント値に基づいて、いずれかの演出を実行するか否かを決定する。なお、演出決定手段251は、AT前兆演出状態において、役抽選により特殊役に当選した場合には、選択したテーブルを参照せずに、確定演出を実行することを決定する。

20

**【0089】**

また同様に、本実施の形態では、演出決定手段251は、ガセ前兆演出状態を開始するとき、演出テーブル記憶手段142により記憶されているガセ前兆演出テーブルA～ガセ前兆演出テーブルDを含む複数のガセ前兆演出テーブルのうちからいずれかのテーブルを選択する。そして、演出決定手段251は、ガセ前兆演出状態においては、選択したテーブルを参照して、前兆遊技回数カウンタのカウント値に基づいて、いずれかの演出を実行するか否かを決定する。なお、演出決定手段251は、ガセ前兆演出状態において、役抽選により特殊役に当選した場合には、選択したテーブルを参照せずに、確定演出を実行することを決定する。

30

**【0090】**

また、本実施の形態では、演出決定手段251は、演出状態が通常演出状態である場合に、内部中状態において、役抽選によりいずれの役にも当選しなかったときに、確定演出を実行することを決定する。すなわち、ボーナス役の当選を遊技者に報知する。

40

また、本実施の形態では、演出決定手段251は、AT状態、すなわちAT遊技において、役抽選により赤7プラム役、青7プラム役又はBARプラム役に当選したときに、当選した役を報知する報知演出を実行することを決定する。また、演出決定手段251は、AT状態において、役抽選によりボーナス役に当選したときに、確定演出を実行することを決定する。すなわち、ボーナス役の当選を遊技者に報知する。

**【0091】**

また、本実施の形態では、演出決定手段251は、通常演出状態においては、ボーナス前兆演出状態、AT前兆演出状態及びガセ前兆演出状態とは異なる適宜の態様で、いずれの演出を実行するか否かを決定する。たとえば、演出決定手段251は、遊技状態が通常状態でありかつ演出状態が通常演出状態である場合には、役抽選の結果に応じて、所定の演出

50

を実行するか否かを決定する。また、たとえば、演出決定手段251は、遊技状態がボーナス状態でありかつ演出状態が通常演出状態である場合には、ボーナス遊技を盛り上げる特定の演出を実行することを決定する。

(演出実行手段252)

演出実行手段252は、演出決定手段251により決定された演出を実行するものである。たとえば、遊技状態がボーナス状態でありかつ演出状態が通常演出状態である場合に、演出決定手段251によりボーナス遊技を盛り上げる特定の演出を実行することが決定されたときには、演出実行手段252は、当該特定の演出を実行する。なお、演出実行手段252は、演出決定手段251により演出を実行しないこと(演出なし)が決定された場合には、演出を実行しない。

10

【0092】

(変更決定手段190により移行抽選データテーブルを変更することが決定されて、移行抽選データテーブルが第1確定テーブル141cに変更された場合における次遊技の移行抽選について)

次に、変更決定手段190により移行抽選データテーブルを第1確定テーブル141cに、及びモードを第1確定モードに変更することが決定されて、移行抽選データテーブル選択手段180により移行抽選データテーブルが第1確定テーブル141cに変更された場合における次遊技の移行抽選について、図5に基づいて説明する。

たとえば、移行抽選データテーブル選択手段180により通常テーブル141aが選択されており、かつ遊技回数カウンタのカウント値が「30」である場合に、変更決定手段190により移行抽選データテーブルを第1確定テーブル141cに、及びモードを第1確定モードに変更することが決定されて、移行抽選データテーブル選択手段180により移行抽選データテーブルが第1確定テーブル141cに変更されたとする。このとき、上述の如く、遊技回数カウンタのカウント値は「0」にリセットされない。

20

【0093】

そして、次の遊技において、遊技回数カウンタ手段160により遊技回数カウンタのカウント値(30)に「1」が加算され、遊技回数カウンタのカウント値が「31」になる。そして、当該遊技において、有利遊技移行決定手段200は、図5(C)に示すように、第1確定テーブル141cを参照して、遊技回数「31回」に対応する移行抽選の抽選確率(当選確率0.5%及びハズレの確率99.0%)を取得し、取得した抽選確率で移行抽選を行い、AT遊技へ移行するか否かを決定する。

30

(スロットマシン10の動作)

以下、図11~図16に示すフローチャートに基づいて、本実施の形態に係るスロットマシン10の動作の概略を説明する。

【0094】

図11に示すステップ100において、遊技制御手段60により、3枚のメダルがベットされたか否かが判断される。ここで、ベットされたと判断されると、ステップ101に進む。一方、ベットされていないと判断されると、再度ステップ100となる。

ステップ101において、遊技制御手段60により、スタートスイッチ33が操作されたか否かが判断される。ここで、操作されたと判断されると、ステップ102に進む。一方、操作されていないと判断されると、再度ステップ101となる。

40

ステップ102において、役抽選手段100により、役抽選が行われ、ステップ103において、役抽選手段100により、役抽選の結果が演出制御装置22に送信され、ステップ104において、回転制御手段110より、3個すべての回転リール45の回転が開始される。そして、次のステップ105に進む。

【0095】

ステップ105において、遊技制御手段60により、ストップスイッチ34が操作されたか否かが判断される。ここで、操作されたと判断されると、ステップ106に進む。一方、操作されていないと判断されると、再度ステップ105となる。

ステップ106において、停止制御手段120により、操作されたストップスイッチ34に

50

対応する回転リール45の停止制御が行われる。そして、次のステップ107に進む。

ステップ107において、遊技制御手段60により、すべての回転リール45の回転が停止したか否かが判断される。ここで、すべての回転リール45の回転が停止したと判断されると、ステップ119に進む。一方、すべての回転リール45の回転が停止していないと判断されると、ステップ105に戻る。

【0096】

ステップ108において、停止図柄判定手段130により、有効入賞ライン上に停止表示された図柄の組み合わせを判定する停止表示図柄判定処理が行われ、ステップ109において、遊技制御手段60により、停止表示された図柄の組み合わせに応じた処理が行われる。たとえば、いずれかの小役を構成する図柄の組み合わせが停止表示された場合には、遊技制御手段60により、当該役に応じた枚数のメダルの払い出しが行われる。また、たとえば、いずれかのボーナス役を構成する図柄の組み合わせが停止表示された場合には、当該役に応じたボーナス遊技へ移行する。そして、当該メイン制御処理が終了する。

次に、スロットマシン10の演出制御装置22における処理であるサブ制御処理について説明する。

【0097】

図12に示すステップ200において、演出制御手段70により、スタートスイッチ33が操作されたか否かが判断される。ここで、操作されたと判断されると、ステップ201に進む。一方、操作されていないと判断されると、再度ステップ200となる。

ステップ201において、AT予約フラグが成立しているか否かが判断される。ここで、成立していると判断されると、ステップ202に進む。一方、成立していないと判断されると、ステップ205に進む。

ステップ202において、AT状態を開始可能であるか否かが判断される。具体的には、当該遊技が、AT前兆演出状態が終了した後の次の遊技であるか否か、演出状態が通常演出状態でありかつ当該遊技が、特殊役に当選した後の次の遊技であるか否か、又はボーナス遊技が終了した後の最初(1回目)の遊技であるか否かが判断される。ここで、AT状態を開始可能であると判断されると、ステップ203に進む。一方、AT状態を開始可能でないと判断されると、ステップ205に進む。

【0098】

ステップ203において、演出状態制御手段250により、AT状態が開始される。これにより、AT遊技が開始される。そして、次のステップ204に進む。

ステップ204において、有利遊技移行決定手段200により、AT予約フラグが消去される。そして、次のステップ205に進む。

ステップ205において、役抽選の結果を受信したか否かが判断される。ここで、受信したと判断されると、ステップ206に進む。一方、受信していないと判断されると、再度ステップ205となる。

ステップ206において、遊技状態が通常状態であるか否かが判断される。ここで、通常状態であると判断されると、ステップ207に進む。一方、通常状態でないと判断されると、ステップ225に進む。

【0099】

ステップ207において、AT遊技中であるか否かが判断される。ここで、AT遊技中でないと判断されると、ステップ208に進む。一方、AT遊技中であると判断されると、ステップ225に進む。

ステップ208において、AT予約フラグが成立しているか否かが判断される。ここで、成立していないと判断されると、ステップ209に進む。一方、成立していると判断されると、ステップ212に進む。

ステップ209において、遊技回数カウンタのカウント値が「0」であるか否かが判断される。ここで、「0」であると判断されると、ステップ210に進む。一方、「0」でないと判断されると、ステップ211に進む。

【0100】

10

20

30

40

50

ステップ 2 1 0 において、選択回数カウント手段170により、選択回数カウンタのカウント値に「1」が加算される。そして、次のステップ 2 1 1 に進む。

ステップ 2 1 1 において、遊技回数カウント手段160により、遊技回数カウンタのカウント値に「1」が加算される。そして、次のステップ 2 1 2 に進む。

ステップ 2 1 2 において、ボーナス役に当選したか否かが判断される。ここで、当選していないと判断されると、ステップ 2 1 3 に進む。一方、当選したと判断されると、ステップ 2 3 1 に進む。

ステップ 2 1 3 において、特殊役に当選したか否かが判断される。ここで、当選していないと判断されると、ステップ 2 1 4 に進む。一方、当選したと判断されると、ステップ 2 3 9 に進む。

#### 【0101】

ステップ 2 1 4 において、AT予約フラグが成立しているか否かが判断される。ここで、成立していないと判断されると、ステップ 2 1 5 に進む。一方、成立していると判断されると、ステップ 2 2 2 に進む。

ステップ 2 1 5 において、有利遊技移行決定手段200により、移行抽選データテーブル選択手段180により選択された移行抽選データテーブルが参照されて、遊技回数カウント手段160によりカウントされた遊技回数に基づいて移行抽選の抽選確率が取得され、取得された抽選確率で移行抽選が行われる。そして、次のステップ 2 1 6 に進む。

