

(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2006-61443

(P2006-61443A)

(43) 公開日 平成18年3月9日(2006.3.9)

(51) Int.C1.

A63F 5/04

(2006.01)

F 1

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

テーマコード(参考)

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 42 頁)

(21) 出願番号

特願2004-247942 (P2004-247942)

(22) 出願日

平成16年8月27日 (2004.8.27)

(71) 出願人

アルゼ株式会社

東京都江東区有明3丁目1番地25

(74) 代理人

100116872

弁理士 藤田 和子

(72) 発明者

八木 敦

東京都江東区有明3丁目1番地25

(72) 発明者

宮本 英司

東京都江東区有明3丁目1番地25

(72) 発明者

久野 正昭

東京都江東区有明3丁目1番地25

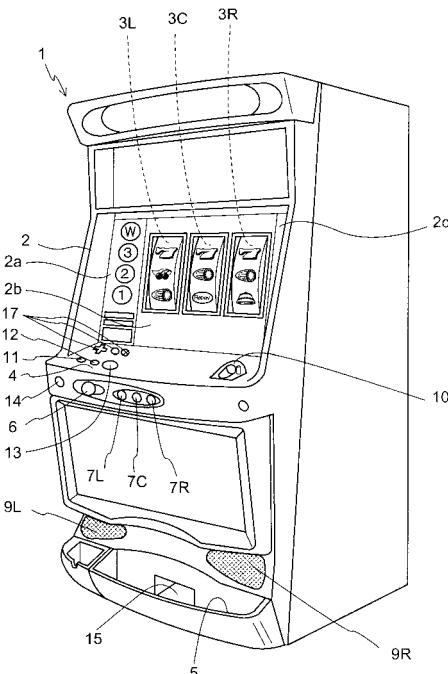
(54) 【発明の名称】遊戯機

(57) 【要約】

【課題】 面白みのある遊戯機を提供する。

【解決手段】 遊戯機は、第1決定情報に基づいて継続する単位遊戯の回数が決定された第1確率状態において、確率状態移行決定手段が第2確率状態への移行を決定した場合に、第1確率状態が継続する単位遊戯の回数の決定のために第2決定情報を続けて用いる回数の上限を決定する連続回数上限決定手段と、第1確率状態を継続する単位遊戯の回数が第2決定情報を用いた決定に係ることを報知する報知手段とを備える。確率状態移行決定手段が第2確率状態への移行を決定した場合には、確率状態移行手段は、特別の表示態様が図柄表示手段に停止表示されたことを条件に第1確率状態から第2確率状態へ移行させ、報知手段は、特別の表示態様が図柄表示手段に停止表示されたときに報知を開始する。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

複数の図柄を停止表示する図柄表示手段と、
遊技者による操作に基づいて、単位遊技の開始を指令する信号を出力する遊技開始指令手段と、

前記遊技開始指令手段により出力された信号に基づいて、前記図柄表示手段により停止表示される図柄の変動を行う図柄変動手段と、

前記遊技開始指令手段により出力された信号に基づいて、当選役を決定する当選役決定手段と、

遊技者による操作に基づいて、前記図柄変動手段により行われる図柄の変動の停止を指令する信号を出力する変動停止指令手段と、

前記当選役決定手段により決定された当選役と前記変動停止指令手段により出力された信号とに基づいて、前記図柄変動手段により行われる図柄の変動を停止制御する停止制御手段と、

前記停止制御手段により前記図柄表示手段に特定の表示態様が停止表示された場合に、遊技者に有利な有利状態を発生させる有利状態発生手段と、

前記停止制御手段が前記特定の表示態様を停止表示させることができ可能な確率が第1の確率である第1確率状態を継続する単位遊技の回数を決定するための決定情報として、決定される単位遊技の回数の期待値が第1の値である第1決定情報と、決定される単位遊技の回数の期待値が第1の値よりも小さい第2の値である第2決定情報を格納する第1情報格納手段と、

前記第1確率状態において、前記停止制御手段が前記特定の表示態様を停止表示させることができ可能な確率が前記第1の確率よりも高い第2の確率である第2確率状態への移行を決定する確率状態移行決定手段と、

前記確率状態移行決定手段が前記第2確率状態への移行を決定したことを契機として、前記第1確率状態から前記第2確率状態へ移行させる確率状態移行手段と、

前記第1決定情報に基づいて継続する単位遊技の回数が決定された第1確率状態において、前記確率状態移行決定手段が前記第2確率状態への移行を決定した場合に、前記第1確率状態が継続する単位遊技の回数の決定のために前記第2決定情報を続けて用いる回数の上限を決定する連続回数上限決定手段と、

前記第1確率状態を継続する単位遊技の回数が前記第2決定情報を用いた決定に係ることを報知する報知手段と、

を備え、

前記第1決定情報に基づいて継続する単位遊技の回数が決定された第1確率状態において、前記確率状態移行決定手段が前記第2確率状態への移行を決定した場合には、前記確率状態移行手段は、特別の表示態様が前記図柄表示手段に停止表示されたことを条件に前記第1確率状態から前記第2確率状態へ移行させ、

前記報知手段は、前記特別の表示態様が前記図柄表示手段に停止表示されたときに報知を開始することを特徴とする遊技機。

することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

請求項1記載の遊技機において、前記連続回数上限決定手段が決定した回数分前記図柄表示手段に前記特定の表示態様が停止表示される前に、前記報知手段は、前記有利状態が終了したときに報知を中断し、遊技者による単位遊技の開始のための操作が検知されたときに報知を再開す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、遊技機に関する。

10

20

30

40

50

【背景技術】**【0002】**

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

10

【0003】

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

【0004】

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

20

【0005】

このような遊技機に関連して、乱数抽選によって遊技の入賞態様を決定する入賞態様決定手段と、種々の図柄を複数列に可変表示し、入賞態様決定手段で決定された入賞態様に応じた図柄組み合わせを各列に停止表示する可変表示装置と、入賞態様決定手段で決定された入賞態様に応じた報知情報を所定確率で遊技者に報知する報知手段と、報知情報が入賞態様決定手段で特定の入賞態様が決定された場合にだけ選択される報知情報であることを条件に、特定の報知態様で遊技者に告知する告知手段とを備え、遊技機を構成したもののが知られている（例えば、特許文献1参照。）。この遊技機によれば、内部抽選によって決定された入賞態様が報知手段によって遊技者に所定確率で報知され、遊技者は入賞態様をある程度予測できる。

30

【特許文献1】特開2000-70437号公報**【発明の開示】****【発明が解決しようとする課題】**

40

【0006】

しかしながら、上記のような遊技機では、別の観点からの面白みのある遊技機が望まれている。

【0007】

本発明の目的は、面白みのある遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】**【0008】**

本発明は、以上のような問題点に鑑みてなされたものであり、遊技機において、報知手段は、特別の表示態様が図柄表示手段に停止表示されたときに報知を開始することを特徴とする。

50

【0009】

より具体的には、本発明では、以下のようなものを提供する。

【0010】

(1) 複数の図柄を停止表示する図柄表示手段（例えば、後述のリール3L, 3C, 3R及び図柄表示領域21L, 21C, 21Rなど）と、遊技者による操作（例えば、後述のスタートレバー6の操作など）に基づいて、単位遊技（例えば、一のゲームなど）の開始を指令する信号を出力する遊技開始指令手段（例えば、後述のスタートスイッチ6S、後述の図26のステップS5の判別を行う手段など）と、前記遊技開始指令手段により出力された信号に基づいて、前記図柄表示手段により停止表示される図柄の変動を行う図柄変動手段（例えば、後述の主制御回路71、後述のモータ駆動回路39、後述の図27のステップS18を行う手段など）と、前記遊技開始指令手段により出力された信号に基づいて、当選役（例えば、内部当選役など）を決定する当選役決定手段（例えば、後述の図26のステップS8を行う手段、後述の主制御回路71など）と、遊技者による操作（例えば、後述の停止ボタン7L, 7C, 7Rの操作など）に基づいて、前記図柄変動手段により行われる図柄の変動の停止を指令する信号を出力する変動停止指令手段（例えば、後述のリール停止信号回路46など）と、前記当選役決定手段により決定された当選役と前記変動停止指令手段により出力された信号に基づいて、前記図柄変動手段により行われる図柄の変動を停止制御する停止制御手段（例えば、後述の図27のステップS20～ステップS24を行う手段、後述の主制御回路71など）と、前記停止制御手段により前記図柄表示手段に特定の表示態様（例えば、後述のRBの作動に係る図柄組合せなど）が停止表示された場合に、遊技者に有利な有利状態（例えば、後述のRB遊技状態など）を発生させる有利状態発生手段（例えば、後述の図40のステップS175を行う手段、後述の主制御回路71など）と、前記停止制御手段が前記特定の表示態様を停止表示させることが可能な確率（例えば、表示が許可される確率など）が第1の確率（例えば、1/16384など）である第1確率状態（例えば、後述のFT遊技数カウンタの値が1以上である状態など）を継続する単位遊技の回数を決定するための決定情報（例えば、回数に対応して抽選値が対応付けられたテーブルデータなど）として、決定される単位遊技の回数の期待値が第1の値（例えば、1600など）である第1決定情報と、決定される単位遊技の回数の期待値が第1の値よりも小さい第2の値（例えば、3.5など）である第2決定情報（例えば、0～7の各々に対応して抽選値が対応付けられたテーブルデータなど）とを格納する第1情報格納手段（例えば、後述のRAM33、後述のRAM33内の所定の記憶領域など）と、前記第1確率状態において、前記停止制御手段が前記特定の表示態様を停止表示させることができが可能な確率が前記第1の確率よりも高い第2の確率（例えば、11440/16384など）である第2確率状態（例えば、後述のFT遊技数カウンタの値が0である状態など）への移行（例えば、後述のモード4以上への移行、後述のFT遊技数カウンタの値の0～7への更新など）を決定する確率状態移行決定手段（例えば、後述の図34のステップS106を行う手段、後述の主制御回路71など）と、前記確率状態移行決定手段が前記第2確率状態への移行を決定したことを契機として、前記第1確率状態から前記第2確率状態へ移行させる確率状態移行手段（例えば、0～7のいずれかに更新された後述のFT遊技数カウンタの値を減算する手段、後述の図42のステップS193を行う手段、後述の主制御回路71など）と、前記第1決定情報に基づいて継続する単位遊技の回数が決定された第1確率状態（例えば、後述のFT遊技数カウンタの値が1以上であるRB内部当選状態、後述のモード0～モード3など）において、前記確率状態移行決定手段が前記第2確率状態への移行を決定した場合（例えば、後述のモード4以上への移行を決定した場合など）に、前記第1確率状態が継続する単位遊技の回数の決定のために前記第2決定情報を続けて用いる回数の上限（例えば、後述のリミッタなど）を決定する連続回数上限決定手段（例えば、後述の図35のステップS113を行う手段、後述の主制御回路71など）と、前記第1確率状態を継続する単位遊技の回数が前記第2決定情報を用いた決定に係る（例えば、第2決定情報に基づいて決定する又は決定された）ことを報知（例えば、点灯により報知など）する報知手段（例えば、後述のWIN LEDランプ27）

など)と、を備え、前記第1決定情報に基づいて継続する単位遊技の回数が決定された第1確率状態において、前記確率状態移行決定手段が前記第2確率状態への移行を決定した場合には、前記確率状態移行手段は、特別の表示態様(例えば、後述の特殊図柄の組合せなど)が前記図柄表示手段に停止表示されたことを条件に(例えば、後述の図28のステップS39の判別がYESとなり、ステップS42が行われ、図30のステップS64が行われ、FT遊技数カウンタの値が0に更新されることを条件に)前記第1確率状態から前記第2確率状態へ移行させ(例えば、内部当選役の決定に用いる確率抽選テーブルを後述の第1確率抽選テーブルから第2確率抽選テーブルに切り替える)、前記報知手段は、前記特別の表示態様が前記図柄表示手段に停止表示されたとき(例えば、後述の図28のステップS39の判別がYESのとき、特別の表示態様が停止表示され且つ遊技者による単位遊技の開始のための操作が検知されたときなど)に報知を開始(例えば、点灯などをすることを特徴とする遊技機。

ことを特徴とする遊技機。

【0011】

(1) 記載の遊技機によれば、報知手段は、特別の表示態様が図柄表示手段に停止表示されたときに報知を開始する。したがって、報知手段は、特別の表示態様が図柄表示手段に停止表示されたことを報知することができる。また、遊技者にとってみれば、第1確率状態を継続する単位遊技の回数が第2決定情報を用いた決定に係ることが報知されるので、より期待感を持って遊技を楽しむことができる。

【0012】

(2) (1)記載の遊技機において、前記連続回数上限決定手段が決定した回数分前記図柄表示手段に前記特定の表示態様が停止表示される前において、前記報知手段は、前記有利状態が終了したとき(例えば、後述のステップS144の判別がYESの場合など)に報知を中断(例えば、消灯など)し、遊技者による単位遊技の開始のための操作(例えば、後述のBET操作、後述のスタート操作など)が検知されたとき(例えば、後述の図26のステップS3)に報知を再開(例えば、点灯、再点灯など)することを特徴とする遊技機。

【0013】

(2) 記載の遊技機によれば、有利状態が終了したときに報知を中断し、遊技者による単位遊技の開始のための操作が検知されたときに報知を再開する。遊技者にとってみれば、報知が再開されることに期待して、単位遊技の開始のための操作を行うことができるので、遊技の興奮を向上させることができる。

【発明の効果】

【0014】

本発明によれば、面白みのある遊技機を提供することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0015】

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

【0016】

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

【0017】

パネル表示部2a、液晶表示部2b及び固定表示部2cの下方には略水平面の台座部4が形成されている。台座部4の右側には、メダルを投入するためのメダル投入口10が設

10

20

30

40

50

けられている。投入されたメダルは、クレジットされるか、ゲームに賭けられる。

【0018】

台座部4の左側には、押下操作により、クレジットされているメダルを賭けるための1-BETスイッチ11、2-BETスイッチ12、及び最大BETスイッチ13が設けられている。1-BETスイッチ11は、1回の押し操作により、クレジットされているメダルのうちの1枚がゲームに賭けられ、2-BETスイッチ12は、1回の押し操作により、クレジットされているメダルのうちの2枚がゲームに賭けられ、最大BETスイッチ13は、1回のゲームに賭けることが可能な最大枚数のメダルが賭けられる。