ステップ 2 1 6 において、有利遊技移行決定手段200により、移行抽選の結果が当選であるか否かが判断される。ここで、当選でないと判断されると、ステップ 2 1 7 に進む。一方、当選であると判断されると、ステップ 2 4 4 に進む。

#### 【0102】

ステップ 2 1 7 において、ベル役又はチェリー役に当選したか否かが判断される。ここで、当選していないと判断されると、ステップ 2 1 8 に進む。一方、当選したと判断されると、ステップ 2 4 8 に進む。

ステップ 2 1 8 において、遊技回数カウンタのカウント値が「1」であるか否かが判断される。ここで、「1」でないと判断されると、ステップ 2 1 9 に進む。一方、「1」であると判断されると、ステップ 2 5 1 に進む。

ステップ 2 1 9 において、遊技回数カウンタのカウント値が「33」であるか否かが判断される。ここで、「33」であると判断されると、ステップ 2 2 0 に進む。一方、「33」でないと判断されると、ステップ 2 2 2 に進む。

#### 【0103】

ステップ 2 2 0 において、移行抽選データテーブル選択手段180により、移行抽選データテーブルが選択され、ステップ 2 2 1 において、遊技回数カウント手段160により、遊技回数カウンタのカウント値が「0」にリセットされる。そして、次のステップ 2 2 2 に進む。

ステップ 2 2 2 において、演出状態がAT前兆演出状態であるか否かが判断される。ここで、AT前兆演出状態であると判断されると、ステップ 2 2 3 に進む。一方、AT前兆演出状態でないと判断されると、ステップ 2 2 5 に進む。

ステップ 2 2 3 において、前兆遊技回数カウント手段210により、前兆遊技回数カウンタのカウント値に「1」が加算され、ステップ 2 2 4 において、演出に関する処理である演出処理が行われる。具体的には、演出決定手段251により、選択した共通確定前兆演出テーブルが参照されて、いずれかの演出を実行するか否かが決定され、いずれかの演出を実行することが決定された場合には、演出実行手段252により、その決定された演出が実行される。そして、ステップ 2 2 7 に進む。

#### 【0104】

ステップ 2 2 5 において、演出状態が、ボーナス前兆演出状態又はガセ前兆演出状態であるか否かが判断される。ここで、いずれの演出状態でもないと判断されると、ステップ 2 2 6 に進む。一方、いずれかの演出状態であると判断されると、ステップ 2 5 5 に進む。

。

10

20

30

40

50

ステップ226において、演出に関する処理である演出処理が行われる。具体的には、たとえば、遊技状態が通常状態である場合には、演出決定手段251により、役抽選の結果に応じて、所定の演出を実行するか否かを決定され、所定の演出を実行することが決定された場合には、演出実行手段252により、その決定された所定の演出が実行される。また、たとえば、遊技状態がボーナス状態である場合には、演出決定手段251により、ボーナス遊技を盛り上げる特定の演出を実行することが決定され、演出実行手段252により、その決定された特定の演出が実行される。また、たとえば、演出状態がAT状態である場合には、役抽選により赤7プラム役、青7プラム役又はBARプラム役に当選したときに、演出決定手段251により、当選した役を報知する報知演出を実行することが決定され、演出実行手段252により、その決定された報知演出が実行される。そして、次のステップ227に進む。

10

**【0105】**

ステップ227において、第三停止操作に係るストップスイッチ34が操作されたか否かが判断される。ここで、操作されたと判断されると、ステップ228に進む。一方、操作されていないと判断されると、再度ステップ227となる。

ステップ228において、ボーナス遊技中であるか否かが判断される。ここで、ボーナス遊技中でないと判断されると、ステップ229に進む。一方、ボーナス遊技中であると判断されると、ステップ261に進む。

ステップ229において、AT遊技中であるか否かが判断される。ここで、AT遊技中でないと判断されると、ステップ230に進む。一方、AT遊技中であると判断されると、ステップ263に進む。

20

**【0106】**

ステップ230において、演出状態が、ボーナス前兆演出状態又はガセ前兆演出状態であるか否かが判断される。ここで、いずれの演出状態でもないと判断されると、当該サブ制御処理が終了する。一方、いずれかの演出状態であると判断されると、ステップ266に進む。

図13(A)に示すステップ231において、AT予約フラグが成立しているか否かが判断される。ここで、成立していないと判断されると、ステップ232に進む。一方、成立していると判断されると、ステップ238に進む。

ステップ232において、モード決定手段150により、現在のモードよりも遊技者にとって有利なモード及び現在のモードのうちからモードを決定する抽選が行われ、モードが決定される。そして、次のステップ233に進む。

30

**【0107】**

ステップ233において、有利遊技移行決定手段200により、ボーナス当選時テーブルが参照されて移行抽選の抽選確率が取得され、取得された抽選確率で移行抽選が行われる。そして、次のステップ234に進む。

ステップ234において、有利遊技移行決定手段200により、移行抽選の結果が当選であるか否かが判断される。ここで、当選であると判断されると、ステップ235に進む。一方、当選でないと判断されると、ステップ236に進む。

ステップ235において、有利遊技移行決定手段200により、AT予約フラグが成立される。そして、次のステップ236に進む。

40

**【0108】**

ステップ236において、遊技回数カウント手段160により、遊技回数カウンタのカウント値が「0」にリセットされ、ステップ237において、選択回数カウント手段170により、選択回数カウンタのカウント値が「0」にリセットされ、ステップ238において、演出決定手段251により、複数のボーナス前兆演出テーブル及び複数の共通確定前兆演出テーブルのうちからいずれかのテーブルが選択され、演出状態制御手段250により、ボーナス前兆演出状態が開始される。そして、ステップ255に進む。なおこのとき、AT前兆演出状態又はガセ前兆演出状態を実行していた場合には、実行していたAT前兆演出状態又はガセ前兆演出状態が終了してボーナス前兆演出状態が開始される。

50

## 【 0 1 0 9 】

図 1 3 ( B ) に示すステップ 2 3 9 において、 A T 予約フラグが成立しているか否かが判断される。ここで、成立していないと判断されると、ステップ 2 4 0 に進む。一方、成立していると判断されると、ステップ 2 4 3 に進む。

ステップ 2 4 0 において、有利遊技移行決定手段 200 により、 A T 遊技へ移行することが決定され、 A T 予約フラグが成立され、ステップ 2 4 1 において、遊技回数カウント手段 160 により、遊技回数カウンタのカウント値が「 0 」にリセットされ、ステップ 2 4 2 において、選択回数カウント手段 170 により、選択回数カウンタのカウント値が「 0 」にリセットされ、ステップ 2 4 3 において、演出実行手段 252 により、確定演出が実行される。そして、ステップ 2 2 7 に進む。なおこのとき、 A T 前兆演出状態又はガセ前兆演出状態を実行していた場合には、実行していた A T 前兆演出状態又はガセ前兆演出状態が終了して確定演出が実行される。

10

## 【 0 1 1 0 】

図 1 4 ( A ) に示すステップ 2 4 4 において、有利遊技移行決定手段 200 により、 A T 予約フラグが成立され、ステップ 2 4 5 において、遊技回数カウント手段 160 により、遊技回数カウンタのカウント値が「 0 」にリセットされ、ステップ 2 4 6 において、選択回数カウント手段 170 により、選択回数カウンタのカウント値が「 0 」にリセットされ、ステップ 2 4 7 において、演出決定手段 251 により、複数の共通確定前兆演出テーブルのうちからいずれかのテーブルが選択され、演出状態制御手段 250 により、 A T 前兆演出状態が開始される。そして、ステップ 2 2 3 に進む。

20

図 1 4 ( B ) に示すステップ 2 4 8 において、変更決定手段 190 により、移行抽選データテーブルを第 1 確定テーブル 141c に、及びモードを第 1 確定モードに変更するか否かを決定する抽選が行われる。そして、次のステップ 2 4 9 に進む。

## 【 0 1 1 1 】

ステップ 2 4 9 において、変更決定手段 190 により、抽選の結果が当選であるか否かが判断される。ここで、当選であると判断されると、ステップ 2 5 0 に進む。一方、当選でないと判断されると、ステップ 2 5 1 に進む。

ステップ 2 5 0 において、移行抽選データテーブル又はモードを変更する変更処理が行われる。そして、次のステップ 2 5 1 に進む。

ステップ 2 5 1 において、演出状態が通常演出状態であるか否かが判断される。ここで、通常演出状態であると判断されると、ステップ 2 5 2 に進む。一方、通常演出状態でないと判断されると、ステップ 2 1 9 に進む。

30

## 【 0 1 1 2 】

ステップ 2 5 2 において、演出状態制御手段 250 により、ガセ前兆演出状態を開始するか否かを決定する抽選が行われる。そして、次のステップ 2 5 3 に進む。

ステップ 2 5 3 において、演出状態制御手段 250 により、抽選の結果が当選であるか否かが判断される。ここで、当選であると判断されると、ステップ 2 5 4 に進む。一方、当選でないと判断されると、ステップ 2 1 9 に進む。

ステップ 2 5 4 において、演出決定手段 251 により、複数のガセ前兆演出テーブルのうちからいずれかのテーブルが選択され、演出状態制御手段 250 により、ガセ前兆演出状態が開始される。そして、ステップ 2 1 9 に進む。

40

## 【 0 1 1 3 】

図 1 5 ( A ) に示すステップ 2 5 5 において、前兆遊技回数カウント手段 210 により、前兆遊技回数カウンタのカウント値に「 1 」が加算され、ステップ 2 5 6 において、演出に関する処理である演出処理が行われる。具体的には、演出決定手段 251 により、ボーナス前兆演出状態においては、選択した共通確定前兆演出テーブル又はボーナス前兆演出テーブルが参照されて、又はガセ前兆演出状態においては選択したガセ前兆演出テーブルが参照されて、いずれかの演出を実行するか否かが決定され、いずれかの演出を実行することが決定された場合には、演出実行手段 252 により、その決定された演出が実行される。そして、ステップ 2 5 7 に進む。

50

## 【0114】

ステップ257において、演出決定手段251により選択された共通確定前兆演出テーブル、ボーナス前兆演出テーブル又はガセ前兆演出テーブルを参照して、前兆遊技回数カウンタのカウント値に基づいて、今回の遊技の遊技回数に対応付けられて予め終了予約フラグが成立されているか否かが判断される。ここで、成立されていると判断されると、ステップ258に進む。一方、成立されていないと判断されると、ステップ227に進む。

ステップ258において、終了抽選手段240により、実行しているボーナス前兆演出状態又はガセ前兆演出状態を終了するか否かを決定する終了抽選が行われる。そして、次のステップ259に進む。

## 【0115】

ステップ259において、終了抽選の結果が当選であるか否かが判断される。ここで、当選であると判断されると、ステップ260に進む。一方、当選でないと判断されると、ステップ227に進む。

ステップ260において、終了抽選手段240により、終了フラグが成立される。そして、ステップ227に進む。

図15(B)に示すステップ261において、ボーナス遊技中のメダルの累計払い出し枚数が所定枚数(たとえばBB遊技においては369枚)に達してボーナス遊技が終了するか否かが判断される。ここで、終了すると判断されると、ステップ262に進む。一方、終了しないと判断されると、当該サブ制御処理が終了する。

## 【0116】

ステップ262において、移行抽選データテーブル選択手段180により、移行抽選データテーブルが選択される。そして、当該サブ制御処理が終了する。

図15(C)に示すステップ263において、AT遊技を所定の回数(たとえば50回)実行してAT遊技が終了するか否かが判断される。ここで、終了すると判断されると、ステップ264に進む。一方、終了しないと判断されると、当該サブ制御処理が終了する。

ステップ264において、モード決定手段150により、通常Aモード、通常Bモード、高確率モード、第1確定モード及び第2確定モードのうちからモードを決定する抽選が行われ、モードが決定され、ステップ265において、移行抽選データテーブル選択手段180により、移行抽選データテーブルが選択される。そして、当該サブ制御処理が終了する。

## 【0117】

図16(A)に示すステップ266において、前兆遊技回数カウンタのカウント値が「5」であるか否かが判断される。ここで、「5」でないと判断されると、ステップ267に進む。一方、「5」であると判断されると、ステップ268に進む。

ステップ267において、終了フラグが成立しているか否かが判断される。ここで、成立していると判断されると、ステップ268に進む。一方、成立していないと判断されると、当該サブ制御処理が終了する。

ステップ268において、演出状態制御手段250により、実行しているボーナス前兆演出状態又はガセ前兆演出状態が終了される。そして、当該サブ制御処理が終了する。

## 【0118】

次に、上述したステップ250の変更処理について説明する。

図16(B)に示すステップ300において、現在のモードが、通常Aモード、通常Bモード又は高確率モードであるか否かが判断される。ここで、いずれかのモードであると判断されると、ステップ301に進む。一方、いずれのモードでもないとは判断されると、ステップ302に進む。

ステップ301において、モード決定手段150により、モードが第1確定モードに変更される。そして、次のステップ302に進む。

ステップ302において、現在選択している移行抽選データテーブルが、通常テーブル141a又は高確率テーブル141bであるか否かが判断される。ここで、いずれかのテーブルで

10

20

30

40

50

あると判断されると、ステップ303に進む。一方、いずれのテーブルでもない判断されると、当該変更処理が終了する。

【0119】

ステップ303において、移行抽選データテーブル選択手段180により、移行抽選データテーブルが第1確定テーブルに変更される。そして、当該変更処理が終了する。

(作用・効果)

以上説明したように、本実施の形態では、移行抽選データテーブルとして、通常テーブル141aと、高確率テーブル141bと、第1確定テーブル141cと、第2確定テーブル141dとを備えている。第1確定テーブル141c及び第2確定テーブル141dには、AT遊技(有利遊技)へ移行することが必ず決定されるような移行抽選の抽選確率が少なくとも一遊技分は規定されている。

10

【0120】

また、本実施の形態では、遊技状態が通常状態でありかつ演出状態が通常演出状態又はガセ前兆演出状態である通常遊技を33回実行する度に、上記4つの移行抽選データテーブルのうちからいずれかのテーブルを選択し、選択した移行抽選データテーブルを参照して、遊技回数に基づいて移行抽選の抽選確率を取得し、取得した抽選確率で移行抽選を行い、AT遊技へ移行するか否かを決定する。また、移行抽選データテーブルを選択する際には、33回の遊技を一の周期として、次の周期が何回目の周期であるか、すなわち次の周期数と、現在のモードとに基づいて選択する。また、次の周期数が30回目である場合には、第1確定テーブル141c又は第2確定テーブル141dを選択する。

20

【0121】

すなわち、本実施の形態によれば、いずれの移行抽選データテーブルを選択するかによって、移行抽選に起伏を持たせることができる。また、本実施の形態によれば、次の周期数が30回目である場合に第1確定テーブル141c又は第2確定テーブル141dを選択することによって、最大で990回目(33回×30)の遊技には必ず移行抽選によりAT遊技へ移行することが決定されるので、これにより、遊技者を救済することを目的として、所定の遊技回数(本実施の形態では990回)が経過した場合にAT遊技を開始する、いわゆる「天井」機能を実現することができる。また、本実施の形態によれば、遊技状態が通常状態でありかつ演出状態が通常演出状態又はガセ前兆演出状態である通常遊技を33回実行する度に、移行抽選データテーブルを選択して、選択した移行抽選データテーブルを参照して移行抽選を行うので、複数(本実施の形態では4個)の移行抽選データテーブルを設計するだけ済み、上述したいわゆる天井に達するまでの各遊技回数ごとに移行抽選の抽選確率を設計する場合に比べて、移行抽選の抽選確率を設計する労力を軽減することができるとともに、移行抽選の抽選確率のデータ容量を削減することができる。

30

【0122】

また、本実施の形態では、設定値が変更されても、毎遊技の実行に伴い遊技回数をカウントする遊技回数カウンタのカウント値と、移行抽選データテーブルが選択された回数をカウントする選択回数カウンタのカウント値とは、リセットされずに保持される。これにより、本実施の形態によれば、設定値が変更されたことを遊技者に気づかれないようにすることができる。具体的には、たとえば、設定値が変更されるときに、遊技回数カウンタのカウント値と、選択回数カウンタのカウント値とをリセットするようにすると、たとえば所定の日に天井(本実施の形態では990回)付近の遊技回数(たとえば970回)で遊技が終了していたときに、翌日に遊技を20回実行してAT前兆演出状態が開始されないと、設定値が変更されたことが遊技者に気づかれることとなる。

40

【0123】

また、本実施の形態では、AT遊技へ移行することが決定されると、演出状態がAT前兆演出状態となる。このとき、5回の各遊技回数に対応付けられて演出に関する情報が規定されている複数の共通確定前兆演出テーブルのうちからいずれかのテーブルを選択する。そして、AT前兆演出状態では、選択した共通確定前兆演出テーブルを参照して、毎遊技、いずれかの演出を実行するか否かを決定し、いずれかの演出を実行することを決定し

50

た場合にはその演出を実行する。そして、このAT前兆演出状態が終了すると、次の遊技から演出状態がAT状態となり、AT遊技が開始される。

また、本実施の形態では、遊技状態が通常状態でありかつ演出状態が通常演出状態、ガセ前兆演出状態又はAT前兆演出状態である通常遊技において、役抽選によりボーナス役に当選すると、演出状態がボーナス前兆演出状態となる。このとき、5回の各遊技回数に対応付けられて演出に関する情報が規定されている複数のボーナス前兆演出テーブル及び複数の共通確定前兆演出テーブルのうちからいずれかのテーブルを選択する。そして、ボーナス前兆演出状態では、選択したボーナス前兆演出テーブルを参照して、毎遊技、いずれかの演出を実行するか否かを決定し、いずれかの演出を実行することを決定した場合にはその演出を実行する。

10

#### 【0124】

また、本実施の形態では、遊技状態が通常状態でありかつ演出状態が通常演出状態である通常遊技において、役抽選によりベル役又はチェリー役に当選すると、及び移行抽選データテーブルを選択した次の遊技において、抽選により演出状態がガセ前兆演出状態となる。このとき、5回の各遊技回数に対応付けられて演出に関する情報が規定されている複数のガセ前兆演出テーブルのうちからいずれかのテーブルを選択する。そして、ガセ前兆演出状態では、選択したガセ前兆演出テーブルを参照して、毎遊技、いずれかの演出を実行するか否かを決定し、いずれかの演出を実行することを決定した場合にはその演出を実行する。

#### 【0125】

20

また、本実施の形態では、複数のガセ前兆演出テーブルのうちの一部のテーブル及びボーナス前兆演出テーブルには、1回～4回までのいずれかの遊技回数に対応付けられて終了予約フラグが成立されている。

そして、本実施の形態では、ボーナス前兆演出状態又はガセ前兆演出状態において、選択したボーナス前兆演出テーブル、共通確定前兆演出テーブル又はガセ前兆演出テーブルを参照して、ボーナス前兆演出状態又はガセ前兆演出状態における今回の遊技の遊技回数に対応付けられて終了予約フラグが成立されている場合に、実行している演出状態を終了するか否かを決定する終了抽選を行い、終了することを決定した場合には、終了フラグを成立させる。そして、ボーナス前兆演出状態又はガセ前兆演出状態における毎遊技の終了時に、終了フラグが成立されている場合には、実行しているボーナス前兆演出状態又はガセ前兆演出状態を終了する。