【0019】

これらのBETスイッチ11～13を操作することで、所定の入賞ラインが有効化される(後述)。BETスイッチ11～13の操作及びメダル投入口10にメダルを投入する操作(遊技を行うためにメダルを投入する操作)を、以下「BET操作」という。また、BETスイッチ11～13の上方には、操作部17が設けられている。操作部17は、液晶表示装置131に遊技履歴などの情報を表示するために操作される。

10

【0020】

台座部4の前面部の左寄りには、遊技者がゲームで獲得したメダルのクレジット／払出しを押しボタン操作で切り換えるC/Pスイッチ14が設けられている。このC/Pスイッチ14の切り換えにより、正面下部のメダル払出口15からメダルが払出され、払出されたメダルはメダル受け部5に溜められる。メダル受け部5の上方の左右には、遊技の演出に関する効果音などを出音するスピーカ9L, 9Rが設けられている。

20

【0021】

C/Pスイッチ14の右側には、遊技者の操作により上記リールを回転させ、図柄表示領域21L, 21C, 21R内での図柄の変動表示を開始するためのスタートレバー6が所定の角度範囲で回動自在に取り付けられている。

【0022】

台座部4の前面部中央で、スタートレバー6の右側には、3個のリール3L, 3C, 3Rの回転をそれぞれ停止させるための3個の停止ボタン7L, 7C, 7Rが設けられている。なお、実施例では、一のゲームは、基本的にスタートレバー6が操作されることにより開始し、全てのリール3L, 3C, 3Rが停止したときに終了する。スタートレバー6の操作を、以下「スタート操作」という。

30

【0023】

ここで、本実施例では、全てのリールが回転しているときに行われるリールの停止操作(停止ボタンの操作)を「第1停止操作」、「第1停止操作」の次に行われる停止操作を「第2停止操作」、「第2停止操作」の次に行われる停止操作を「第3停止操作」という。

【0024】

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

【0025】

パネル表示部2aは、遊技情報表示部16、BETランプ17a～17c、払出表示部18、クレジット表示部19、及びWIN LEDランプ27により構成される。

40

【0026】

遊技情報表示部16は、7セグメントLEDから成り、遊技情報を表示する。1-BETランプ17a、2-BETランプ17b及び最大BETランプ17cは、一のゲームを行うために賭けられたメダルの数(以下「BET数」という)に応じて点灯する。1-BETランプ17aは、BET数が1枚のときに点灯する。2-BETランプ17bは、BET数が2枚のときに点灯する。最大BETランプ17cは、BET数が3枚のときに点灯する。

【0027】

払出表示部18及びクレジット表示部19は、夫々7セグメントLEDから成り、メダ

50

ルの払出枚数及びクレジットされているメダルの枚数を表示する。W I N L E D ランプ 27 は、基本的に、後述の特殊図柄の組合せが有効ラインに沿って並んだ場合に点灯する。また、R B 遊技状態が終了した場合に消灯する。また、後述の R B 遊技状態の終了時ににおいてモードが 4 以上であることを条件に、後述の B E T 操作時（図 26 のステップ S3）に再点灯する。

【0028】

液晶表示部 2 b は、図柄表示領域 21 L, 21 C, 21 R、窓枠表示領域 22 L, 22 C, 22 R 及び演出表示領域 23 により構成される。この液晶表示部 2 b の表示内容は、リール 3 L, 3 C, 3 R の回転及び停止態様、及び後述の液晶表示装置 131（後述の図 3 参照）の動作により変化するようになっている。

10

【0029】

図柄表示領域 21 L, 21 C, 21 R は、各リール 3 L, 3 C, 3 R に対応して設けられ、リール 3 L, 3 C, 3 R 上に配置された図柄の表示や、種々の演出表示を行う。

【0030】

図柄表示領域 21 L, 21 C, 21 R には、入賞ラインとして、水平方向にトップライン 8 b、センターライン 8 c 及びボトムライン 8 d、並びに、斜め方向にクロスアップライン 8 a 及びクロスダウンライン 8 e が設けられる。これらの入賞ラインは、遊技者が、前述の B E T スイッチ 11 ~ 13 を押下操作すること、又はメダル投入口 10 にメダルを投入することにより、それぞれ 1 本、3 本、5 本が有効化される（以下、有効化された入賞ラインを「有効ライン」と記載する）。どの入賞ラインが有効化されたかは、前述の B E T ランプ 17 a, 17 b, 17 c の点灯で表示される。

20

【0031】

ここで、入賞ライン 8 a ~ 8 e は、役の入賞の成否（表示役の判別結果）に関わる。具体的には、所定の役（例えば、後述の中チエリーの小役）に対応する一の図柄（例えば、後述の“チエリー（図柄 97）”）がセンターライン 8 c に対応する所定の位置（例えば、左の図柄表示領域 21 L 内の中段の位置）に停止表示されること、又は所定の役に対応する図柄組合せを構成する図柄がいずれかの有効化された入賞ラインに対応する所定の位置に並んで停止表示されることにより、所定の役が入賞することとなる（表示役となる）。

【0032】

図柄表示領域 21 L, 21 C, 21 R は、少なくとも、対応するリール 3 L, 3 C, 3 R が回転中のとき、及び、対応する停止ボタン 7 L, 7 C, 7 R が押下操作可能なとき、遊技者がリール 3 L, 3 C, 3 R 上の図柄を視認できるように、透過状態となる。

30

【0033】

窓枠表示領域 22 L, 22 C, 22 R は、各図柄表示領域 21 L, 21 C, 21 R を囲むように設けられ、リール 3 L, 3 C, 3 R の前面に配置された図柄表示領域 21 L, 21 C, 21 R の窓枠を表したものである。

【0034】

演出表示領域 23 は、液晶表示部 2 b の領域のうち、図柄表示領域 21 L, 21 C, 21 R 及び窓枠表示領域 22 L, 22 C, 22 R 以外の領域である。この演出表示領域 23 は、後述の特殊図柄の組合せを有効ラインに沿って並べることが許可されていること（例えば、停止テーブル群として BAR 表示可能停止テーブル群が選択されていることなど）を確定的に報知する画像（例えば、告知ランプ）の表示、ゲームの興奮を増大するための演出、遊技者がゲームを有利に進めるために必要な情報等の表示を行う。

40

【0035】

固定表示部 2 c は、予め定めた図、絵などが描かれる領域である。この固定表示部 2 c に描かれた図、絵などと、演出表示領域 23 に表示された画像を連接させることにより一つの静止画像又は動画像を表示できるようにしても良い。

【0036】

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

50

【0037】

図3は、リール3L, 3C, 3Rの内側にLEDランプ155を配置したリール機構を示す。リール3L, 3C, 3Rの内部には、リール3L, 3C, 3Rの回転が停止した場合に各図柄表示領域21L, 21C, 21Rに現われる縦3列の図柄（合計9個の図柄）の裏側にLED収納用回路基板150L, 150C, 150Rが設置されている。LED収納用回路基板150L, 150C, 150Rは、夫々3つ（即ち合計で9つ）のLED収納部Z1～Z9を有し、ここに複数のLEDランプ155が設けられている。

【0038】

このLEDランプ155は、リール3L, 3C, 3Rの外周面に沿って装着されたリールシート156の後面側を白色の光で照明する。より詳細には、前述の図柄表示領域21L, 21C, 21Rに対応する領域を照明する。このリールシート156は、透光性を有して構成され、LEDランプ155により出射された光は前面側へ透過するようになっている。

【0039】

図4は、左リール3Lと、その内側に設けられたLED収納用回路基板150Lを示す。左リール3Lは、同形の2本の環状フレーム151及び152を所定の間隔（例えばリール幅）だけ離して複数本の連結部材153で連結することで形成された円筒形のフレーム構造と、そのフレーム構造の中心部に設けられたステッピングモータ49Lの駆動力を環状フレーム151, 152へ伝達する伝達部材154とにより構成される。また、左リール3Lの外周面に沿ってリールシート156が装着されている。

【0040】

リール3Lの内側に配置されたLED収納用回路基板150Lは、夫々複数のLEDランプ155を収納する3つのLED収納部Z1, Z2, Z3を備えている。LED収納用回路基板150Lは、遊技者が図柄表示領域21Lを通して視認できる図柄（合計3個の図柄）の各々の裏側にLED収納部Z1, Z2, Z3が位置するように設置されている。なお、中央リール3C, 右リール3Rについては図示しないが、図示した左リール3Lと同様の構造を有し、各々の内部にLED収納用回路基板150C, 150Rが設けられている。

【0041】

図5及び図6を参照して、透過型の液晶表示装置131について説明する。図5は、液晶表示装置131の概略構成を示す斜視図である。図6は、液晶表示装置131の一部の構成の展開図である。

【0042】

液晶表示装置131は、保護ガラス132、表示板133、液晶パネル134、導光板135、反射フィルム136、白色光源（例えば全ての波長の光を人の目に特定の色彩が目立たない割合で含む）である蛍光ランプ137a, 137b, 138a, 138b、ランプホルダ139a～139h、液晶パネル駆動用のICを搭載したテーブルキャリアパッケージからなり液晶パネル134の端子部に接続したフレキシブル基板（図示せず）等により構成される。この液晶表示装置131は、リール3L, 3C, 3Rの表示領域より正面から見て手前側（即ち表示面よりも手前側）に設けられている。また、このリール3L, 3C, 3Rと液晶表示装置131とは、別体で（例えば所定の間隔をあけて）設けられている。

【0043】

保護ガラス132及び表示板133は、透光性部材で構成されている。保護ガラス132は、液晶パネル134を保護すること等を目的として設けられている。表示板133において、前述のパネル表示部2a及び固定表示部2c（図2参照）に対応する領域には、図、絵などが描かれる。ここで、図5、図6では、パネル表示部2aに対応する表示板133の領域の裏側に配置される前述の各種表示部（遊技情報表示部16、払出表示部18、クレジット表示部19など）及びBETランプ17a～17cを動作させる電気回路の図示を省略している。

10

20

30

40

50

【0044】

液晶パネル134は、薄膜トランジスタ層が形成されたガラス板などの透明な基板と、これに対向する透明な基板との間隙部に液晶が封入されて形成されている。この液晶パネル134の表示モードは、ノーマリーホワイトに設定されている。ノーマリーホワイトとは、液晶を駆動していない状態（即ち液晶パネル134に電圧を印加していない状態）で白表示となる構成である。即ち、表示面側に光が行く、よって透過した光が外部から視認されることとなる。

【0045】

ノーマリーホワイトに構成された液晶パネル134を採用することにより、液晶を駆動できない事態が生じた場合であっても、図柄表示領域21L, 21C, 21Rを透してリール3L, 3C, 3R上に配列された図柄を視認することができ、ゲームを継続することができる。つまり、液晶を駆動できない事態が発生した場合にも、リール3L, 3C, 3Rの回転及びその停止を中心としたゲームを行うことができる。

【0046】

導光板135は、蛍光ランプ137a, 137bからの光を液晶パネル134へ導入する（液晶パネル134を照明する）ために液晶パネル134の裏側に設けられ、例えば2cm程度の厚さを有するアクリル系樹脂などの透光性部材（即ち導光機能を有する部材）で構成されている。

【0047】

反射フィルム136は、例えば白色のポリエステルフィルムやアルミ薄膜に銀蒸着膜を形成したものが用いられ、導光板135に導入された光を正面側に向けて反射させる。これにより液晶パネル134を照明する。この反射フィルム136は、反射領域136A及び非反射領域（即ち透過領域）136BL, 136BC, 136BRにより構成されている。非反射領域136BL, 136BC, 136BRは、透明な材料で形成され入射した光を反射することなく透過させる光透過部として形成されている。

【0048】

また、非反射領域136BL, 136BC, 136BRは、リール3L, 3C, 3Rの回転が停止した場合に表示させる図柄の各々の前方の位置に設けられている。尚、非反射領域136BL, 136BC, 136BRの大きさ及び位置は、前述の図柄表示領域21L, 21C, 21R（図2参照）と一致するように形成されている。また、反射フィルム136では、非反射領域136BL, 136BC, 136BR以外の領域を反射領域136Aとし、反射領域136Aにより導光板135に導入された光を正面側に向けて反射させる。

【0049】

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

【0050】

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

【0051】

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

【0052】

図7(1)は、図柄表示領域21L, 21C, 21Rにある液晶を駆動しない場合（即ち、液晶パネル134の、図柄表示領域21L, 21C, 21Rに対応する個所に電圧を

10

20

30

40

50

印加しない場合)の各ランプの機能を示す。

【0053】

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

【0054】

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

【0055】

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

【0056】

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

【0057】

図8は、各リール3L, 3C, 3Rに表わされた複数種類の図柄が21個配列された図柄列を示している。各図柄には“00”~“20”的コードナンバーが付され、データテーブルとして後で説明するROM32(図25)に格納(記憶)されている。

【0058】

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

【0059】

図9は、各遊技状態における表示役と図柄組合せと払出枚数との関係を示す。表示役は、図柄表示領域4L, 4C, 4R内に停止表示された図柄組合せに対応する役であり、いわゆる入賞役(例えば、表示役となることによりメダルが払出される役)を含む。

【0060】

実施例の遊技状態には、一般遊技状態、RB内部当選状態、及びRB遊技状態がある。これら3種類の遊技状態は、内部当選役の決定に用いられる情報(確率抽選テーブル)、及び後述の持越役の有無(後述のRBストック数が1以上であるか否か)で区別される。

【0061】

一般遊技状態では、後述の第2確率抽選テーブル(図10の(2))に基づいて内部当選役の決定が行われる。RB内部当選状態では、FT遊技数カウンタの値に応じて、後述の第1確率抽選テーブル(図10の(1))又は第2確率抽選テーブルに基づいて内部当選役の決定が行われる。RB遊技状態では、後述のRB遊技状態用確率抽選テーブル(図10の(3))に基づいて内部当選役の決定が行われる。

【0062】

FT遊技数カウンタの値は、RB内部当選状態で内部当選役の決定に用いる確率抽選テーブルを決定(識別)するための識別情報である。表示役が特殊図柄の組合せ(特殊図柄

10

20

30

40

50

に対応する図柄組合せ)である場合(後述の図28のステップS39の判別がYESの場合)、持越役がクリア(消去)され(後述の図28のステップS42)、FT遊技数カウンタの値が0~7のいずれかの値に更新される(後述の図30のステップS64)。FT遊技数カウンタの値が0になると、内部当選役がハズレであることを条件に、RBに対応する図柄組合せがいずれかの有効ラインに沿って並ぶことが許可される。