30

#### 【0126】

すなわち、本実施の形態によれば、固定の遊技回数（本実施の形態では5回）分の演出に関する情報が規定されている演出のテーブル（ボーナス前兆演出テーブル、共通確定前兆演出テーブル又はガセ前兆演出テーブル）を使用しながら、ボーナス前兆演出状態又はガセ前兆演出状態を、固定の遊技回数にわたって実行されるものではなく、可変なものであるように見せることができる。つまり、ボーナス前兆演出状態又はガセ前兆演出状態を、2回や4回の遊技にわたって実行される場合があるなど、複数のパターンの遊技回数にわたって実行されるものであるように見せることができる。さらに、複数のパターンの遊技回数と、実行する演出との組み合わせにより演出のバリエーションを多様なものにすることができる。

40

#### 【0127】

また、ボーナス前兆演出状態において、たとえば、ボーナス役に当選したことに遊技者に早々と察知された場合であっても、固定の遊技回数（5回）より少ない遊技回数でボーナス前兆演出状態を終了してその後直ちに確定演出を実行する場合があるので、固定の遊技回数にわたって必ずボーナス前兆演出状態を実行する場合に比べて、遊技者が飽きたり、ストレスを感じたりするのを防止することができる。

また、本実施の形態によれば、ボーナス前兆演出テーブル又はガセ前兆演出テーブルとして、たとえば3回や4回用の演出のテーブルを持つ必要が無くなるので、データ容量を削減することができる。

50

## 【 0 1 2 8 】

なお、本実施の形態では、終了予約フラグは、遊技回数に対応付けられてボーナス前兆演出テーブル又はガセ前兆演出テーブルに予め規定されているが、ボーナス前兆演出テーブル又はガセ前兆演出テーブルとは別のテーブルに規定されているようにしてもよい。すなわち、演出テーブル記憶手段142は、ボーナス前兆演出テーブル又はガセ前兆演出テーブルとは別に、1回～4回のうちのいずれかの遊技回数に対応付けられて終了フラグが規定された複数の終了フラグテーブルを備えるようにしてもよい。この場合には、演出決定手段251は、ボーナス前兆演出状態を開始するときに、演出テーブル記憶手段142により記憶されている複数のボーナス前兆演出テーブル及び複数の共通確定前兆演出テーブルのうちからいずれかのテーブルを選択するとともに、複数の終了フラグテーブルのうちからいずれかの終了フラグを選択する又は選択しないようにすることができる。また、同様に、演出決定手段251は、ガセ前兆演出状態を開始するときに、演出テーブル記憶手段142により記憶されている複数のガセ前兆演出テーブルのうちからいずれかのテーブルを選択するとともに、複数の終了フラグテーブルのうちからいずれかの終了フラグを選択する又は選択しないようにすることができる。

10

## 【 0 1 2 9 】

そして、終了抽選手段240は、演出決定手段251によりボーナス前兆演出状態又はガセ前兆演出状態においていずれかの演出を実行するか否かが決定された際に、演出決定手段251により終了フラグテーブルが選択されていた場合には、その選択された終了フラグテーブルを参照して、前兆遊技回数カウンタのカウント値に基づいて、今回の遊技の遊技回数に対応付けられて予め終了予約フラグが成立されているときに、終了抽選を行うようにすることができる。

20

## ( 第 2 の 実 施 の 形 態 )

本実施の形態では、終了抽選手段240を備えていないとともに、移行抽選データテーブル及びボーナス前兆演出テーブルなどの構成が上記第1の実施の形態と主として相違する。以下、相違点を中心に本実施の形態を、図17及び図18に基づいて説明する。

## 【 0 1 3 0 】

## ( 移 行 抽 選 デ ー タ テ ー ブ ル 記 憶 手 段 1 4 1 )

本実施の形態では、移行抽選データテーブル記憶手段141は、互いに異なる移行抽選の抽選確率が規定されている「テーブルA - 1」～「テーブルA - 33」、「テーブルB - 1」～「テーブルB - 33」及び「テーブルC - 1」～「テーブルC - 6」を含む複数のテーブルを記憶している(図17参照)。

30

そして、本実施の形態では、ボーナス当選時テーブルを除く各移行抽選データテーブルには、1回目から33回目までのそれぞれの遊技回数に対応付けられて、上記した「テーブルA - 1」などの複数のテーブルのうち所定のテーブルを参照することが規定されている(図17(A)参照)。たとえば、図17(A)に示すように、通常テーブル141aには、「1回」の遊技回数に対応付けられて、「テーブルA - 1」を参照することが規定されている。また、高確率テーブル141bには、「2回」の遊技回数に対応付けられて、「テーブルA - 1」を参照することが規定されている。また、第1確定テーブル141c及び第2確定テーブル141dのそれぞれには、「33回」の遊技回数に対応付けられて、「テーブルC - 1」を参照することが規定されている。

40

## 【 0 1 3 1 】

そして、「テーブルA - 1」には、図17(B)に示すように、当選確率が0.1%がかつハズレの確率が99.9%の抽選確率が規定されている。また、「テーブルC - 1」には、図17(C)に示すように、当選確率が100.0%がかつハズレの確率が0.0%の抽選確率が規定されている。

そして、本実施の形態によれば、図17(B)及び(C)に示すような「テーブルA - 1」や「テーブルC - 1」などのテーブルを含んで移行抽選データテーブルを構成することができる。

このようにすると、「テーブルA - 1」や「テーブルC - 1」などにおける移行抽選の

50

抽選確率のデータを、同一又は異なるの移行抽選データテーブルにおいて共通して使用することができるので、移行抽選の抽選確率のデータ容量を削減することができる。

【0132】

(演出テーブル記憶手段142)

本実施の形態では、ボーナス前兆演出テーブルは、ガセ前兆演出状態においても選択されるものとなっている。

また、本実施の形態では、ボーナス前兆演出テーブルには、終了予約フラグに代えて、図18に示すように、ボーナス前兆演出状態又はガセ前兆演出状態において実行している演出状態を終了する遊技回数である終了遊技回数(特殊演出状態におけるm回目の遊技において特殊演出状態を終了することを定めた情報)が予め規定されている。各ボーナス前兆演出テーブルには、1回～4回までのうちのいずれかの遊技回数が終了遊技回数として規定されている。たとえば、ボーナス前兆演出テーブルAには、図18(A)に示すように、終了遊技回数として「3回」の遊技回数が規定され、また、たとえば、ボーナス前兆演出テーブルBには、図18(B)に示すように、終了遊技回数として「2回」の遊技回数が規定されている。

10

【0133】

また同様に、本実施の形態では、ガセ前兆演出テーブルには、終了予約フラグに代えて、終了遊技回数が規定されている。たとえば、ガセ前兆演出テーブルAには、図18(C)に示すように、終了遊技回数として「4回」の遊技回数が規定され、また、たとえば、ガセ前兆演出テーブルBには、図18(D)に示すように、終了遊技回数として「1回」の遊技回数が規定されている。

20

(有利遊技移行決定手段200)

本実施の形態では、有利遊技移行決定手段200は、演出状態がAT状態でなくかつAT予約フラグが成立していない場合に、通常状態において、役抽選によりボーナス役及び特殊役のうちのいずれの役にも当選しなかったときに、移行抽選データテーブル選択手段180により選択された移行抽選データテーブルを参照して、遊技回数カウント手段160によりカウントされた遊技回数に基づいてテーブルを選択し(図17(A)参照)、選択したテーブルから移行抽選の抽選確率を取得し、取得した抽選確率で移行抽選を行い、AT遊技(有利遊技)へ移行するか否かを決定する。

30

【0134】

(演出状態制御手段250)

本実施の形態では、演出状態制御手段250は、ボーナス前兆演出状態において、ボーナス役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示された場合、ボーナス前兆演出状態において、前兆遊技回数カウンタのカウント値が「5」の場合、又はボーナス前兆演出状態において、前兆遊技回数カウンタのカウント値が、演出決定手段251により選択されたボーナス前兆演出テーブルに規定されている終了遊技回数の値である場合に、ボーナス前兆演出状態を終了して通常演出状態を開始する(移行する)。

また、本実施の形態では、演出状態制御手段250は、ガセ前兆演出状態において、前兆遊技回数カウンタのカウント値が、演出決定手段251により選択されたボーナス前兆演出テーブル又はガセ前兆演出テーブルに規定されている終了遊技回数の値である場合、又はガセ前兆演出状態において、前兆遊技回数カウンタのカウント値が「5」の場合に、ガセ前兆演出状態を終了して通常演出状態を開始する(移行する)。なお、本実施の形態では、前兆遊技回数カウンタのカウント値が「5」の際にガセ前兆演出状態を終了する場合には、演出決定手段251によりボーナス前兆演出テーブルが選択されており、当該ボーナス前兆演出テーブルにおいて、今回(5回)の遊技回数に対応付けられて確定演出が規定されているときには、当該確定演出を実行せずに前兆演出状態を終了する。

40

【0135】

(演出決定手段251)

本実施の形態では、演出決定手段251は、ガセ前兆演出状態を開始するときに、演出テーブル記憶手段142により記憶されている複数のボーナス前兆演出テーブル及び複数のガ

50

セ前兆演出テーブルのうちからいずれかのテーブルを選択する。そして、演出決定手段251は、ガセ前兆演出状態においては、選択したテーブルを参照して、前兆遊技回数カウンタのカウンタ値に基づいて、いずれかの演出を実行するか否かを決定する。

このような構成としても、上記第1の実施の形態と同様の作用効果を奏する。また、本実施の形態では、ガセ前兆演出状態においても、ボーナス前兆演出テーブルを選択するようにしたので、ガセ前兆演出テーブルの数を上記第1の実施の形態よりも削減することができる。

#### 【0136】

(第3の実施の形態)

本実施の形態では、ボーナス前兆演出テーブル及びガセ前兆演出テーブルには、終了予約フラグが成立されていないとともに、ボーナス前兆演出状態又はガセ前兆演出状態を開始するとき、ボーナス前兆演出状態又はガセ前兆演出状態における所定回数(m回)目の遊技において実行している演出状態を終了することを定めるように形成されている点が、上記第1の実施の形態と主として相違する。具体的には、本実施の形態では、演出制御装置22は、終了決定手段及び終了情報記憶手段としても機能する。以下、相違点を中心に本実施の形態を説明する。