【0063】

ここで、0~7のうちのいずれの値を選択するかは、0~7の各々に対応して抽選値が対応付けられたテーブルデータ(図示せず)に基づいて決定する。実施例では、0~7の各々の選択確率を同じ確率にしているので、決定される単位遊技の回数の期待値は、3.5(第2の値)である。

10

【0064】

なお、FT遊技数カウンタの値が1以上である場合にも、内部当選役がハズレとなることを条件にRBに対応する図柄組合せがいずれかの有効ラインに沿って並ぶことが許可されるが、FT遊技数カウンタの値が1以上の場合に内部当選役がハズレとなる確率(第1の確率)は、相対的に小さい(1/16384)。

【0065】

また、実施例では、RBに内部当選した後、RBに対応する図柄組合せがいずれかの有効ラインに沿って並ぶまでの間(表示役がRBになるまでの間)、RBを内部当選役として保持する(一般に、持ち越しと称される)。更に、RBが持ち越された状態においても、RBに内部当選するようになっている。

20

【0066】

表示役となることなく複数回RBに内部当選した場合には、その回数を計数(貯留)し、その回数分RBを表示役として実現可能(RBのストック)にしている。RBを表示役として実現可能な回数(持ち越されたRBの数)を、以下「RBストック数」という。また、持ち越されたRB(持ち越しの役としてセットされたRB)を、以下「持越役」という。

【0067】

図9に示すように、RB内部当選状態において、“ベル-ベル-Replay”が有効ラインに沿って並ぶことにより表示役がRBとなり、遊技状態がRB遊技状態に移行する。実施例のRB遊技状態は、RB遊技状態で実行されたゲーム回数が12回に達するか、入賞(例えば、メダルの払出しがある表示役が成立すること)が8回成立することにより終了する。

30

【0068】

一般遊技状態又はRB内部当選状態において、“スイカ-スイカ-スイカ”が有効ラインに沿って並ぶことにより表示役がスイカの小役となり、8枚のメダルが払出される。

【0069】

一般遊技状態、RB内部当選状態、又はRB遊技状態において、“ベル-ベル-ベル”が有効ラインに沿って並ぶことにより表示役がベルの小役となり、15枚のメダルが払出される。

40

【0070】

一般遊技状態又はRB内部当選状態において、“Replay-Replay-Replay”が有効ラインに沿って並ぶことにより表示役が再遊技(リプレイ)となる。表示役が再遊技になると、投入したメダルの枚数と同数のメダルが自動投入される(遊技者に遊技価値が付与される)ので、遊技者はメダルを消費することなく次のゲームを行うことができる。

【0071】

一般遊技状態又はRB内部当選状態において、“チェリー”が左の図柄表示領域4Lの中段に停止表示することにより表示役が中チェリーの小役となり、1枚のメダルが払出される。“チェリー”が左の図柄表示領域4Lの上段又は下段に停止表示することにより上下チェリーの小役となり、2枚のメダルが払出される。

【0072】

50

R B 内部当選状態（特殊停止制御カウンタの値が 0 に更新された状況）において、“BA - BAR - BAR”、“赤 7 - 赤 7 - 赤 7”又は“青 7 - 青 7 - 青 7”が有効ラインに沿って並ぶことにより表示役が特殊図柄となる。いずれの特殊図柄が並ぶかは、特殊停止制御フラグに応じて変化する。

【0073】

特殊停止制御カウンタの値は、後述のモード 4 ~ モード 10 のいずれかに移行した後、特殊図柄の組合せが有効ラインに沿って並ぶことが許可されるまでの単位遊技（ゲーム）の回数の情報である。具体的には、特殊停止制御カウンタには、1 ~ 32 のいずれかの値がセットされる（後述の図 35 のステップ S112）。

【0074】

特殊停止制御フラグは、基本的に、有効ラインに沿って並ぶことが許可される特殊図柄の組合せを識別する識別情報である。特殊停止制御フラグが 1 の場合、“BAR - BAR - BAR”が有効ラインに沿って並ぶことが許可される。特殊停止制御フラグが 2 の場合、“赤 7 - 赤 7 - 赤 7”が有効ラインに沿って並ぶことが許可される。特殊停止制御フラグが 3 の場合、“青 7 - 青 7 - 青 7”が有効ラインに沿って並ぶことが許可される。

【0075】

特殊停止制御フラグは、後述のモードの種別及び特殊停止制御フラグ決定テーブル（後述の図 24）に基づいて決定される（後述の図 35 のステップ S115）。また、FT 遊技数カウンタの値が 1 以上のときに内部当選役がハズレになった場合、特殊停止制御フラグが 0 に更新される（後述の図 41 のステップ S184）。

【0076】

ここで、R B 内部当選状態は、複数種類のモード（遊技モード）により区別でき、モード毎に遊技者の有利の度合いが異なる。実施例のモードには、モード 0 ~ モード 10 の 11 種類のモードがある。

【0077】

モード 0 ~ モード 3 は、基本的に、R B に対応する図柄組合せが並ぶことが許可されていないモード（許可される確率が相対的に低いモード）である。モード 4 ~ モード 10 は、これらのモードのうちのいずれかに移行することを契機として（特殊停止制御カウンタの値が 0 に更新され、特殊図柄の組合せが並び、FT 遊技数が 0 になることを契機として）、R B に対応する図柄組合せが並ぶことが許可されるモード（許可される確率（第 2 の確率）が相対的に高いモード）である。ここで、この確率は、第 2 確率抽選テーブルにおいて内部当選役がハズレとなる確率（11440 / 16384）と一致する（後述の図 13）。

【0078】

モード 4 ~ モード 10 は、R B に対応する図柄組合せが並ぶことが許可されるモード（許可されることが確定しているモード）である点においてモード 0 ~ モード 3 よりも遊技者にとって有利の度合いが高いモードである。なお、モード 4 ~ モード 10 に移行した後では、基本的に、後述のリミッタが 0（後述の図 40 のステップ S170 の判別が YES）になるか、又はモードクリア抽選テーブル（後述の図 23）に基づく抽選に当選（後述の図 40 のステップ S172 の判別が YES）するまでの間、そのモードが維持される。

【0079】

モード 4 ~ モード 10 には、それぞれ 1, 3, 5, 10, 15, 20, 30 のリミッタが対応付けられている（後述の図 22）。リミッタは、所定値又は所定の範囲内（実施例では、0 ~ 7）の値が FT 遊技数カウンタの値として続けて決定される回数の情報である。したがって、対応付けられたリミッタの数が大きいモードほど、遊技者の有利の度合いが高い。例えば、モード 10 が最も有利の度合いが高く、モード 4 が最も有利の度合いが低い。

【0080】

リミッタは、モード 4 ~ モード 10 のいずれかに移行したときにセットされる（後述の図 35 のステップ S113）。セットされたリミッタは、基本的に、表示図柄が R B になる毎に 1 減算される（後述の図 40 のステップ S169）。また、リミッタは、1 以上の

10

20

30

40

50

場合においても後述のモードクリア抽選テーブル(図23)に基づく抽選に当選した場合には0に更新される(後述の図40のステップS174)。

【0081】

すなわち、この抽選に当選した場合には、モード4～モード10に対応付けられたりミッタ分、所定値又は所定の範囲内(実施例では、0～7)の値がFT遊技数カウンタの値として続けて決定されない場合がある。このようにすることで、モード4～モード10に移行した場合でも、遊技者の緊張感及び期待感を維持することができる。

【0082】

モード1～モード3では、モード4～モード10のいずれかに移行する確率を考慮(後述の図18～図21)すると、モード3は、モード2及びモード1よりも有利の度合いが高い。モード2は、モード1よりも有利の度合いが高い。また、モード0とモード3では、モード4～モード10のいずれかに移行する確率を考慮すると有利の度合いは同じであるが、後述の図18を考慮するとモード3は、モード0よりも有利の度合いが高い。

【0083】

図10～図24を参照して、後述の主制御回路71のROM32に格納される各種テーブルについて説明する。

【0084】

図10を参照して、内部当選役を決定する際に使用する確率抽選テーブルについて説明する。図10に示す確率抽選テーブルは、BET数が“3”的場合に使用される。また、このテーブルでは、“0”～“16383”的範囲から抽出した乱数の値に基づいて内部当選役が決定される。

【0085】

図10の(1)は、第1確率抽選テーブルを示す。図10の(1)に示す確率抽選テーブルでは、確率抽選処理における乱数の抽出範囲“0”～“16383”的うち、“2140”～“15823”的範囲内の乱数が抽出された場合に再遊技が内部当選役となる。再遊技に内部当選する確率は、“13684/16384”である。また、ハズレに内部当選する確率は、“1/16384”である。他の役に内部当選する確率は、図示の通りである。

【0086】

図10の(2)は、第2確率抽選テーブルを示す。図10の(2)に示す確率抽選テーブルでは、確率抽選処理における乱数の抽出範囲“0”～“16383”的うち、“2140”～“4384”的範囲内の乱数が抽出された場合に再遊技が内部当選役となる。再遊技に内部当選する確率は、“2245/16384”である。

【0087】

第2確率抽選テーブルでは、第1確率抽選テーブルと比べて再遊技に内部当選する確率が低いが、後述の図11及び図13により再遊技が表示役となる確率は、第1確率抽選テーブルを用いて内部当選役を決定した場合と略同一となる。また、ハズレに内部当選する確率は、“11440/16384”である。他の役に内部当選する確率は、図示の通りである。

【0088】

図10の(3)は、RB遊技状態用確率抽選テーブルを示す。図10の(3)に示す確率抽選テーブルでは、確率抽選処理における乱数の抽出範囲“0”～“16383”的うち、“0”～“16349”的範囲内の乱数が抽出された場合にベルの小役が内部当選役となる。

【0089】

図11を参照して、ストップ用セレクトデータ(以下「SSD」と略記する)を決定するためのSSD決定テーブルA～Cについて説明する。

【0090】

図11の(1)～(3)に示すSSD決定テーブルA～Cは、それぞれ一般遊技状態、RB内部当選状態、RB遊技状態において使用される。SSD決定テーブルA～Cは、内部当選役及びストップ用モード毎に、1～4のSSDに当選となる抽選値の情報を備えている。

【0091】

10

20

30

40

50

ストップ用モードは、モード、特殊停止制御カウンタの値、或いは特殊停止制御フラグの値と関連（後述の図32）する情報であり、SSDを決定するために用いる情報である。SSDは、ストップ用モードに応じて停止テーブル群の選択（決定）に用いる情報である。

【0092】

抽選値は、抽出した乱数値から減算する値である。乱数値から抽選値を減算し、その減算した値が負である場合、その抽選値に対応する情報（SSDなど）が選択される。

【0093】

例えば、図11の（1）において内部当選役が中チェリーの小役の場合、抽出した乱数値が“70”的とき、初めに、この“70”からSSD1に対応する抽選値“64”を減算する。減算した値は、“6”である（正の値である）。次に、この“6”からSSD2に対応する抽選値“32”を減算する。減算した値は、負となる。したがって、SSDが2と決定される。10

【0094】

ここで、図11の（1）及び（2）において、中チェリーの小役、上下チェリーの小役、ベルの小役、及びスイカの小役が内部当選役である場合にSSD1～4に対応付けられた抽選値は同じである。

【0095】

図11の（1）において、ストップ用モードが0～3になるのは、モードが4以下の場合（後述の図32のステップS82の判別がNO）である。ストップ用モードが4になるのは、特殊停止制御カウンタの値が1以上の場合（後述の図32のステップS84の判別がYES）である。20

【0096】

ストップ用モードが5になるのは、FT遊技数カウンタが1以上の場合に内部当選役がハズレとなり特殊停止制御フラグの値が0に更新され（後述の図41のステップS184）、後述の図32のステップS86が行われた場合である。

【0097】

ストップ用モードが6～8になるのは、モードが4以上であり、且つ特殊停止制御カウンタの値が0の場合（後述の図32のステップS84の判別がYES）である。ストップ用モードが9になるのは、一般遊技状態、RB内部当選状態（FT遊技数カウンタの値が0）、及びRB遊技状態の場合（後述の図34のステップS101の判別がYES）である。30

【0098】

図12を参照して、演出番号を選択するための演出番号選択テーブルについて説明する。

【0099】

演出番号選択テーブルは、内部当選役及びSSDに対応する演出番号の情報を備えている。演出番号は、モード移行テーブル（後述の図18～図21）の選択に用いる情報である。

【0100】

図13を参照して、停止テーブル群を選択するための停止テーブル群選択テーブルについて説明する。40

【0101】

停止テーブル群は、後で図14～図16を参照して説明する停止テーブルの集合を示し、リール3L, 3C, 3Rの停止制御の際に選択されるものである。ハズレ表示停止テーブル群が選択された場合には、表示役が成立する場合はない。表示可能停止テーブル群が選択された場合には、対応する役が表示役となることは可能であるが、その他の役が表示役となる場合はない。

【0102】

ここで、図13において、内部当選役が再遊技であり、ストップ用モードが6～8のい

50

ずれかであり、且つ S S D が 2 又は 3 である場合に、特殊図柄の組合せが有効ラインに沿って並ぶことが許可される (BAR表示可能停止テーブル群などが選択される)。また、R B 内部当選状態において (図 11 の (2))、内部当選役がハズレの場合に S S D として 1 が選択され、その場合、ストップ用モードに拘らず R B に対応する図柄組合せが並ぶことが許可される (停止テーブル群として R B 表示可能停止テーブル群が選択される)。

【0103】

また、F T 遊技数カウンタの値が 1 以上の場合 (後述の図 32 のステップ S 8 2 の判別が Y E S の場合) には、ストップ用モードは、0 ~ 4、6 ~ 8 のいずれかである。図 13 において、内部当選役が再遊技である場合に S S D が 1 であれば、再遊技を表示役とすることが可能なリプレイ表示可能停止テーブル群が選択される。

10

【0104】

図 11 の (2) において、内部当選役が再遊技である場合のストップ用モードが 0 ~ 4、6 ~ 8 に対応する抽選値は、20 である。すなわち、F T 遊技数カウンタの値が 1 以上の状況において、内部当選役が再遊技の場合に、20 / 128 の確率で再遊技が表示役となる。

【0105】

他方、F T 遊技数カウンタの値が 0 の場合 (後述の図 32 のステップ S 8 2 の判別が N O の場合) には、ストップ用モードは、9 である。図 11 の (2) において、内部当選役が再遊技である場合のストップ用モードが 9 に対応する抽選値は、128 である。すなわち、F T 遊技数カウンタの値が 0 の状況において、内部当選役が再遊技の場合に、128 / 128 の確率で再遊技が表示役となる。

20

【0106】

図 14 ~ 図 16 を参照して、停止テーブルについて説明する。

【0107】

停止テーブルには、各リール 3 L, 3 C, 3 R の停止操作位置と停止制御位置とが示されている。停止操作位置は、各リール 3 L, 3 C, 3 R に対応して設けられた停止ボタン 7 L, 7 C, 7 R が操作された場合に、センターライン 8 c に位置していた図柄 (具体的には、図柄の中心がセンターライン 8 c の上方に位置し、その中心がセンターライン 8 c の位置に最も近い図柄) のコードナンバーを表わす。停止制御位置とは、停止操作が行われたリールが停止したとき、センターライン 8 c の位置に停止表示される図柄のコードナンバーを表わす。

30

【0108】

ここで、実施例では、いわゆる滑りコマ数を最大 “4 コマ” としている。例えば、右のリール 3 R (図 8) の回転中において、コードナンバー “14” の “チェリー” がセンターライン 8 c の位置に到達したとき、停止ボタン 7 R が操作された場合、コードナンバー “10” の “スイカ” をセンターライン 8 c の位置に停止表示するように右のリール 3 R を停止制御することができる。

【0109】

図 14 は、ハズレ A 表示停止テーブル群に含まれるハズレ A 表示停止テーブルを示す。

40

【0110】

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

【0111】

図 14 において、中央のリール 3 C の停止制御位置は、コードナンバー “01”, “04”, “09”, “13” 又は “17” のいずれかである。図 8 に示す図柄列において、これらに対応する図柄の1つ下の図柄は、“Replay” である。

【0112】

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

50

これらに対応する図柄の1つ上の図柄は、“Replay”である。

【0113】

以上のように、図14に示すハズレA表示停止テーブルが各リール3L, 3C, 3Rの停止制御に使用された場合には、左の図柄表示領域21Lの上段、中央の図柄表示領域21Cの下段、及び右の図柄表示領域21Rの上段の位置に“Replay”がVの字型（いわゆる「大V字型」）に並ぶ。

【0114】

図15は、ハズレB表示停止テーブル群に含まれるハズレB表示停止テーブルを示す。

【0115】

図15において、左のリール3Lの停止制御位置は、コードナンバー“04”, “09”
“14”, “19”又は“20”的いずれかである。図8に示す図柄列において、これらに対応する図柄の一つ上の図柄は、“Replay”である。
10

【0116】

図15において、中央のリール3Cの停止制御位置は、コードナンバー“02”, “05”
“10”, “14”又は“18”的いずれかである。図8に示す図柄列において、これらに対応する図柄は、“Replay”である。

【0117】

図15において、右のリール3Rの停止制御位置は、コードナンバー“00”, “04”
“09”, “14”又は“18”的いずれかである。図8に示す図柄列において、これらに対応する図柄の1つ上の図柄は、“Replay”である。
20

【0118】

以上のように、図15に示すハズレB表示停止テーブルが各リール3L, 3C, 3Rの停止制御に使用された場合には、左の図柄表示領域21Lの上段、中央の図柄表示領域21Cの中段、及び右の図柄表示領域21Rの上段の位置に“Replay”がVの字型（いわゆる「小V字型」）に並ぶ。

【0119】

図16は、ハズレC表示停止テーブル群に含まれるハズレC表示停止テーブルを示す。

【0120】

図16において、左のリール3Lの停止制御位置は、コードナンバー“04”, “09”
“14”, “19”又は“20”的いずれかである。図8に示す図柄列において、これらに対応する図柄の1つ上の図柄は、“Replay”である。
30

【0121】

図16において、中央のリール3Cの停止制御位置は、コードナンバー“02”, “05”
“10”, “14”又は“18”的いずれかである。図8に示す図柄列において、これらに対応する図柄は、“Replay”である。

【0122】

図16において、右のリール3Rの停止制御位置は、コードナンバー“01”, “06”
“11”, “15”又は“18”的いずれかである。図8に示す図柄列において、これらに対応する図柄の1つ下の図柄は、“ベル”である。

【0123】

以上のように、図16に示すハズレC表示停止テーブルが各リール3L, 3C, 3Rの停止制御に使用された場合には、クロスダウンライン8eの位置に“Replay - Replay - ベル”が並んで停止表示される。
40

【0124】

図17を参照して、モード移行テーブル選択テーブルについて説明する。

【0125】

モード移行テーブル選択テーブルは、演出番号に対応するモード移行テーブル（後述の図18～図21）の情報を備えている。例えば、演出番号が5の場合には、モード移行テーブルFが選択される。

【0126】

図18～図21を参照して、モード移行テーブルについて説明する。

【0127】

図18の(1)～図21の(1)に示すモード移行テーブルA～Jでは、現在のモード0～モード3毎に、移行先のモード0～モード10に当選(移行)となる抽選値の情報を備えている。例えば、モード移行テーブルAにおいて現在のモードが0であり、乱数値が170である場合、移行先のモードは、モード2となる。なお、抽選値が0の場合は、空欄にしている。

【0128】

各モードテーブルA～Jにおいて、モード4以上に移行する確率は、現在のモードが3の場合が最も高く、現在のモードが1の場合が最も低い。したがって、モード3は、モード2及びモード1よりも有利の度合いが高い。モード2は、モード1よりも有利の度合いが高い。

10

【0129】

図21の(2)、(3)に示す特殊モード移行テーブルでは、現在のモードに拘らず、移行先のモードに当選(移行)となる抽選値の情報を備えている。図21の(2)に示す特殊モード移行テーブルAは、演出番号が10の場合(図12において内部当選役がハズレの場合)に使用される(後述の図34のステップS107)。図21の(3)に示す特殊モード移行テーブルBは、後述の図39のステップS165で使用される。具体的には、特殊モード移行テーブルBは、後述の図30のステップS65でセットされた回数分のゲームが行われた場合(いわゆる「天井」の場合)に使用される。

20

【0130】

図22を参照して、リミッタ選択テーブルについて説明する。

【0131】

リミッタ選択テーブルは、モード4～モード10の各々に対応するリミッタの情報を備えている。このテーブルは、後述の図35のステップS113で使用される。

【0132】

図23を参照して、モードクリア抽選テーブルについて説明する。

【0133】

モードクリア抽選テーブルは、各モードのクリア(モード0への移行)に当選となる抽選値及び不当選となる抽選値の情報を備えている。このテーブルは、後述の図40のステップS171で使用される。

30

【0134】

モードクリア抽選テーブルでは、リミッタと対応付けられたモード4～モード10では、モード0への移行に当選となる抽選値(確率)が異なる。具体的には、モードクリア抽選テーブルは、対応付けられたリミッタが大きいほど、上記抽選値が小さくなるように構成されている。

【0135】

図24を参照して、特殊停止制御フラグ決定テーブルについて説明する。

【0136】

特殊停止制御フラグ決定テーブルは、モード4～モード9毎に、特殊停止制御フラグ1～3に当選となる抽選値の情報を備えている。例えば、モード4において乱数値が254であれば、特殊停止制御フラグとして2が決定される。

40

【0137】

特殊停止制御フラグ決定テーブルでは、モードが大きくなるほど(リミッタが大きくなるほど)、決定される特殊停止制御フラグの値が大きくなるように構成されている。したがって、遊技者にとってみれば、有効ラインに沿って並んだ特殊図柄の組合せに基づいて、モード及びセットされたリミッタを予想して、遊技を楽しむことができる。

【0138】

ここで、特殊停止制御フラグは、表示役となることを許可する特殊図柄(対応する図柄組合せ)を規定する情報である。したがって、図24に示すテーブルは、停止表示するこ

50

とを許容する表示態様を所定の表示態様（3種類の特殊図柄の組合せ）のうちから決定するための抽選値（第3決定情報）を備えている。

【0139】

また、図24では、特殊停止制御フラグ1～3の各々に対応する抽選値は、モード毎に定められている。図22では、モード毎に対応するリミッタの情報を備えている。したがって、図23に示すテーブルは、リミッタ（第2決定情報を続けて用いる上限の回数）に対応して設けられた抽選値（第3決定情報）を備えていることになる。

【0140】

また、図24では、モード4～モード6の場合には、特殊停止制御フラグとして3（特別の表示態様（“青7-青7-青7”））が選択される場合がないように構成されている。また、モード7～モード9の場合には、特殊停止制御フラグとして3が選択される場合があるように構成されている。遊技者による操作に基づいて、図柄の変動の停止が指令され、リール3L, 3C, 3Rが停止するので、遊技者は、“青7-青7-青7”が揃うことに期待し、停止ボタン7L, 7C, 7Rの操作タイミングを工夫して遊技を楽しむことができる。また、“青7-青7-青7”が揃った場合には、リミッタが10以上であることを把握することができるので、遊技者によるリミッタの推測に確実性を付与することができる。

【0141】

図25は、遊技機1における遊技処理動作を制御する主制御回路71と、主制御回路71に電気的に接続する周辺装置（アクチュエータ）と、主制御回路71から送信される制御指令に基づいて液晶表示装置131、スピーカ9L, 9R、LED類101及びランプ類102を制御する副制御回路72とを含む回路構成を示す。

【0142】

主制御回路71は、回路基板上に配置されたマイクロコンピュータ30を中心とする構成要素とし、これに乱数サンプリングのための回路を加えて構成されている。マイクロコンピュータ30は、予め設定されたプログラム（後述の図26～図42）に従って制御動作を行うCPU31と、記憶手段であるROM32及びRAM33を含む。

【0143】

CPU31には、基準クロックパルスを発生するクロックパルス発生回路34及び分周器35と、サンプリングされる乱数を発生する乱数発生器36及びサンプリング回路37とが接続されている。尚、乱数サンプリングのための手段として、マイクロコンピュータ30内で、即ちCPU31の動作プログラム上で、乱数サンプリングを実行するように構成してもよい。その場合、乱数発生器36及びサンプリング回路37は省略可能であり、或いは、乱数サンプリング動作のバックアップ用として残しておくことも可能である。

【0144】

マイクロコンピュータ30のROM32には、スタートレバー6を操作する毎に行われる乱数サンプリングの判定に用いられる確率抽選テーブルや停止用当選役決定テーブル、停止ボタンの操作に応じてリールの停止態様を決定するための停止テーブル群など、前述の図10～図24に示した各種テーブル等が格納されている。また、副制御回路72へ送信するための各種制御指令（コマンド）等が格納されている。

【0145】

副制御回路72が主制御回路71へコマンド、情報等を入力することはなく、主制御回路71から副制御回路72への一方向で通信が行われる。RAM33には、種々の情報が格納される。例えば、RBストック数、持越役、各種フラグ、FT遊技数カウンタの値、ストップ用モード、特殊制御カウンタの値、SSD、リミッタ、遊技状態、モードなどの情報等が格納される。

【0146】

図25の回路において、マイクロコンピュータ30からの制御信号により動作が制御される主要なアクチュエータとしては、BETランプ（1-BETランプ17a、2-BETランプ17b、最大BETランプ17c）と、遊技情報表示部16、払出手表示部18、

10

20

30

40

50

クレジット表示部 19 などの表示部と、メダルを収納し、ホッパー駆動回路 41 の命令により所定枚数のメダルを払出すホッパー（払出しのための駆動部を含む）40 と、リール 3L, 3C, 3R を回転駆動するステッピングモータ 49L, 49C, 49R とがある。

【0147】

更に、ステッピングモータ 49L, 49C, 49R を駆動制御するモータ駆動回路 39、ホッパー 40 を駆動制御するホッパー駆動回路 41、B E T ランプ 17a, 17b, 17c、W I N L E D ランプ 27 を駆動制御するランプ駆動回路 45、及び遊技情報表示部 16、払出表示部 18、クレジット表示部 19 などの表示部を駆動制御する表示部駆動回路 48 が C P U 31 の出力部に接続されている。これらの駆動回路は、それぞれ C P U 31 から出力される駆動指令などの制御信号を受けて、各アクチュエータの動作を制御する。

【0148】

また、マイクロコンピュータ 30 が制御指令を発生するために必要な入力信号を発生する主な入力信号発生手段としては、スタートスイッチ 6S、1-B E T スイッチ 11、2-B E T スイッチ 12、最大 B E T スイッチ 13、C / P スイッチ 14、メダルセンサ 10S、リール停止信号回路 46、リール位置検出回路 50、払出完了信号回路 51 がある。

【0149】

スタートスイッチ 6S は、スタートレバー 6 の操作を検出する。メダルセンサ 10S は、メダル投入口 10 に投入されたメダルを検出する。リール停止信号回路 46 は、各停止ボタン 7L, 7C, 7R の操作に応じて停止信号を発生する。リール位置検出回路 50 は、リール回転センサからのパルス信号を受けて各リール 3L, 3C, 3R の位置を検出するための信号を C P U 31 へ供給する。払出完了信号回路 51 は、メダル検出部 40S の計数値（ホッパー 40 から払出されたメダルの枚数）が指定された枚数データに達した時、メダル払出完了を検知するための信号を発生する。

【0150】

図 25 の回路において、乱数発生器 36 は、一定の数値範囲に属する乱数を発生し、サンプリング回路 37 は、スタートレバー 6 が操作された後の適宜のタイミングで 1 個の乱数をサンプリングする。こうしてサンプリングされた乱数を使用することにより、例えば R O M 32 内に格納されている確率抽選テーブルなどに基づいて内部当選役などが決定される。

【0151】

リール 3L, 3C, 3R の回転が開始された後、ステッピングモータ 49L, 49C, 49R の各々に供給される駆動パルスの数が計数され、その計数値は R A M 33 の所定エリアに書き込まれる。リール 3L, 3C, 3R からは一回転毎にリセットパルスが得られ、これらのパルスはリール位置検出回路 50 を介して C P U 31 に入力される。こうして得られたリセットパルスにより、R A M 33 で計数されている駆動パルスの計数値が“0”にクリアされる。これにより、R A M 33 内には、各リール 3L, 3C, 3R について一回転の範囲内における回転位置に対応した計数値が格納される。