10

#### 【0137】

(演出テーブル記憶手段142)

本実施の形態では、ボーナス前兆演出テーブル及びガセ前兆演出テーブルは、図19に示すように、終了予約フラグが成立されていない。

20

(終了決定手段)

終了決定手段は、ボーナス前兆演出状態又はガセ前兆演出状態を開始するとき(特殊演出状態を開始するまでの所定の時点)に、これから実行する演出状態における所定回数(m回)目の遊技において、実行している演出状態を終了することを定めるものである。本実施の形態では、終了決定手段は、ボーナス前兆演出状態又はガセ前兆演出状態を開始するとき、ボーナス前兆演出状態又はガセ前兆演出状態における1回~4回までのうちのいずれの遊技において実行している演出状態を終了するか否かを抽選により定める。

#### 【0138】

(終了情報記憶手段)

終了情報記憶手段は、終了決定手段によりボーナス前兆演出状態又はガセ前兆演出状態における所定回数(m回)目の遊技において、実行している演出状態を終了することが定められた場合に、その旨を記憶するものである。本実施の形態では、終了情報記憶手段は、1回~4回までのそれぞれの遊技回数に対応付けられた第1~第4の記憶領域を備えている。

30

そして、終了情報記憶手段は、終了決定手段によりボーナス前兆演出状態又はガセ前兆演出状態における1回~4回までのうちのいずれかの遊技において実行している演出状態を終了することが定められた場合に、終了する遊技回数に対応付けられた所定の記憶領域に終了予約フラグを成立させる。これにより、終了情報記憶手段は、ボーナス前兆演出状態又はガセ前兆演出状態における所定回数目の遊技において実行している演出状態を終了する旨を記憶する。たとえば、終了情報記憶手段は、終了決定手段により3回目の遊技において実行している演出状態を終了することが定められた場合には、終了する遊技回数である3回に対応付けられた第3の記憶領域に終了予約フラグを成立させる。

40

#### 【0139】

(終了抽選手段240)

本実施の形態では、終了抽選手段240は、演出決定手段251によりボーナス前兆演出状態又はガセ前兆演出状態においていずれかの演出を実行するか否かが決定された場合に、終了情報記憶手段を参照して、前兆遊技回数カウンタのカウンタ値に基づいて、今回の遊技の遊技回数に対応付けられた所定の記憶領域に終了予約フラグが成立されているときに、終了抽選を行う。そして、終了抽選手段240は、終了抽選により、実行しているボーナス前兆演出状態又はガセ前兆演出状態を終了することを決定した場合に、終了フラグを成立

50

させる。

【0140】

(スロットマシン10の動作)

以下、本実施の形態に係るスロットマシン10の動作の概略を、図13(A)、図14(B)及び図15(A)に基づいて説明する。なお、本実施の形態に係るスロットマシン10の動作の概略は、ステップ238、ステップ254及びステップ257の処理が上記第1の実施の形態と相違する。

本実施の形態では、図13(A)に示すステップ238においては、演出決定手段251により、複数のボーナス前兆演出テーブル及び複数の共通確定前兆演出テーブルのうちからいずれかのテーブルが選択され、終了決定手段により、ボーナス前兆演出状態における1回～4回までのうちのいずれの遊技においてボーナス演出状態を終了するか否かが抽選により定められ、終了決定手段によりボーナス前兆演出状態における1回～4回までのうちのいずれかの遊技においてボーナス演出状態を終了することが定められた場合には、終了情報記憶手段により、終了する遊技回数に対応付けられた所定の記憶領域に終了予約フラグが成立され、演出状態制御手段250により、ボーナス前兆演出状態が開始される。そして、ステップ255に進む。

10

【0141】

また、本実施の形態では、図14(B)に示すステップ254においては、演出決定手段251により、複数のガセ前兆演出テーブルのうちからいずれかのテーブルが選択され、終了決定手段により、ガセ前兆演出状態における1回～4回までのうちのいずれの遊技においてガセ演出状態を終了するか否かが抽選により定められ、終了決定手段によりガセ前兆演出状態における1回～4回までのうちのいずれかの遊技においてガセ演出状態を終了することが定められた場合には、終了情報記憶手段により、終了する遊技回数に対応付けられた所定の記憶領域に終了予約フラグが成立され、演出状態制御手段250により、ガセ前兆演出状態が開始される。そして、ステップ219に進む。

20

【0142】

また、本実施の形態では、図15(A)に示すステップ257においては、終了情報記憶手段を参照して、前兆遊技回数カウンタのカウント値に基づいて、今回の遊技の遊技回数に対応付けられた所定の記憶領域に終了予約フラグが成立されているか否かが判断される。ここで、成立されていると判断されると、ステップ258に進む。一方、成立されていないと判断されると、ステップ227に進む。

30

このような構成としても、上記第1の実施の形態と同様の作用効果を奏する。

なお、本実施の形態では、終了情報記憶手段は、終了決定手段によりボーナス前兆演出状態又はガセ前兆演出状態における1回～4回までのうちのいずれかの遊技において実行している演出状態を終了することが定められた場合に、その終了する遊技回数を記憶するようにしてもよい。この場合には、終了抽選手段240は、演出決定手段251によりボーナス前兆演出状態又はガセ前兆演出状態においていずれかの演出を実行するか否かが決定された際に、前兆遊技回数カウンタのカウント値が、終了情報記憶手段により記憶されている終了する遊技回数の値である場合に、終了抽選を行うようにすることができる。

40

【0143】

(第4の実施の形態)

本実施の形態では、ボーナス前兆演出テーブル及びガセ前兆演出テーブルには、終了予約フラグが成立されていないとともに、ボーナス前兆演出状態又はガセ前兆演出状態中に、実行している演出状態を終了することを定めるように形成されている点が、上記第1の実施の形態と主として相違する。具体的には、本実施の形態では、演出制御装置22は、終了決定手段及び終了予約フラグ成立手段としても機能する。以下、相違点を中心に本実施の形態を説明する。

(演出テーブル記憶手段142)

本実施の形態では、上記第3の実施の形態と同様に、ボーナス前兆演出テーブル及びガセ前兆演出テーブルは、終了予約フラグが成立されていない(図19参照)。

50

## 【 0 1 4 4 】

( 終了決定手段 )

本実施の形態では、終了決定手段は、ボーナス前兆演出状態又はガセ前兆演出状態において、実行している演出状態を終了するか否かを定めるように形成されている。本実施の形態では、終了決定手段は、ボーナス前兆演出状態又はガセ前兆演出状態において、前兆遊技回数カウンタのカウント値が「5」以外の値である場合に、実行している演出状態を終了するか否かを抽選により定める。すなわち、終了決定手段は、ボーナス前兆演出状態又はガセ前兆演出状態における1回～4回までのそれぞれの遊技において、実行している演出状態を終了するか否かを抽選により定める。

## 【 0 1 4 5 】

( 終了予約フラグ成立手段 )

終了予約フラグ成立手段は、終了決定手段によりボーナス前兆演出状態又はガセ前兆演出状態を終了することが定められた場合に、ボーナス前兆演出状態又はガセ前兆演出状態を終了することを示す終了予約フラグを成立させるものである。

本実施の形態では、終了予約フラグ成立手段は、終了予約フラグが成立している場合に、終了抽選手段240により終了抽選が行われたことを契機に、終了予約フラグを消去する。

( 終了抽選手段240 )

本実施の形態では、終了抽選手段240は、演出決定手段251によりボーナス前兆演出状態又はガセ前兆演出状態においていずれかの演出を実行するか否かが決定された場合に、終了予約フラグ成立手段により終了予約フラグが成立されているときに、終了抽選を行う。そして、終了抽選手段240は、終了抽選により、実行しているボーナス前兆演出状態又はガセ前兆演出状態を終了することを決定した場合に、終了フラグを成立させる。

## 【 0 1 4 6 】

( スロットマシン10の動作 )

以下、本実施の形態に係るスロットマシン10の動作の概略を、図15(A)に基づいて説明する。なお、本実施の形態に係るスロットマシン10の動作の概略は、ステップ257の処理が上記第1の実施の形態と相違する。

本実施の形態では、図15(A)に示すステップ257においては、終了決定手段により、前兆遊技回数カウンタのカウント値が「5」以外の値である場合に、実行しているボーナス前兆演出状態又はガセ前兆演出状態を終了するか否かを決定する抽選が行われ、この抽選の結果が当選の場合には、終了予約フラグ成立手段により、終了予約フラグが成立され、ステップ258に進む。一方、抽選の結果がハズレの場合には、ステップ227に進む。

## 【 0 1 4 7 】

このような構成としても、上記第1の実施の形態と同様の作用効果を奏する。

( 他の実施の形態 )

上述した実施の形態では、各移行抽選データテーブルには、遊技、33回分の移行抽選の抽選確率が規定されているが、互いに異なるようにしてもよい。たとえば、通常テーブル141aには、遊技、33回分の移行抽選確率が規定され、第2確定テーブル141dには、遊技、10回分の移行抽選の抽選確率が規定されているようにしてもよい。この場合には、遊技回数カウンタ手段160は、移行抽選データテーブル選択手段180により移行抽選データテーブルが選択されたことを契機に、その選択された移行抽選データテーブルを参照して、当該移行抽選データテーブルに規定されている遊技回数を取得し、その取得した分の遊技回数を、毎遊技の実行に伴いカウントするようにすることができる。

## 【 0 1 4 8 】

また、上述した実施の形態では、選択回数カウンタ手段170は、演出状態がAT状態ではなくかつAT予約フラグが成立していない場合に、遊技回数カウンタのカウント値が「0」であるときに、通常状態において、役抽選が行われたことを契機に、選択回数カウンタのカウント値に「1」を加算するものであるが、これに限られるものではない。たとえば

10

20

30

40

50

、選択回数カウント手段170は、移行抽選データテーブル選択手段180により移行抽選データテーブルが選択されたことを契機に、選択回数カウンタのカウント値に「1」を加算するようにしてもよい。