【0152】

上記のようなリール 3L, 3C, 3R の回転位置とリール外周面上に描かれた図柄とを対応づけるために、図柄テーブル（図示せず）が、R O M 32 内に格納されている。この図柄テーブルでは、前述したリセットパルスが発生する回転位置を基準として、各リール 3L, 3C, 3R の一定の回転ピッチ毎に順次付与されるコードナンバーと、それぞれのコードナンバー毎に対応して設けられた図柄を示す図柄コードとが対応づけられている。

【0153】

更に、R O M 32 内には、表示図柄組合せテーブル（図示せず）が格納されている。この表示図柄組合せテーブルでは、図柄の組合せと、メダル配当枚数と、判定コードとが対応づけられている。上記の表示図柄組合せテーブルは、左のリール 3L, 中央のリール 3C, 右のリール 3R の停止制御時、及び全リール 3L, 3C, 3R の停止後の表示図柄の

確認を行う場合に参照される。

【0154】

上記乱数サンプリングに基づく抽選処理（確率抽選処理など）により内部当選役や停止用当選役を決定した場合には、CPU31は、遊技者が停止ボタン7L, 7C, 7Rを操作したタイミングでリール停止信号回路46から送られる操作信号、及び決定された停止テーブルに基づいて、リール3L, 3C, 3Rを停止制御する信号をモータ駆動回路39に送る。

【0155】

表示役を示す停止態様（いわゆる入賞態様）となれば、CPU31は、払出指令信号をホッパー駆動回路41に供給してホッパー40から所定個数のメダルの払出を行う。その際、メダル検出部40Sは、ホッパー40から払出されるメダルの枚数を計数し、その計数値が指定された数に達した時に、メダル払出完了信号がCPU31に入力される。これにより、CPU31は、ホッパー駆動回路41を介してホッパー40の駆動を停止し、メダル払出処理を終了する。

【0156】

図26～図28を参照して、メインフローチャートについて説明する。

【0157】

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

【0158】

次に、CPU31は、メダル投入処理を行い（ステップS3）、ステップS4に移る。メダル投入処理では、メダルの投入をチェック（検知）する。具体的には、メダルセンサ6S又はBETスイッチ11～13からの入力があるか否かをチェックする。また、そのチェックの結果に基づいてBET数の更新を行う。

【0159】

また、ステップS3のメダル投入処理では、メダルの投入が検知された場合に、WINLED点灯要求フラグがオンであれば、WINLED点灯中フラグをオンし、WINLED点灯要求フラグをクリア（オフ）する。

【0160】

WINLED点灯要求フラグは、WINLEDランプ27の点灯を要求する識別情報であり、後述の図35のステップS120、図36のステップS136、図38のステップS153でオンされる。

【0161】

WINLED点灯中フラグは、WINLEDランプ27が点灯中であることを示す識別情報である。WINLED点灯中フラグがオンに更新されると、WINLEDランプ27が点灯し、オフ（クリア）に更新されると消灯する。WINLED点灯中フラグは、後述の図41のステップS188においてもオンに更新され、後述の図37のステップS145でオフに更新される。

【0162】

ここで、WINLEDランプ27は、特殊図柄の組合せが有効ラインに沿って並んだ場合に点灯するが、特殊図柄の組合せは、モード4以上の場合に有効ラインに沿って並ぶことが許可される。モード4以上の場合には、リミッタが1以上であり、少なくとも1回は、0～7の範囲からFT遊技数カウンタの値が決定される。したがって、WINLEDランプ27は、点灯により、第1確率状態を継続する単位遊技の回数が第2決定情報を用いた決定に係ることを報知するものである。

【0163】

10

20

30

40

50

ステップS4では、BET数が最大投入枚数に達しているか否かを判別し、この判別がYESのときは、ステップS5に移り、NOのときは、ステップS3に移る。RB作動中フラグがオンであれば、最大投入枚数は1枚であり、オフであれば、最大投入枚数は3枚である。RB作動中フラグは、RB遊技状態であるか否かを識別したり、RB遊技状態への移行を要求するための情報であり、RB遊技状態においてオンであり、RB遊技状態以外の遊技状態においてオフである。

【0164】

ステップS5では、スタートスイッチ6Sはオンか、即ちスタートレバー6の操作に基づくスタートスイッチ6Sからの入力があるか否かを判別する。この判別がYESのときは、ステップS6に移り、NOのときは、ステップS3に移る。ステップS6では、内部当選役の決定などの抽選用の乱数を抽出し、ステップS7に移る。

【0165】

ステップS7では、後で図29を参照して説明する遊技状態監視処理を行い、ステップS8に移る。ステップS8では、後で図31を参照して説明する確率抽選処理を行い、ステップS9に移る。ステップS9では、後で図32及び図33を参照して説明するリール停止初期設定処理を行い、ステップS10に移る。

【0166】

ステップS10では、後で図34を参照して説明するモード移行処理を行い、ステップS11に移る。ステップS11では、後で図36を参照して説明する特殊演出制御処理を行い、ステップS12に移る。ステップS12では、内部当選役の情報などの遊技に関連する情報を含むスタートコマンドを副制御回路72に送信し、ステップS13に移る。

【0167】

ステップS13では、前回のリール3L, 3C, 3Rの回転が開始してから4.1秒経過しているか否かを判別する(ステップS13)。この判別がYESのときは、図27のステップS15に移り、NOのときはステップS14に移る。ステップS14では、ウェイト(ゲーム開始待ち時間消化処理)を行い、図27のステップS15に移る。具体的には、前回のリール3L, 3C, 3Rの回転が開始してから4.1秒経過するまでの間、以降の処理を行わずに待機する。

【0168】

図27のステップS15では、操作ロックフラグがオンであるか否かを判別する。この判別がYESのときは、ステップS16に移り、NOのときは、ステップS17に移る。ステップS16では、3秒経過するまでの間、以降の処理を行わずに待機する。

【0169】

操作ロックフラグは、基本的に、スタート操作が行われてから所定時間(例えば、3秒)が経過した後にリールを回転させることを要求(単位遊技の開始の遅延を要求)する識別情報である。操作ロックフラグは、後述の図35のステップS118でオンに更新される。

【0170】

ステップS17では、1ゲーム監視用タイマをセットし、ステップS18に移る。この処理でセットされる1ゲーム監視用タイマには、遊技者の停止ボタン7L, 7C, 7Rの操作によらずに自動的にリール3L, 3C, 3Rを停止させるための自動停止タイマが含まれる。

【0171】

ステップS18では、全リールの回転開始要求を行い、ステップS19に移る。具体的には、モータ駆動回路39に駆動信号を出力する。ステップS19では、リール3L, 3C, 3Rの回転速度が定速回転に到達した場合に、リール停止許可コマンドを副制御回路72へ送信するし、ステップS20に移る。リール停止許可コマンドは、遊技者の停止ボタン7L, 7C, 7Rの操作が有効になったことを示す情報である。

【0172】

ステップS20では、停止ボタンが操作されたか否かを判別する。具体的には、いずれ

10

20

30

40

50

かの停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R が操作され、オンとなったか否かを判別する。この判別が YES のときは、ステップ S 2 2 に移り、NO のときは、ステップ S 2 1 に移る。ステップ S 2 1 では、自動停止タイマの値が 0 であるか否かを判別する。この判別が YES のときは、ステップ S 2 2 に移り、NO のときは、ステップ S 2 0 に移る。

【 0 1 7 3 】

ステップ S 2 2 では、滑りコマ数を決定し、ステップ S 2 3 に移る。具体的には、停止テーブル群に含まれる停止テーブル、遊技者の停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R の操作タイミング（停止操作位置）に基づいて、滑りコマ数を決定する。ステップ S 2 3 では、滑りコマ数分、操作された停止ボタンに対応するリールが回転することを待ち、ステップ S 2 4 10 に移る。ステップ S 2 4 では、操作された停止ボタン 7 に対応するリールの回転停止を要求し、ステップ S 2 5 に移る。具体的には、モータ駆動回路 3 9 に停止信号を出力する。

【 0 1 7 4 】

ステップ S 2 5 では、リール停止コマンドを副制御回路 7 2 へ送信し、ステップ S 2 6 に移る。リール停止コマンドには、停止制御の対象となったリールの情報などが含まれる。ステップ S 2 6 では、全てのリール 3 L , 3 C , 3 R が停止したかどうかを判別する。この判別が YES のときは、ステップ S 2 7 に移り、NO のときは、ステップ S 2 0 に移る。

【 0 1 7 5 】

ステップ S 2 7 では、入賞検索処理を行い、ステップ S 2 8 に移る。この入賞検索処理では、図柄表示領域 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R の図柄の停止状態に基づいて表示役を識別するためのフラグをセットする。具体的には、センターライン 8 c に沿って並ぶ図柄のコードナンバー及び判定テーブルに基づいて表示役を識別する。

【 0 1 7 6 】

ステップ S 2 8 では、イリーガルヒットか否か（表示役が正常であるか否か）を判別する。この判別が YES のとき（例えば、表示役が内部当選役とは別の役であるとき）は、ステップ S 2 9 に移り、NO のときは、図 2 8 のステップ S 3 0 に移る。ステップ S 2 9 では、イリーガルエラーの表示を行う。この場合、遊技は中止となる。

【 0 1 7 7 】

図 2 8 のステップ S 3 0 では、表示役の情報を含む表示役コマンドを副制御回路 7 2 に送信し、ステップ S 3 1 に移る。ステップ S 3 1 では、表示役に対応するメダルの払出枚数が 0 であるか否かを判別する。この判別が YES のときは、ステップ S 3 3 に移り、NO のときは、ステップ S 3 2 に移る。

【 0 1 7 8 】

ステップ S 3 2 では、遊技状態に応じてメダルの貯留（クレジット）又は払出しを行い、ステップ S 3 3 に移る。ステップ S 3 3 では、メダルの払出が終了したことを示す払出終了コマンドを副制御回路 7 2 に送信し、ステップ S 3 4 に移る。

【 0 1 7 9 】

ステップ S 3 4 では、RB 作動中フラグがオン（RB 遊技状態）であるか否かを判別する。この判別が YES のときは、ステップ S 3 5 に移り、NO のときは、ステップ S 3 7 に移る。ステップ S 3 5 では、後で図 3 7 を参照して説明する RB 遊技数チェック処理を行い、ステップ S 3 6 に移る。

【 0 1 8 0 】

ステップ S 3 6 では、RB 遊技状態の終了時であるか否かを判別する。この判別が YES のときは、ステップ S 3 7 に移り、NO のときは、図 2 6 のステップ S 2 に移る。ステップ S 3 7 では、後で図 3 9 及び図 4 0 を参照して説明する RB 作動チェック処理を行い、ステップ S 3 8 に移る。ステップ S 3 8 では、後で図 4 1 及び図 4 2 を参照して説明する FT 遊技数更新処理を行い、ステップ S 3 9 に移る。

【 0 1 8 1 】

ステップ S 3 9 では、表示役が特殊図柄の組合せであるか否かを判別する。この判別が YES のときは、ステップ S 4 0 に移り、NO のときは、図 2 6 のステップ S 2 に移る。

10

20

30

40

50

ステップ S 4 0 では、W I N L E D 点灯中フラグがオン（W I N L E D ランプ 2 7 が点灯中）であるか否かを判別する。この判別がY E S のときは、ステップ S 4 2 に移り、N O のときは、ステップ S 4 1 に移る。

【 0 1 8 2 】

ステップ S 4 1 では、W I N L E D 点灯要求フラグをオンにし、ステップ S 4 2 に移る。ここで、ステップ S 4 1 が行われた場合には、メダルの投入が検知されたときに、図 2 6 のステップ S 3 の処理により W I N L E D ランプ 2 7 が点灯する。すなわち、表示役が特殊図柄の組合せとなったあと、最初にメダルの投入が検知されたときに W I N L E D ランプ 2 7 が点灯する。

【 0 1 8 3 】

ステップ S 4 2 では、持越役をクリアし、ステップ S 4 3 に移る。ここで、表示役が特殊図柄の組合せとなった場合（モード 4 ~ モード 1 0 の場合）に持越役をクリアするのは、後述の図 3 0 のステップ S 6 4 を行うこと目的として、ステップ S 6 1 の判別を N O にするためである。ステップ S 4 3 では、表示役が特殊図柄の組合せとなったことから、特殊停止制御フラグをクリアし、図 2 6 のステップ S 2 に移る。

【 0 1 8 4 】

図 2 9 を参照して、遊技状態監視処理について説明する。

【 0 1 8 5 】

初めに、C P U 3 1 は、R B 作動中フラグがオンであるか否かを判別する（ステップ S 5 1）。この判別がY E S のときは、ステップ S 5 2 に移り、N O のときは、ステップ S 5 3 に移る。ステップ S 5 2 では、遊技状態を R B 遊技状態にセットし、図 2 6 のステップ S 8 に移る。

【 0 1 8 6 】

ステップ S 5 3 では、後で図 3 0 を参照して説明する内部当選設定処理を行い、ステップ S 5 4 に移る。ステップ S 5 4 では、持越役に R B がセットされているか否かを判別する。この判別がY E S のときは、ステップ S 5 5 に移り、N O のときは、ステップ S 5 6 に移る。ステップ S 5 5 では、遊技状態を R B 内部当選状態にセットし、図 2 6 のステップ S 8 に移る。ステップ S 5 6 では、遊技状態を一般遊技状態にセットし、図 2 6 のステップ S 8 に移る。

【 0 1 8 7 】

図 3 0 を参照して、内部当選設定処理について説明する。

【 0 1 8 8 】

内部当選設定処理は、図 2 9 のステップ S 5 3 と、後述の図 3 1 のステップ S 7 8 で実行される。図 2 9 のステップ S 5 3 は、表示役が特殊図柄の組合せとなった場合、及び R B 遊技状態が終了した場合における F T 遊技数及び持越役のセットを目的として実行される。後述の図 3 1 のステップ S 7 8 は、一般遊技状態において R B に内部当選した場合における F T 遊技数及び持越役のセットを目的として実行される。

【 0 1 8 9 】

初めに、C P U 3 1 は、持越役に R B がセットされているか否かを判別する（ステップ S 6 1）。この判別がY E S のときは、図 2 9 のステップ S 5 4 又は図 2 6 のステップ S 9 に移り、N O のときは、ステップ S 6 2 に移る。ステップ S 6 2 では、R B ストック数が 1 以上であるか否かを判別する。この判別がY E S のときは、ステップ S 6 3 に移り、N O のときは、図 2 9 のステップ S 5 4 又は図 2 6 のステップ S 9 に移る。

【 0 1 9 0 】

ステップ S 6 3 では、モードが 4 以上であるか否かを判別する。この判別がY E S のときは、ステップ S 6 4 に移り、N O のときは、ステップ S 6 5 に移る。ステップ S 6 4 では、抽選により 0 ~ 7 のいずれかの値を決定し、決定された値を F T 遊技数カウンタにセットし、ステップ S 6 6 に移る。ステップ S 6 5 では、F T 遊技数カウンタの値に 1 6 0 0（第 1 の値）をセットし、ステップ S 6 6 に移る。ステップ S 6 6 では、持越役に R B をセットし、図 2 9 のステップ S 5 4 又は図 2 6 のステップ S 9 に移る。

【0191】

図31を参照して、確率抽選処理について説明する。

【0192】

初めに、CPU31は、遊技状態がRB遊技状態であるか否かを判別する（ステップS71）。この判別がYESのときは、ステップS79に移り、NOのときは、ステップS72に移る。ステップS72では、FT遊技数カウンタの値が1以上であるか否かを判別する。この判別がYESのときは、ステップS73に移り、NOのときは、ステップS74に移る。

【0193】

ここで、FT遊技数カウンタが1以上の場合（ステップS72の判別がYES）とは、RB内部当選状態の場合である。FT遊技数カウンタの値が1以上でない場合（ステップS72の判別がNO）とは、RB内部当選状態の場合と、一般遊技状態の場合とを含む。

【0194】

ステップS73では、第1確率抽選テーブル（図10の（1））に基づいて内部当選役を決定し、ステップS75に移る。ステップS74では、第2確率抽選テーブル（図10の（2））に基づいて内部当選役を決定し、ステップS75に移る。ステップS75では、内部当選役がRBであるか否かを判別する。この判別がYESのときは、ステップS76に移り、NOのときは、図26のステップS9に移る。

【0195】

ここで、第1確率抽選テーブルと第2確率抽選テーブルとでは、ハズレに内部当選する確率が異なり、RBに対応する図柄組合せを停止表示させることができた確率がそれぞれ異なる。すなわち、確率状態移行手段は、FT遊技数カウンタの値を0に更新することにより、確率状態を第1確率状態から前記第2確率状態へ移行させる。

【0196】

ステップS76では、RBストック数が255（RB最大ストック数）であるか否かを判別する。この判別がYESのときは、図26のステップS9に移り、NOのときは、ステップS77に移る。ステップS77では、RBストック数を1加算し、ステップS78に移る。ステップS78では、内部当選設定処理を行い、図26のステップS9に移る。ステップS79では、RB遊技状態用確率抽選テーブル（図10の（3））に基づいて内部当選役を決定し、図26のステップS9に移る。

【0197】

図32及び図33を参照して、リール停止初期設定処理について説明する。

【0198】

初めに、CPU31は、FT遊技数カウンタの値が1以上であるか否かを判別する（ステップS81）。この判別がYESのときは、ステップS82に移り、NOのときは、ステップS87に移る。ここで、一般遊技状態及びRB遊技状態の場合においても、ステップS81の判別がNOとなる。

【0199】

ステップS82では、モードが4以上であるか否かを判別する。この判別がYESのときは、ステップS84に移り、NOのときは、ステップS83に移る。ステップS83では、現在のモードの値（0～3のいずれか）をストップ用モードにセットし、図33のステップS88に移る。

【0200】

ステップS84では、特殊停止制御カウンタの値が1以上であるか否かを判別する。この判別がYESのときは、ステップS85に移り、NOのときは、ステップS86に移る。ステップS85では、ストップ用モードに4をセットし、図33のステップS88に移る。ステップS86では、特殊停止制御フラグの値に5を加算した値（6～8のいずれか）をストップ用モードにセットし、図33のステップS88に移る。ステップS87では、ストップ用モードに9をセットし、図33のステップS88に移る。

【0201】

10

20

30

40

50

図33のステップS88では、遊技状態が一般遊技状態であるか否かを判別する。この判別がYESのときは、ステップS89に移り、NOのときは、ステップS90に移る。ステップS89では、SSD決定テーブルA(図11の(1))に基づいて、SSDを決定し、ステップS93に移る。ステップS90では、遊技状態がRB内部当選状態であるか否かを判別する。この判別がYESのときは、ステップS91に移り、NOのときは、ステップS92に移る。ステップS91では、SSD決定テーブルB(図11の(2))に基づいて、SSDを決定し、ステップS93に移る。ステップS92では、SSD決定テーブルC(図11の(3))に基づいて、SSDを決定し、ステップS93に移る。

【0202】

ステップS93では、演出番号選択テーブル(図12)に基づいて、演出番号を選択し、ステップS94に移る。ステップS94では、停止テーブル群選択テーブル(図13)に基づいて、停止テーブル群を選択し、その停止テーブル群から停止テーブルを選択し、図26のステップS10に移る。

【0203】

図34を参照して、モード移行処理について説明する。

【0204】

初めに、CPU31は、FT遊技数カウンタの値が0であるか否かを判別する(ステップS101)。この判別がYESのときは、図26のステップS11に移り、NOのときは、ステップS102に移る。ステップS102では、RB作動中フラグがオンであるか否かを判別する。この判別がYESのときは、図26のステップS11に移り、NOのときは、ステップS103に移る。

【0205】

ステップS103では、モードが4以上であるか否かを判別する。この判別がYESのときは、図26のステップS11に移り、NOのときは、ステップS104に移る。ここで、モード移行処理において、ステップS103の判別がNO(ステップS104以下の処理が行われる)となるのは、FT遊技数カウンタの値が1以上であるRB内部当選状態においてモード0～モード3の場合である。

【0206】

ステップS104では、演出番号が10(内部当選役がハズレ)であるか否かを判別する。この判別がYESのときは、ステップS107に移り、NOのときは、ステップS105に移る。ステップS105では、モード移行テーブル選択テーブル(図17)に基づいて、モード移行テーブル(図18の(1)～図21の(1))を選択肢、ステップS106に移る。

【0207】

ステップS106では、選択したモード移行テーブルに基づいて、移行先のモードを決定し、セットし、ステップS108に移る。ステップS107では、特殊モード移行テーブルA(図21の(2))に基づいて、移行先のモードを決定し、セットし、ステップS108に移る。ステップS108では、後で図35を参照して説明するカウンタ制御処理を行い、図26のステップS11に移る。

【0208】

ここで、ステップS106又はステップS107の処理により、モード0～モード3のいずれかのモードから、モード4～モード10のいずれかのモードに移行(セット)した場合、後述の図35のステップS112以下の処理が実行される。

【0209】

図35を参照して、カウンタ制御処理について説明する。カウンタ制御処理は、図34のステップS108と、後述の図39のステップS166で実行される。

【0210】

初めに、CPU31は、モードが4以上であるか否かを判別する(ステップS111)。この判別がYESのときは、ステップS112に移り、NOのときは、図26のステップS11又は後述の図40のステップS167に移る。ステップS112では、抽選によ

10

20

30

40

50

り 1 ~ 3 2 のいずれかの値を決定し、決定された値を特殊停止制御カウンタにセットし、ステップ S 1 1 3 に移る。

【 0 2 1 1 】

ステップ S 1 1 3 では、リミッタ選択テーブル（図 2 2）及びセットされたモードの種別に基づいてリミッタを選択し、セットし、ステップ S 1 1 4 に移る。ステップ S 1 1 4 では、モードが 1 0 であるか否かを判別する。この判別が Y E S のときは、ステップ S 1 1 6 に移り、N O のときは、ステップ S 1 1 5 に移る。ステップ S 1 1 5 では、特殊停止制御フラグ決定テーブル（図 2 4）に基づいて、特殊停止制御フラグの種類を決定し、セットし、図 2 6 のステップ S 1 1 又は後述の図 4 0 のステップ S 1 6 7 に移る。

【 0 2 1 2 】

ステップ S 1 1 6 では、当選確率が 1 / 2 の抽選を実行し、ステップ S 1 1 7 に移る。ステップ S 1 1 7 では、ステップ S 1 1 6 の抽選に当選したか否かを判別する。この判別が Y E S のときはステップ S 1 1 8 に移り、N O のときは、図 2 6 のステップ S 1 1 又は後述の図 4 0 のステップ S 1 6 7 に移る。ステップ S 1 1 8 では、操作ロックフラグをオンにし、ステップ S 1 1 9 に移る。

【 0 2 1 3 】

ステップ S 1 1 9 では、W I N L E D 点灯中フラグがオンであるか否かを判別する。この判別が Y E S のときは、図 2 6 のステップ S 1 1 又は後述の図 4 0 のステップ S 1 6 7 に移り、N O のときは、ステップ S 1 2 0 に移る。ステップ S 1 2 0 では、W I N L E D 点灯要求フラグをオンにし、図 2 6 のステップ S 1 1 又は後述の図 4 0 のステップ S 1 6 7 に移る。

【 0 2 1 4 】

ここで、モード 1 0 に移行した場合（ステップ S 1 1 4 の判別が Y E S ）には、1 / 2 の確率で操作ロックフラグがオンされ、次のゲームのリールの回転開始が遅延する。また、W I N L E D 点灯要求フラグがオン（ステップ S 1 2 0 ）されるので、メダルの投入操作により W I N L E D ランプ 2 7 が点灯する（図 2 6 のステップ S 3 ）。

【 0 2 1 5 】

図 3 6 を参照して、特殊演出制御処理について説明する。

【 0 2 1 6 】

初めに、C P U 3 1 は、R B ストック数が 0 であるか否かを判別する（ステップ S 1 3 1）。この判別が Y E S のときは、図 2 6 のステップ S 1 2 に移り、N O のときは、ステップ S 1 3 2 に移る。ステップ S 1 3 2 では、F T 遊技数カウンタの値が 0 であるか否かを判別する。この判別が Y E S のときは、ステップ S 1 3 3 に移り、N O のときは、ステップ S 1 3 4 に移る。ステップ S 1 3 3 では、モードが 4 以上であるか否かを判別する。この判別が Y E S のときは、ステップ S 1 3 4 に移り、N O のときは、ステップ S 1 3 5 に移る。

【 0 2 1 7 】

ステップ S 1 3 4 では、内部当選役がハズレであるか否かを判別する。この判別が Y E S のときは、ステップ S 1 3 5 に移り、N O のときは、図 2 6 のステップ S 1 2 に移る。ステップ S 1 3 5 では、W I N L E D 点灯中フラグがオンであるか否かを判別する。この判別が Y E S のときは、図 2 6 のステップ S 1 2 に移り、N O のときは、ステップ S 1 3 6 に移る。ステップ S 1 3 6 では、W I N L E D 点灯要求フラグをオンにし、図 2 6 のステップ S 1 2 に移る。

【 0 2 1 8 】

図 3 7 を参照して、R B 遊技数チェック処理について説明する。

【 0 2 1 9 】

初めに、C P U 3 1 は、入賞が成立したか否か（表示役がベルの小役であるか否か）を判別する。この判別が Y E S のときは、ステップ S 1 4 2 に移り、N O のときは、ステップ S 1 4 3 に移る。ステップ S 1 4 2 では、入賞可能回数カウンタの値を 1 減算し、ステップ S 1 4 4 に移る。入賞可能回数カウンタは、R B 遊技状態においてベルの小役に対応

する図柄組合せが有効ラインに沿って並ぶことが可能な回数（実施例では、最大8回）の情報を有する。

【0220】

ステップS143では、遊技可能回数カウンタを1減算し、ステップS144に移る。遊技可能回数カウンタは、RB遊技状態において行うことが可能な単位遊技の回数（実施例では、最大8回）の情報を有する。ステップS144では、RB遊技状態の終了時であるか否かを判別する。この判別がYESのときは、ステップS145に移り、NOのときは、図28のステップS36に移る。

【0221】

ステップS145では、RB終了時処理を行い、ステップS146に移る。RB終了時処理では、RB作動中フラグをクリアし、WINLED点灯中フラグをクリアする。ステップS146では、WINLED点灯要求フラグをクリアし、ステップS147に移る。ステップS147では、後で図38を参照して説明するWINLED点灯要求処理を行い、図28のステップS36に移る。

【0222】

ここで、RB遊技状態の終了時においては、ステップS145においてWINLED点灯中フラグがクリアされるのでWINLEDランプ27が消灯するが、後述のWINLED点灯要求処理（図38）において、モード4以上（リミッタが1以上）であることを条件にWINLED点灯要求フラグがオンにされる。したがって、モード4以上の場合であっても、RB遊技状態が終了した後、メダルの投入操作が行われるまでの間、WINLEDランプ27が消灯した状態となる。遊技者にとってみれば、不安を煽られたり、WINLEDランプ27が点灯することに期待してメダルの投入操作を行うことができる。

【0223】

図38を参照して、WINLED点灯要求処理について説明する。

【0224】

初めに、CPU31は、モードが4以上であるか否かを判別する（ステップS151）。この判別がYESのときは、ステップS152に移り、NOのときは、図28のステップS36に移る。ステップS152では、WINLED点灯中フラグがオンであるか否かを判別する。この判別がYESのときは、図28のステップS36に移り、NOのときは、ステップS153に移る。ステップS153では、WINLED点灯要求フラグをオンにし、図28のステップS36に移る。

【0225】

図39及び図40を参照して、RB作動チェック処理について説明する。

【0226】

初めに、CPU31は、表示役が再遊技に係る図柄組合せであるか否かを判別する（ステップS161）。この判別がYESのときは、ステップS162に移り、NOのときは、ステップS163に移る。ステップS162では、再遊技設定処理を行い、図28のステップS38に移る。ステップS163では、表示役がRBの作動に係る図柄組合せ（RBに対応する図柄組合せ）であるか否かを判別する。この判別がYESのときは、ステップS164に移り、NOのときは、図28のステップS38に移る。

【0227】

ステップS164では、モードが4未満であるか否かを判別する。この判別がYESのときは、ステップS165に移り、NOのときは、図40のステップS167に移る。ステップS165では、特殊モード移行テーブルB（図21の（3））に基づいて、移行先のモードを決定し、セットし、ステップS166に移る。ステップS166では、カウンタ制御処理を行い、図40のステップS167に移る。

【0228】

図40のステップS167では、表示役がRBの作動に係る図柄組合せであることからRBストック数を1減算し、ステップS168に移る。ステップS168では、RBスト

10

20

20

30

40

50

ック数が 0 であるか否かを判別する。この判別が YES のときは、ステップ S 173 に移り、NO のときは、ステップ S 169 に移る。ステップ S 169 では、リミッタを 1 減算し、ステップ S 170 に移る。