また、上述した実施の形態では、モード決定手段150は、選択回数カウンタのカウント値が「29」になったことを契機に、言い換えれば次の周期が30回目の場合には、モードを第1確定モードにするようにしてもよい。また、上述した実施の形態では、モード決定手段150は、選択回数カウンタのカウント値が「29」である場合、言い換えれば30周期目において、AT予約フラグが成立していない場合に、役抽選によりボーナス役に当選したときには、モードを第1確定モードにするようにしてもよい。また、上述した実施の形態では、移行抽選データテーブル選択手段180は、選択回数カウンタのカウント値が「29」である場合、言い換えれば30回周期目において、AT予約フラグが成立していない場合に、役抽選によりボーナス役に当選したときには、当選したボーナス役に対応するボーナス遊技が終了した後の移行抽選データテーブルを第1確定テーブル141cにするようにしてもよい。このようにすると、第1確定テーブル141cが選択されて30周期目に突入していわゆる天井に到達することが事実上確定している場合に、役抽選によりボーナス役に当選した場合に、ボーナス遊技が終了した後に、いわゆる天井の恩恵を遊技者は受けることができるようになる。

10

#### 【0149】

また、上述した実施の形態では、次の周期数が所定の数（たとえば5回や、10回や、3の倍数（3回、6回、...））などの場合には、第1確定テーブル141c又は第2確定テーブル141dが選択され易いようにしてもよい。また同様に、この場合に、高確率テーブル141bが選択され易いようにしてもよい。

20

また、上述した実施の形態では、変更決定手段190は、移行抽選データテーブルを現在の移行抽選データテーブルよりも遊技者にとって有利な移行抽選データテーブルに、及びモードを現在のモードよりも遊技者にとって有利なモードに変更するか否かを決定するようにしてもよい。このようにすると、たとえば、移行抽選データテーブル選択手段180により移行抽選データテーブルが高確率テーブル141bに変更された（書き換えられた）ときに、上述した実施の形態では遊技回数カウンタのカウント値は「0」にリセットされないため、上述した実施の形態では、移行抽選データテーブルの変更によっても、上述したいわゆる天井までの遊技回数が延長されてしまうことを防止することができる。

30

#### 【0150】

また、上述した第1、第3又は第4の実施の形態では、第2の実施の形態と同様に、終了抽選を行うことなく、実行している演出状態を終了するようにしてもよい。すなわち、終了予約フラグが成立している場合に、終了抽選を行うことなく、実行している演出状態を終了するようにしてもよい。

また、第1、第3又は第4の実施の形態では、終了抽選手段240は、終了予約フラグが成立している場合に、終了抽選を行うことなく終了フラグを成立させ、演出状態制御手段250は、終了フラグが成立している場合に、実行している演出状態を終了するようにしてもよい。

#### 【0151】

また、上述した第1、第3又は第4の実施の形態では、終了フラグが成立している場合には、演出決定手段251により決定された演出を当該遊技で実行して、実行している演出状態を終了する、すなわち終了フラグが成立している遊技の終了時に、実行している演出状態を終了するにものであったが、これに限られるものではない。たとえば、終了予約フラグ又は終了フラグが成立している場合に、当該遊技で演出を実行せずに、実行している演出状態を終了する、すなわち終了予約フラグ又は終了フラグが成立している遊技の開始時に、実行している演出状態を終了するようにしてもよい。なお、第2の実施の形態についても同様である。

40

#### 【0152】

また、上述した実施の形態では、変更決定手段190は、演出状態がAT状態でなくかつ

50

A T予約フラグが成立していない場合に、通常状態において、役抽選によりベル役又はチェリー役に単独当選したときであって、選択している現在の移行抽選データテーブルが通常テーブル141a若しくは高確率テーブル141bであるとき、又は現在のモードが通常Aモード、通常Bモード若しくは高確率モードであるときに、移行抽選データテーブルを第1確定テーブル141cに、及びモードを第1確定モードに変更するか否かを抽選により決定するようにしてもよい。この場合では、選択している現在の移行抽選データテーブルが通常テーブル141a若しくは高確率テーブル141bである場合に、変更決定手段190により、移行抽選データテーブルを第1確定テーブル141cに変更することが決定されたときには、移行抽選データテーブル選択手段180は、移行抽選データテーブルを第1確定テーブル141cに変更する（書き換える）ようにしてもよい。また、この場合では、現在のモードが通常Aモード、通常Bモード若しくは高確率モードである場合に、変更決定手段190により、モードを第1確定モードに変更することが決定されたときには、モード決定手段150は、モードを第1確定モードに変更する（書き換える）ようにしてもよい。

10

20

30

40

#### 【0153】

また、上述した実施の形態では、遊技状態が通常状態でありかつ演出状態が通常演出状態又はガセ前兆演出状態である通常遊技において、原則としてほぼ毎遊技、移行抽選を行うものであるが、これに限られるものではない。たとえば、通常Aモードにおいては、遊技回数カウンタのカウント値が所定の値（たとえば「5」や、「10」や、3の倍数（「3」、「6」、…））のときに、移行抽選を行うようにしてもよい。すなわち、現在のモードに応じて、移行抽選の実行の様相が変わるようにしてもよい。またさらに、現在のモードと、移行抽選データテーブルとの組み合わせに応じて、移行抽選の実行の様相が変わるようにしてもよい。たとえば、現在のモードが通常Aモードでありかつ移行抽選データテーブルが通常テーブル141aである場合には、遊技回数カウンタのカウント値が「10」、「20」又は「30」のときに、移行抽選を行い、現在のモードが通常Bモードでありかつ移行抽選データテーブルが通常テーブル141aである場合には、遊技回数カウンタのカウント値が3の倍数（「3」、「6」、…）のときに、移行抽選を行うようにしてもよい。

#### 【0154】

また、上述した実施の形態では、有利遊技は、当選した小役を遊技者に対して報知するA T遊技としたが、これに限られるものではなく、たとえば、再遊技役の当選確率を通常状態と異なるように設定したりプレイタイム（RT）としてもよい。また、たとえば、少なくともいずれかの回転リール45のスベリコマ数を0コマ又は1コマにすることにより、いわゆる目押しを可能としたチャレンジタイム（CT）としてもよい。

また、上述した実施の形態では、A T遊技は、当選した小役を遊技者に対して報知する遊技であるが、これに限られるものではない。たとえば、A T遊技としては、当選した小役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されることとなるストップスイッチ34の操作順序（いわゆる「押し順」）を報知するタイプのものもある。

#### 【0155】

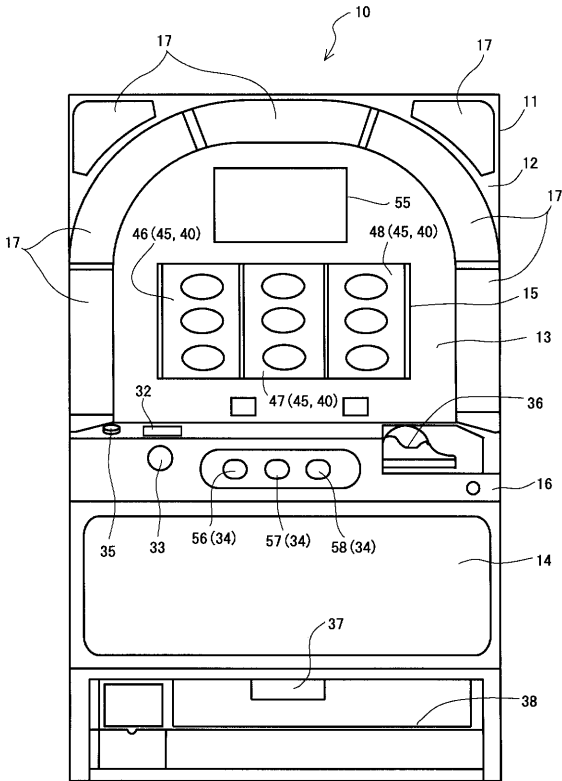
本発明は、上述した実施の形態に限定されるものではなく、本発明の目的を達成できる範囲における変形および改良なども含むものである。また、本発明は、上述した実施の形態を適宜組み合わせる、または組み替えることもできる。

#### 【符号の説明】

#### 【0156】

10	スロットマシン（遊技機）	33	スタートスイッチ
34	ストップスイッチ	45	回転リール
240	終了抽選手段	251	演出決定手段
252	演出実行手段		

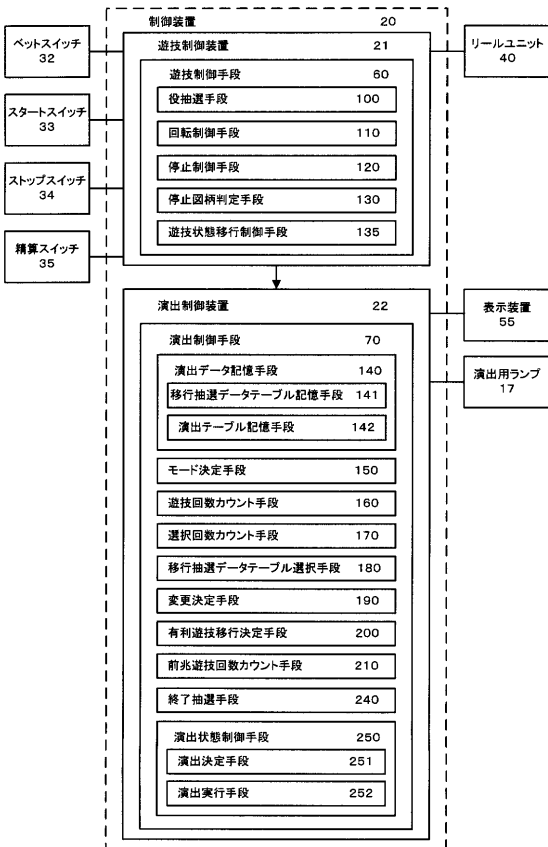
【図1】



【図2】

図柄番号	左リール46	中リール47	右リール48
0	プラム	リプレイ	リプレイ
1	リプレイ	チェリー	プラム
2	赤7A	ベル	ベル
3	赤7B	赤7A	赤7B
4	ベル	プラム	赤7A
5	プラム	リプレイ	リプレイ
6	リプレイ	チェリー	プラム
7	チェリー	プラム	ベル
8	ベル	BAR	リプレイ
9	BAR	チェリー	プラム
10	プラム	リプレイ	ベル
11	リプレイ	ベル	チェリー
12	ベル	プラム	書7
13	リプレイ	リプレイ	リプレイ
14	プラム	チェリー	プラム
15	ベル	ベル	ベル
16	書7	書7	チェリー
17	リプレイ	プラム	リプレイ
18	プラム	リプレイ	プラム
19	チェリー	チェリー	ベル
20	ベル	プラム	BAR