【0229】

ステップ S 170 では、リミッタが 0 であるか否かを判別する。この判別が YES のときは、ステップ S 173 に移り、NO のときは、ステップ S 171 に移る。ステップ S 171 では、モードクリア抽選テーブル（図 23）及び現在のモードに基づいて抽選を行い、ステップ S 172 に移る。ステップ S 172 では、当選か否かを判別し、この判別が YES のときは、ステップ S 173 に移り、NO のときは、ステップ S 175 に移る。

【0230】

ステップ S 173 では、モードクリア抽選テーブルに基づく抽選に当選したこと等からリミッタをクリアし、ステップ S 174 に移る。ステップ S 174 では、モードをクリア（モード 0 に移行）し、ステップ S 175 に移る。ステップ S 175 では、RB 作動時処理を行い、図 28 のステップ S 38 に移る。RB 作動時処理では、RB 作動中フラグをオンにする。また、持越役、特殊停止制御カウンタ、特殊停止制御フラグ、FT 遊技数カウンタをクリアする。

【0231】

図 41 及び図 42 を参照して、FT 遊技数更新処理について説明する。

【0232】

初めに、CPU31 は、RB 作動中フラグがオンであるか否かを判別する（ステップ S 181）。この判別が YES のときは、図 28 のステップ S 39 に移り、NO のときは、ステップ S 182 に移る。ステップ S 182 では、FT 遊技数カウンタの値が 0 であるか否かを判別する。この判別が YES のときは、図 42 のステップ S 189 に移り、NO のときは、ステップ S 183 に移る。

【0233】

ステップ S 183 では、内部当選役がハズレであるか否かを判別する。この判別が YES のときは、ステップ S 184 に移り、NO のときは、図 42 のステップ S 189 に移る。ステップ S 184 では、特殊停止制御フラグをクリアし（特殊停止制御フラグを 0 に更新し）、ステップ S 185 に移る。ステップ S 185 では、特殊停止制御カウンタをクリアし、ステップ S 186 に移る。

【0234】

ステップ S 186 では、FT 遊技数カウンタをクリアし、ステップ S 187 に移る。ステップ S 187 では、WINLED 点灯中フラグがオンであるか否かを判別する。この判別が YES のときは、図 42 のステップ S 189 に移り、NO のときは、ステップ S 188 に移る。ステップ S 188 では、WINLED 点灯中フラグをオンにし、図 42 のステップ S 189 に移る。

【0235】

図 42 のステップ S 189 では、特殊停止制御カウンタの値が 0 であるか否かを判別する。この判別が YES のときは、ステップ S 191 に移り、NO のときは、ステップ S 190 に移る。ステップ S 190 では、特殊停止制御カウンタの値を 1 減算し、図 28 のステップ S 39 に移る。

【0236】

ステップ S 191 では、特殊停止制御フラグがセットされているか否かを判別する。この判別が YES のときは、図 28 のステップ S 39 に移り、NO のときは、ステップ S 192 に移る。ステップ S 192 では、FT 遊技数カウンタの値が 0 であるか否かを判別する。この判別が YES のときは、図 28 のステップ S 39 に移り、NO のときは、ステップ S 193 に移る。ステップ S 193 では、FT 遊技数カウンタの値を 1 減算し、図 28 のステップ S 39 に移る。

【0237】

図 43 及び図 44 を参照して、液晶表示装置 131 の液晶表示部 2b（図 2）に表示さ

10

20

30

40

50

れる画像の表示例について説明する。

【0238】

図43及び図44では、窓枠表示領域22L, 22C, 22Rの各々に対応して数字を表示する演出(以下「数字演出」という)が行われている。この数字演出は、モード4～モード10のRB内部当選状態(特殊停止制御フラグがクリアされている状態)において行われる。

【0239】

数字演出は、リミッタが2以上の場合(モード5以上の場合)には、0～9のいずれかの数字を窓枠表示領域22L, 22C, 22Rの各々に対応して表示する。リミッタが1の場合(モード4の場合)には、1, 2, 3を窓枠表示領域22L, 22C, 22Rのいずれかに対応する領域に表示する。

【0240】

図43では、リミッタが1の場合において、窓枠表示領域22L, 22C, 22Rの各々に対応して1、2、3の数字が表示されている。この数字演出では、第1停止操作として左の停止ボタン7L、第2停止操作として中央の停止ボタン7C、第3停止操作として右の停止ボタン7Rを操作することを遊技者に示唆している。

【0241】

図43では、リミッタが1の場合において、窓枠表示領域22L, 22C, 22Rの各々に対応して1、7、6の文字が表示されている。この数字演出では、7及び6が窓枠表示領域22C, 22Rに対応して表示されているが、遊技者にとってみれば、数字演出に対応した停止ボタン7L, 7C, 7Rの操作順序が存在しないことから、リミッタが1以上であることを認識し、遊技を楽しむことができる。

【0242】

ここで、副制御回路72に設けられたRAM等の記憶手段(図示せず)は、窓枠表示領域22L, 22C, 22Rの各々に対応して表示する数字の組合せを決定するための識別情報決定情報(テーブルデータなど)を備えている。識別情報決定情報は、第1識別情報決定情報及び第2識別情報決定情報を含む。

【0243】

第1識別情報決定情報(モード4の場合の情報)は、数字の組合せ「123」、「132」、「213」、「231」、「312」、及び「321」の各々に抽選値を対応付けて構成されている。第2識別情報決定情報(モード5以上の場合の情報)は、数字の組合せ「123」、「132」、「213」、「231」、「312」、「321」、「176」(特定の識別情報の組合せ)、及び「634」の各々に抽選値を対応付けて構成されている。第1識別情報決定情報では、「176」(特定の識別情報の組合せ)が決定される確率は0(第3の確率)である。第2識別情報決定情報では、「176」(特定の識別情報の組合せ)が決定される確率(第4の確率)は、乱数の抽出範囲及び「176」に対応付けられた抽選値の大きさに基づいて算出できる。

【0244】

ここで、リミッタが2以上の状況においても、窓枠表示領域22L, 22C, 22Rの各々に対応して1、2、3の数字が表示される場合がある。また、数字演出は、抽選に当選したこと、内部当選役が所定の役(例えば、再遊技、停止ボタンの操作順序に拘らず内部当選役が表示役となる役など)であることなどを条件に行うことともできる。また、リミッタの値に応じて各窓枠表示領域22L, 22C, 22Rに対応して表示する数字を決定するようにしているが、現在のモードなどの遊技情報に基づいてその決定を行うようにすることもできる。また、特定の識別情報の組合せとして語呂(例えば、「ムサシ」)を構成する数字の組合せ(例えば、「634」)を採用するようにしてもよい。このようにすることで、遊技の興奮を向上させることができる。

【0245】

以上、実施例について説明したが、本発明はこれに限られるものではない。

【0246】

10

20

30

40

50

実施例では、モード（リミッタ）に基づいて、特殊停止制御フラグを抽選により決定するようしているが、これに限られるものではない。例えば、リミッタと、特殊停止制御フラグとの対応関係を、予め定めておく（例えば、1対1で対応付ける）ようにしてもよい。このようにすることで、遊技者は、特殊図柄の組合せに基づいて確実にリミッタを把握し、安心して遊技を楽しむことができる場合がある。

【0247】

実施例では、第1の値として必ず1600（特定値）が決定されるようしているが、これに限られるものではない。第2の値のように、一定範囲内の値から第1の値を抽選などにより決定するようにもよい。

【0248】

実施例では、第2決定情報を続けて用いる前の所定の時機として、RBの作動に係る図柄組合せが停止表示されたときを採用するようしているが、これに限られるものではない。例えば、FT遊技数カウンタの値が0に更新されたとき、RB遊技状態が終了したときなど、任意の時機を採用することができる。

【0249】

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

【図面の簡単な説明】

【0250】

【図1】実施例の遊技機の外観を示す斜視図。

【図2】液晶表示装置のパネル表示部、液晶表示部及び固定表示部を示す図。

【図3】リールの内側にLEDランプを配置したリール機構の外観を示す正面図。

【図4】左リールと、その内側に設けられたLED収納用回路基板を示す図。

【図5】液晶表示装置の概略構成を示す斜視図。

【図6】液晶表示装置の一部の構成の展開図。

【図7】LEDランプ及び蛍光ランプの機能を示す図。

【図8】リール上に配列された図柄の例を示す図。

【図9】役と図柄組合せと払出枚数との関係を示す図。

【図10】確率抽選テーブルを示す図。

【図11】ストップ用セレクトデータ決定テーブルを示す図。

【図12】演出番号選択テーブルを示す図。

【図13】停止テーブル群選択テーブルを示す図。

【図14】ハズレA表示停止テーブルを示す図。

【図15】ハズレB表示停止テーブルを示す図。

【図16】ハズレC表示停止テーブルを示す図。

【図17】モード移行テーブル選択テーブルを示す図。

【図18】モード移行テーブルを示す図。

【図19】モード移行テーブルを示す図。

【図20】モード移行テーブルを示す図。

【図21】モード移行テーブルを示す図。

【図22】リミッタ選択テーブルを示す図。

【図23】モードクリア抽選テーブルを示す図。

【図24】特殊停止制御フラグ決定テーブルを示す図。

【図25】実施例の電気回路の構成を示すブロック図。

【図26】主制御回路71のメインフローチャート。

【図27】図26に続くフローチャート。

【図28】図27に続くフローチャート。

【図29】遊技状態監視処理を示すフローチャート。

【図30】内部当選設定処理を示すフローチャート。

10

20

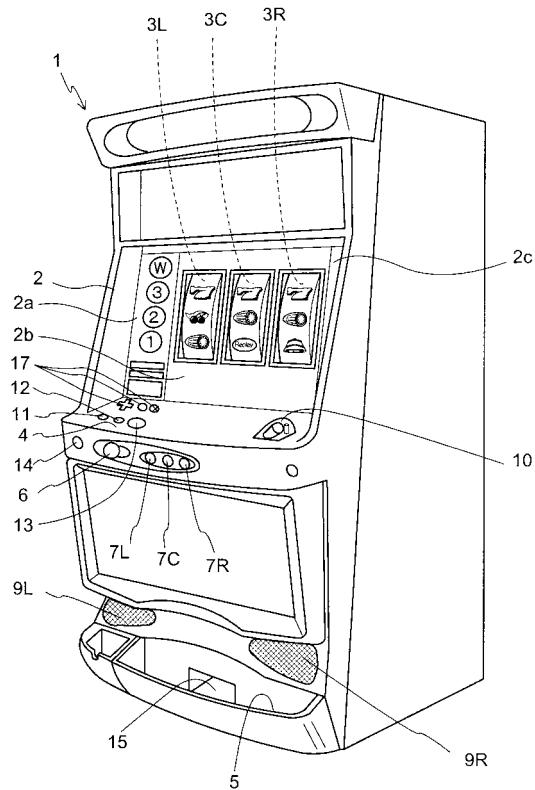
30

40

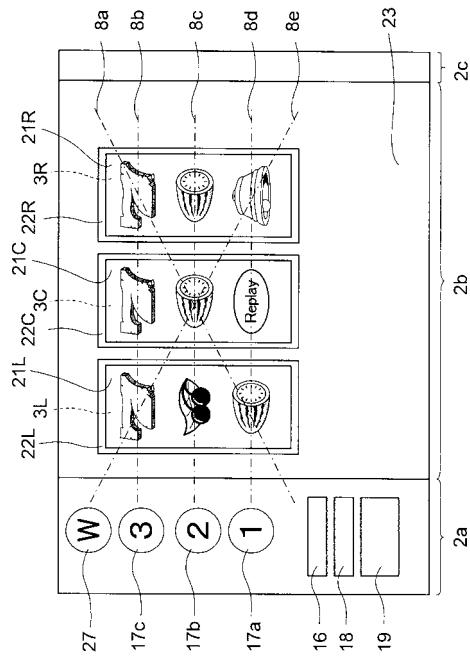
50

- 【図31】確率抽選処理を示すフローチャート。
 【図32】リール停止初期設定処理を示すフローチャート。
 【図33】図32に続くフローチャート。
 【図34】モード移行処理を示すフローチャート。
 【図35】カウンタ制御処理を示すフローチャート。
 【図36】特殊演出制御処理を示すフローチャート。
 【図37】R B遊技数チェック処理を示すフローチャート。
 【図38】W I N L E D点灯要求処理を示すフローチャート。
 【図39】R B作動チェック処理を示すフローチャート。
 【図40】図39に続くフローチャート。
 【図41】F T遊技数更新処理を示すフローチャート。
 【図42】図41に続くフローチャート。
 【図43】液晶表示装置の画像表示の例を示す図。
 【図44】液晶表示装置の画像表示の例を示す図。
- 【符号の説明】
- 【0251】
- | | | |
|-----------------------|------------|----|
| 1 | 遊技機 | |
| 2 | キャビネット | |
| 2 b | 液晶表示部 | |
| 3 L , 3 C , 3 R | リール | 20 |
| 6 | スタートレバー | |
| 7 L , 7 C , 7 R | 停止ボタン | |
| 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R | 図柄表示領域 | |
| 2 2 L , 2 2 C , 2 2 R | 窓枠表示領域 | |
| 2 3 | 演出表示領域 | |
| 3 0 | マイクロコンピュータ | |
| 3 1 | C P U | |
| 3 2 | R O M | |
| 3 3 | R A M | |
| 7 1 | 主制御回路 | 30 |
| 7 2 | 副制御回路 | |
| 8 3 | プログラムR O M | |
| 8 4 | ワークR A M | |
| 1 3 1 | 液晶表示装置 | |