【図3】



【図4】

役	図柄の組み合わせ	払い出し枚数
BB役	「赤7A」「赤7A」「赤7A」	0枚
RB役	「書7」「書7」「書7」	0枚
プラム役	「プラム」「プラム」「プラム」	9枚
赤7プラム役	「赤7A」「プラム」「プラム」	
書7プラム役	「書7」「プラム」「プラム」	
BARプラム役	「BAR」「プラム」「プラム」	5枚
ベル役	「ベル」「ベル」「ベル」	
チェリー役	「ANY」「チェリー」「ANY」	3枚
特殊役	「BAR」「BAR」「BAR」	1枚
再遊技役	「リプレイ」「リプレイ」「リプレイ」	—

【 図 5 】

(A) 通常モード141a	遊技回数				
	1	2	3	4	5
	0.1	0.1	0.2	0.1	0.3
	99.9	99.9	99.8	99.9	99.7
	ハズレの確率	...	...	...	...
(B) 高確率モード141b	遊技回数				
	1	2	3	4	5
	1.0	1.0	2.0	1.0	3.0
	99.0	99.0	98.0	99.0	97.0
	ハズレの確率	...	...	...	...
(C) 第1遊技モード141c	遊技回数				
	1	2	3	4	5
	0.1	0.1	0.2	0.1	0.3
	99.9	99.9	99.8	99.9	99.7
	ハズレの確率	...	...	...	...
(D) 第2遊技モード141d	遊技回数				
	1	2	3	4	5
	1.0	1.0	5.0	1.0	3.0
	90.0	90.0	90.0	90.0	70.0
	ハズレの確率	...	...	...	...

【 図 6 】

(A) ボーナス前兆演出テーブルA

演出	遊技回数				
	1	2	3	4	5
前兆演出シナリオAテーブル	前兆演出シナリオBテーブル	前兆演出シナリオAテーブル	前兆演出シナリオBテーブル	確定演出	無
終了予約フラグ	無	無	有	無	無

(B) ボーナス前兆演出テーブルB

演出	遊技回数				
	1	2	3	4	5
前兆演出シナリオCテーブル	前兆演出シナリオDテーブル	前兆演出シナリオCテーブル	前兆演出シナリオDテーブル	確定演出	無
終了予約フラグ	無	有	無	無	無

(C) 共通確定前兆演出テーブルA

演出	遊技回数				
	1	2	3	4	5
前兆演出シナリオAテーブル	前兆演出シナリオBテーブル	前兆演出シナリオAテーブル	前兆演出シナリオBテーブル	確定演出	無
終了予約フラグ	無	無	無	無	無

(D) 共通確定前兆演出テーブルB

演出	遊技回数				
	1	2	3	4	5
前兆演出シナリオCテーブル	前兆演出シナリオDテーブル	前兆演出シナリオCテーブル	前兆演出シナリオDテーブル	確定演出	無
終了予約フラグ	無	無	無	無	無

【 図 7 】

(A) ガセ前兆演出テーブルA

演出	遊技回数				
	1	2	3	4	5
前兆演出シナリオEテーブル	前兆演出シナリオFテーブル	前兆演出シナリオEテーブル	前兆演出シナリオFテーブル	前兆演出シナリオEテーブル	前兆演出シナリオFテーブル
終了予約フラグ	無	無	無	有	無

(B) ガセ前兆演出テーブルB

演出	遊技回数				
	1	2	3	4	5
前兆演出シナリオAテーブル	前兆演出シナリオDテーブル	前兆演出シナリオBテーブル	前兆演出シナリオEテーブル	前兆演出シナリオFテーブル	前兆演出シナリオCテーブル
終了予約フラグ	有	無	無	無	無

(C) ガセ前兆演出テーブルC

演出	遊技回数				
	1	2	3	4	5
前兆演出シナリオEテーブル	前兆演出シナリオDテーブル	前兆演出シナリオEテーブル	前兆演出シナリオFテーブル	前兆演出シナリオEテーブル	前兆演出シナリオFテーブル
終了予約フラグ	無	無	無	無	無

(D) ガセ前兆演出テーブルD

演出	遊技回数				
	1	2	3	4	5
前兆演出シナリオAテーブル	前兆演出シナリオDテーブル	前兆演出シナリオBテーブル	前兆演出シナリオEテーブル	前兆演出シナリオFテーブル	前兆演出シナリオCテーブル
終了予約フラグ	無	無	無	無	無

【 図 8 】

(A) 前兆演出シナリオAテーブル

演出なし
演出A
演出B
演出C
演出D

(B) 前兆演出シナリオBテーブル

演出なし
演出C
演出D
演出E
演出F

(C) 前兆演出シナリオCテーブル

演出なし
演出B
演出D
演出F
演出G

(D) 前兆演出シナリオDテーブル

演出A
演出C
演出E
演出G

(E) 前兆演出シナリオEテーブル

演出なし
演出A
演出B
演出D
演出F

(F) 前兆演出シナリオFテーブル

演出なし
演出E
演出G

【 図 9 】

遊技回数+1 (次の周回数)	モード		第2遊技モード	第1遊技モード	第2遊技モード	第1遊技モード	第2遊技モード
	通常モード	高確率モード					
1	通常A抽選テーブル-1	通常B抽選テーブル-1	高確率抽選テーブル-1	高確率抽選テーブル-1	通常A抽選テーブル-1	通常B抽選テーブル-1	高確率抽選テーブル-1
2	通常A抽選テーブル-2	通常B抽選テーブル-2	高確率抽選テーブル-2	高確率抽選テーブル-2	通常A抽選テーブル-2	通常B抽選テーブル-2	高確率抽選テーブル-2
3	通常A抽選テーブル-3	通常B抽選テーブル-3	高確率抽選テーブル-3	高確率抽選テーブル-3	通常A抽選テーブル-3	通常B抽選テーブル-3	高確率抽選テーブル-3
4	通常A抽選テーブル-4	通常B抽選テーブル-4	高確率抽選テーブル-4	高確率抽選テーブル-4	通常A抽選テーブル-4	通常B抽選テーブル-4	高確率抽選テーブル-4
5	通常A抽選テーブル-5	通常B抽選テーブル-5	高確率抽選テーブル-5	高確率抽選テーブル-5	通常A抽選テーブル-5	通常B抽選テーブル-5	高確率抽選テーブル-5
...	...	...	...	...	...	...	...
26	通常A抽選テーブル-26	通常B抽選テーブル-26	高確率抽選テーブル-26	高確率抽選テーブル-26	通常A抽選テーブル-26	通常B抽選テーブル-26	高確率抽選テーブル-26
27	通常A抽選テーブル-27	通常B抽選テーブル-27	高確率抽選テーブル-27	高確率抽選テーブル-27	通常A抽選テーブル-27	通常B抽選テーブル-27	高確率抽選テーブル-27
28	通常A抽選テーブル-28	通常B抽選テーブル-28	高確率抽選テーブル-28	高確率抽選テーブル-28	通常A抽選テーブル-28	通常B抽選テーブル-28	高確率抽選テーブル-28
29	通常A抽選テーブル-29	通常B抽選テーブル-29	高確率抽選テーブル-29	高確率抽選テーブル-29	通常A抽選テーブル-29	通常B抽選テーブル-29	高確率抽選テーブル-29
30	通常A抽選テーブル-30	通常B抽選テーブル-30	高確率抽選テーブル-30	高確率抽選テーブル-30	通常A抽選テーブル-30	通常B抽選テーブル-30	高確率抽選テーブル-30

【図10】

(A) 通常A抽選テーブル-2

移行抽選データテーブル	確率(%)
通常テーブル141a	97.0
高確率テーブル141b	1.0
第1確定テーブル141c	1.0
第2確定テーブル141d	1.0

(B) 第2確定抽選テーブル

移行抽選データテーブル	確率(%)
通常テーブル141a	0.0
高確率テーブル141b	0.0
第1確定テーブル141c	0.0
第2確定テーブル141d	100.0

(C) 第1確定抽選テーブル-30

移行抽選データテーブル	確率(%)
通常テーブル141a	0.0
高確率テーブル141b	0.0
第1確定テーブル141c	80.0
第2確定テーブル141d	20.0

(D) 高確率抽選テーブル-30

移行抽選データテーブル	確率(%)
通常テーブル141a	0.0
高確率テーブル141b	0.0
第1確定テーブル141c	95.0
第2確定テーブル141d	5.0

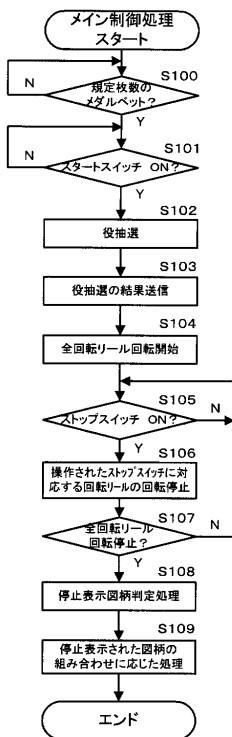
(E) 通常B抽選テーブル-30

移行抽選データテーブル	確率(%)
通常テーブル141a	0.0
高確率テーブル141b	0.0
第1確定テーブル141c	97.0
第2確定テーブル141d	3.0

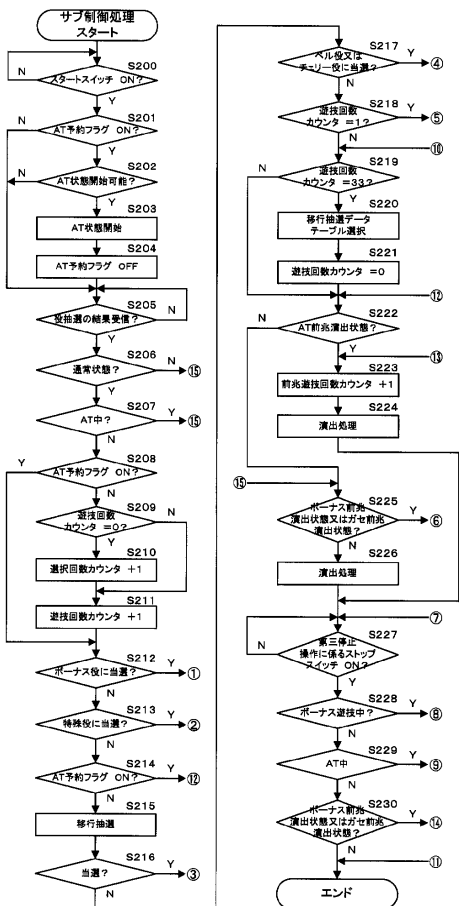
(F) 通常A抽選テーブル-30

移行抽選データテーブル	確率(%)
通常テーブル141a	0.0
高確率テーブル141b	0.0
第1確定テーブル141c	99.0
第2確定テーブル141d	1.0

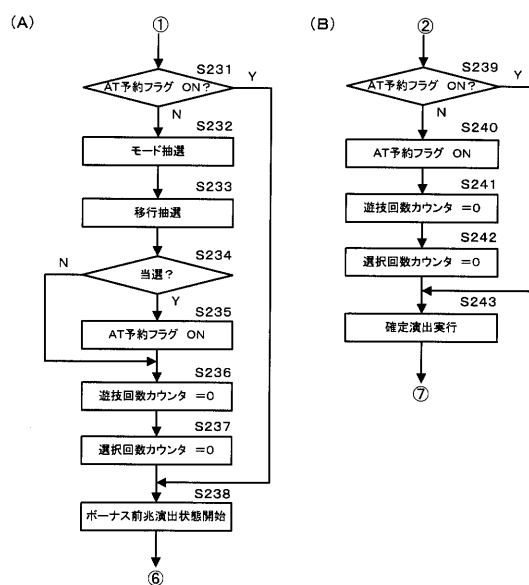
【図11】



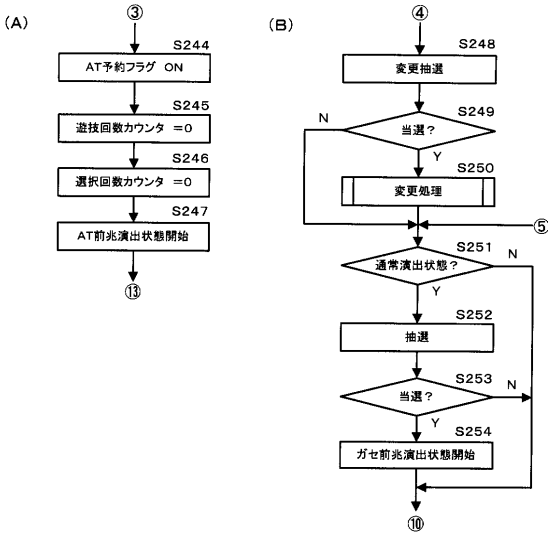
【図12】



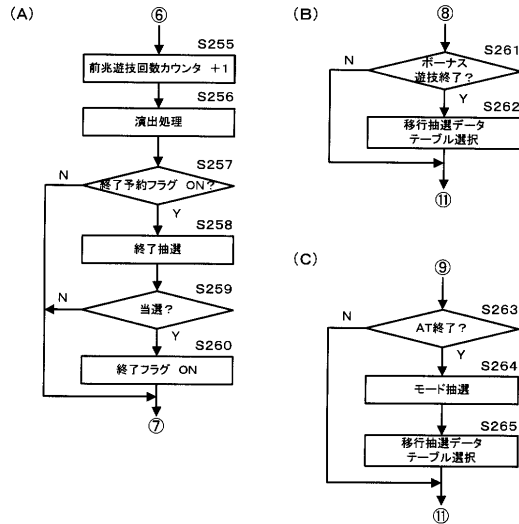
【図13】



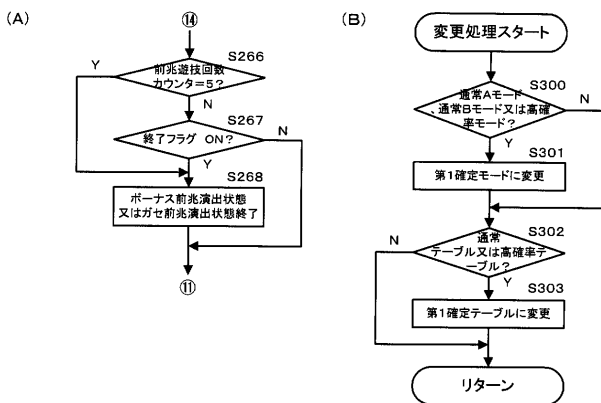
【 図 1 4 】



【 図 1 5 】



【 図 1 6 】



【 図 1 7 】

(A)

遊技回数	移行抽選データテーブル			
	通常テーブル141a	高確率テーブル141b	第1確定テーブル141c	第2確定テーブル141d
1	テーブルA-1	テーブルB-1	テーブルA-1	テーブルC-2
2	テーブルA-2	テーブルA-1	テーブルA-2	テーブルC-3
3	テーブルA-3	テーブルB-2	テーブルA-3	テーブルC-1
4	テーブルA-4	テーブルA-2	テーブルA-4	テーブルB-1
5	テーブルA-5	テーブルB-3	テーブルA-5	テーブルC-4
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
29	テーブルA-29	テーブルA-31	テーブルA-29	テーブルC-5
30	テーブルA-30	テーブルB-32	テーブルA-30	テーブルC-6
31	テーブルA-31	テーブルA-32	テーブルA-31	テーブルC-2
32	テーブルA-32	テーブルB-33	テーブルA-32	テーブルC-3
33	テーブルA-33	テーブルA-33	テーブルC-1	テーブルC-1

(B)

テーブルA-1	
抽選確率 (%)	
当選確率	0.1
ハズレの確率	99.9

(C)

テーブルC-1	
抽選確率 (%)	
当選確率	100.0
ハズレの確率	0.0

【 ☒ 1 8 】

(A) ポーナス前兆演出テーブルA				
	遊技回数			
	1	2	3	4
演出	前兆演出シナリオ オムテーブル	前兆演出シナリオ オムテーブル	前兆演出シナリオ オムテーブル	前兆演出シナリオ オムテーブル
				5
				確定演出
				終了遊技回数
				3
(B) ポーナス前兆演出テーブルB				
	遊技回数			
	1	2	3	4
演出	前兆演出シナリオ オムテーブル	前兆演出シナリオ オムテーブル	前兆演出シナリオ オムテーブル	前兆演出シナリオ オムテーブル
				5
				確定演出
				終了遊技回数
				2
(C) ガセ前兆演出テーブルA				
	遊技回数			
	1	2	3	4
演出	前兆演出シナリオ オムテーブル	前兆演出シナリオ オムテーブル	前兆演出シナリオ オムテーブル	前兆演出シナリオ オムテーブル
				5
				確定演出
				終了遊技回数
				4
(D) ガセ前兆演出テーブルB				
	遊技回数			
	1	2	3	4
演出	前兆演出シナリオ オムテーブル	前兆演出シナリオ オムテーブル	前兆演出シナリオ オムテーブル	前兆演出シナリオ オムテーブル
				5
				確定演出
				終了遊技回数
				1

【 ☒ 1 9 】

(A) ポーナス前兆演出テーブルA				
	遊技回数			
	1	2	3	4
演出	前兆演出シナリオ オムテーブル	前兆演出シナリオ オムテーブル	前兆演出シナリオ オムテーブル	前兆演出シナリオ オムテーブル
				5
				確定演出
(B) ポーナス前兆演出テーブルB				
	遊技回数			
	1	2	3	4
演出	前兆演出シナリオ オムテーブル	前兆演出シナリオ オムテーブル	前兆演出シナリオ オムテーブル	前兆演出シナリオ オムテーブル
				5
				確定演出
(C) ガセ前兆演出テーブルA				
	遊技回数			
	1	2	3	4
演出	前兆演出シナリオ オムテーブル	前兆演出シナリオ オムテーブル	前兆演出シナリオ オムテーブル	前兆演出シナリオ オムテーブル
				5
				確定演出
(D) ガセ前兆演出テーブルB				
	遊技回数			
	1	2	3	4
演出	前兆演出シナリオ オムテーブル	前兆演出シナリオ オムテーブル	前兆演出シナリオ オムテーブル	前兆演出シナリオ オムテーブル
				5
				確定演出

## フロントページの続き

- (72)発明者 竹本 宏範  
東京都台東区東上野一丁目1番1号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 山根 大地  
東京都台東区東上野一丁目1番1号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 北 正吾  
東京都台東区東上野一丁目1番1号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 工藤 恭弘  
東京都台東区東上野一丁目1番1号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 三輪 将廣  
東京都台東区東上野一丁目1番1号 株式会社オリンピア内

Fターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB12 AB16 AC14 AC32 AC34 AC47 AC52 AC55  
AC77 AC82 BA07 BA13 BA35 BA38 BB02 BB22 CA02 CB04  
CB23 CB33 CC01 CC12 CD12 CD18 CD31 CD41 DA52 DA54  
DA58 DA63