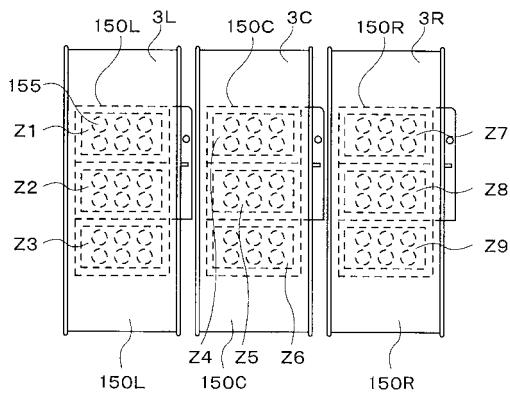
【 図 1 】



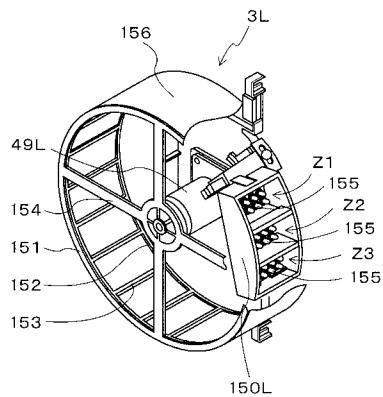
【 図 2 】



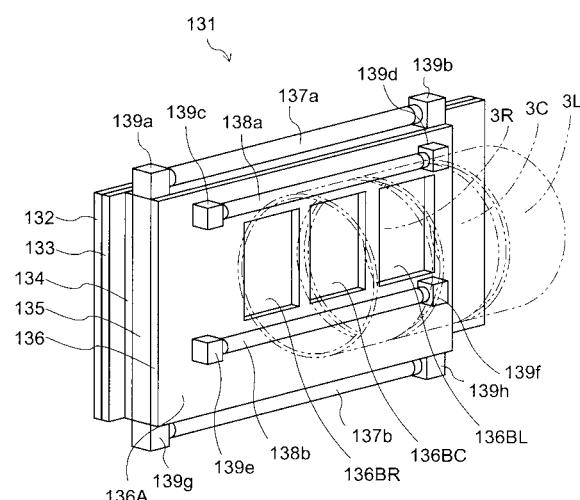
【図3】



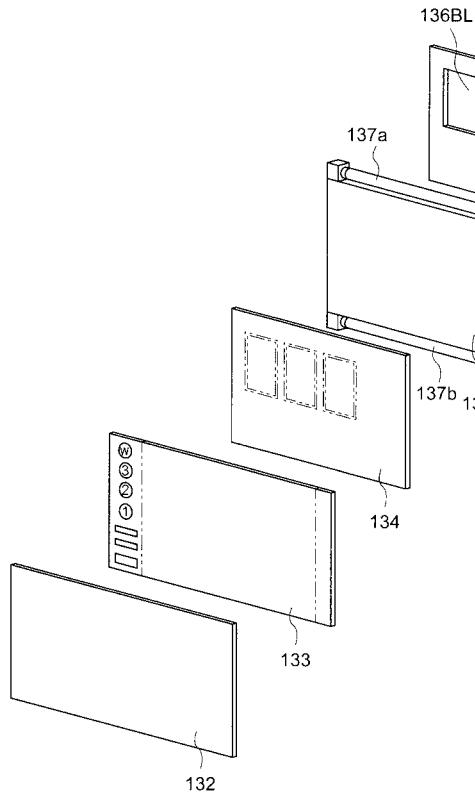
【 図 4 】



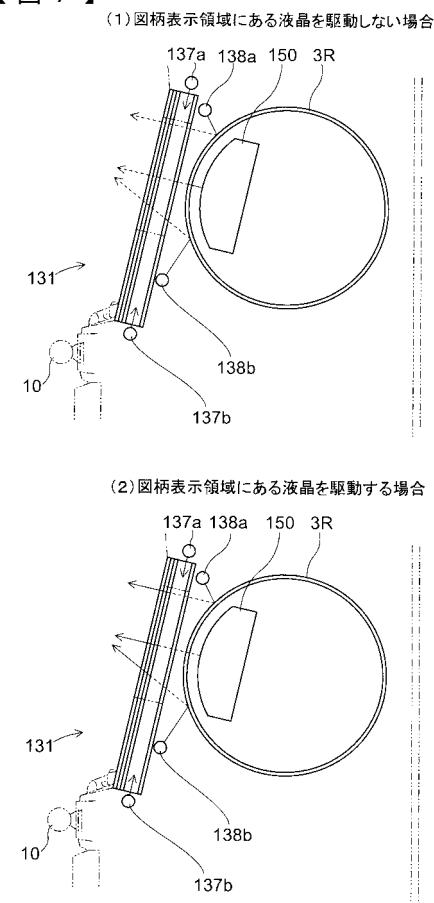
【 図 5 】



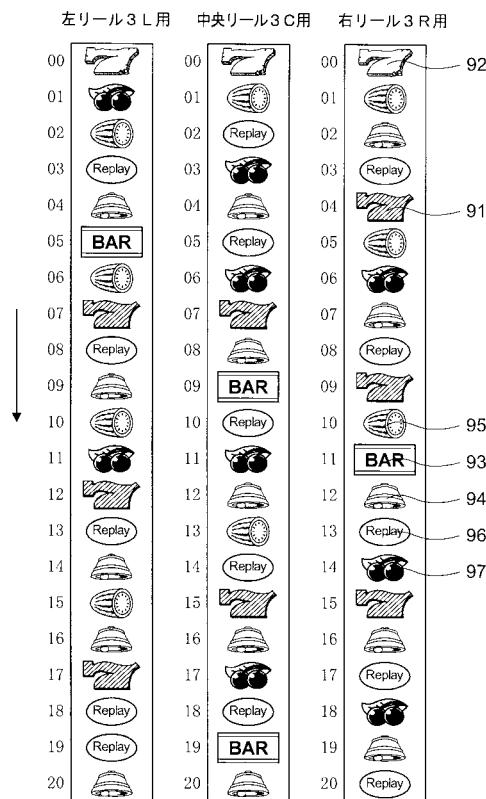
【図6】



【図7】



【図8】



【図9】

表示役と図柄組合せと払枚数		
表示役	一般遊技状態	RB内部当選状態
RB	--	ベル-ベル-Replay 0 枚
スイカの小役	スイカ-スイカ-スイカ 8 枚	スイカ-スイカ-スイカ 8 枚
ベルの小役	ベル-ベル-ベル 15 枚	ベル-ベル-ベル 15 枚
再遊技	Replay-Replay-Replay 0 枚	--
チエリーの小役	チエリ―-ANY-ANY 1 枚	チエリ―-ANY-ANY 1 枚
特殊図柄	--	BAR-BAR-BAR 赤7-赤7-BAR 青7-青7-BAR 0 枚

【図10】

(1)第1確率抽選テーブル (乱数抽出範囲:0~16383)

内部当選役	乱数範囲	当選確率
中チエリーの小役	0 ~ 39	40 / 16384
上下チエリーの小役	40 ~ 439	400 / 16384
ベルの小役	440 ~ 1939	1500 / 16384
スイカの小役	1940 ~ 2139	200 / 16384
再遊技	2140 ~ 15823	13684 / 16384
RB	15824 ~ 16382	559 / 16384
ハズレ	16383 ~ 16383	1 / 16384

(2)第2確率抽選テーブル (乱数抽出範囲:0~16383)

内部当選役	乱数範囲	当選確率
中チエリーの小役	0 ~ 39	40 / 16384
上下チエリーの小役	40 ~ 439	400 / 16384
ベルの小役	440 ~ 1939	1500 / 16384
スイカの小役	1940 ~ 2139	200 / 16384
再遊技	2140 ~ 4384	2245 / 16384
RB	4385 ~ 4943	559 / 16384
ハズレ	4944 ~ 16383	11440 / 16384

(3)RB遊技状態用確率抽選テーブル (乱数抽出範囲:0~16383)

内部当選役	乱数範囲	当選確率
ベルの小役	0 ~ 16349	16350 / 16384
ハズレ	16350 ~ 16383	34 / 16384

【図11】

(1)ストップ用セレクトデータ決定テーブルA(一般遊技状態、乱数範囲:0~127)

内部当選役	ストップ用モード	ストップ用セレクトデータ			
		1	2	3	4
中チエリーの小役	共通	64	32	32	0
上下チエリーの小役	共通	54	20	20	34
ベルの小役	共通	126	1	0	1
スイカの小役	共通	64	16	16	32
再遊技	共通	128	0	0	0
RB	共通	0	16	112	0
ハズレ	共通	0	64	64	0

(2)ストップ用セレクトデータ決定テーブルB(RB内部当選状態、乱数範囲:0~127)

内部当選役	ストップ用モード	ストップ用セレクトデータ			
		1	2	3	4
中チエリーの小役	共通	64	32	32	0
上下チエリーの小役	共通	54	20	20	34
ベルの小役	共通	126	1	0	1
スイカの小役	共通	64	16	16	32
再遊技	0	20	54	53	1
	1	20	54	53	1
	2	20	54	53	1
	3	20	54	53	1
	4	20	54	53	1
	5	96	16	16	0
	6	20	54	53	1
	7	20	54	53	1
	8	20	54	53	1
RB	9	128	0	0	0
	0	0	16	112	0
	1	0	16	112	0
	2	0	24	104	0
	3	0	32	96	0
	4	0	32	96	0
	5	0	32	96	0
	6	0	64	64	0
	7	0	64	64	0
ハズレ	8	0	64	64	0
	9	0	128	0	0
共通		128	0	0	0

(3)ストップ用セレクトデータ決定テーブルC(RB遊技状態、乱数範囲:0~127)

内部当選役	ストップ用モード	ストップ用セレクトデータ			
		1	2	3	4
ベルの小役	共通	128	0	0	0
ハズレ	共通	0	64	64	0

【図12】

演出番号選択テーブル

内部当選役	ストップ用セレクトデータ			
	1	2	3	4
中チエリーの小役	1	2	2	2
上下チエリーの小役	0	3	3	3
ベルの小役	0	4	0	4
スイカの小役	5	6	6	6
再遊技	0	0	0	7
RB	0	8	9	0
ハズレ	10	10	10	10

【図13】

停止テーブル群選択テーブル

内部当選役	ストップ用モード	ストップ用セレクトデータ			
		1	2	3	4
中チエリーの小役	共通	ハズレA表示 停止テーブル群	ハズレB表示 停止テーブル群	—	—
上下チエリーの小役	共通	上下チエリー表示可能 停止テーブル群	ハズレA表示 停止テーブル群	ハズレB表示 停止テーブル群	上下チエリー表示可能 停止テーブル群
ベルの小役	共通	ベル表示可能 停止テーブル群	ハズレA表示 停止テーブル群	—	ベル表示可能 停止テーブル群
スイカの小役	共通	スイカ表示可能 停止テーブル群	ハズレA表示 停止テーブル群	ハズレB表示 停止テーブル群	スイカ表示可能 停止テーブル群
再遊技	0~4	リプレイ表示可能 停止テーブル群	ハズレC表示 停止テーブル群	ハズレC表示 停止テーブル群	リプレイ表示可能 停止テーブル群
	5	リプレイ表示可能 停止テーブル群	ハズレC表示 停止テーブル群	—	—
	6	リプレイ表示可能 停止テーブル群	BAR表示可能 停止テーブル群	BAR表示可能 停止テーブル群	リプレイ表示可能 停止テーブル群
	7	リプレイ表示可能 停止テーブル群	赤7表示可能 停止テーブル群	赤7表示可能 停止テーブル群	リプレイ表示可能 停止テーブル群
	8	リプレイ表示可能 停止テーブル群	青7表示可能 停止テーブル群	青7表示可能 停止テーブル群	リプレイ表示可能 停止テーブル群
	9	リプレイ表示可能 停止テーブル群	—	—	—
RB	0~4	—	ハズレA表示 停止テーブル群	ハズレB表示 停止テーブル群	—
	5	—	ハズレA表示 停止テーブル群	ハズレB表示 停止テーブル群	—
	6	—	BAR表示可能 停止テーブル群	BAR表示可能 停止テーブル群	—
	7	—	赤7表示可能 停止テーブル群	赤7表示可能 停止テーブル群	—
	8	—	青7表示可能 停止テーブル群	青7表示可能 停止テーブル群	—
	9	—	ハズレA表示 停止テーブル群	—	—
ハズレ	共通	RB表示可能 停止テーブル群	ハズレC表示 停止テーブル群	ハズレC表示 停止テーブル群	—

【図14】

左リール3L ハズレA表示停止テーブル (Replyの大V字型)	
停止操作位置	停止制御位置
00	20
01	20
02	20
03	20
04	04
05	04
06	04
07	04
08	04
09	09
10	09
11	09
12	09
13	09
14	14
15	14
16	14
17	14
18	14
19	19
20	20

【図15】

左リール3L ハズレB表示停止テーブル (Replyの小V字型)	
停止操作位置	停止制御位置
00	20
01	18
02	20
03	20
04	04
05	04
06	04
07	04
08	04
09	09
10	09
11	09
12	09
13	09
14	14
15	14
16	14
17	14
18	18
19	18
20	18

中央リール3C ハズレC表示停止テーブル (右下がり[=Reply-Replayペル])	
停止操作位置	停止制御位置
00	18
01	18
02	02
03	02
04	02
05	05
06	05
07	05
08	05
09	05
10	10
11	10
12	10
13	10
14	14
15	14
16	14
17	14
18	18
19	18
20	18

【図16】

左リール3L ハズレC表示停止テーブル (右下がり[=Reply-Replayペル])	
停止操作位置	停止制御位置
00	20
01	20
02	20
03	20
04	04
05	04
06	04
07	04
08	04
09	09
10	09
11	09
12	09
13	09
14	14
15	14
16	14
17	14
18	14
19	19
20	20

【図17】

モード移行テーブル選択テーブル	
演出番号	モード移行テーブル
0	A
1	B
2	C
3	D
4	E
5	F
6	G
7	H
8	I
9	J

【図18】

(1) モード移行テーブルA(乱数範囲:0~255, 演出番号:0)

	現在のモード			
	0	1	2	3
移行先のモード	0			
	1	160	1	1
	2	32	255	1
	3	64		254
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			

(2) モード移行テーブルB(乱数範囲:0~255, 演出番号:1)

	現在のモード			
	0	1	2	3
移行先のモード	0			
	1			
	2		192	
	3	1		192
	4			
	5			
	6			
	7	255	64	64
	8			255
	9			
	10			

(3) モード移行テーブルC(乱数範囲:0~255, 演出番号:2)

	現在のモード			
	0	1	2	3
移行先のモード	0			
	1		192	
	2		64	192
	3	226		64
	4			226
	5			
	6			
	7	30		30
	8			
	9			
	10			

【図20】

(1) モード移行テーブルG(乱数範囲:0~255, 演出番号:6)

	現在のモード			
	0	1	2	3
移行先のモード	0			
	1		49	
	2		192	34
	3	196		192
	4			196
	5			
	6	60	15	30
	7			
	8			
	9			
	10			

(2) モード移行テーブルH(乱数範囲:0~255, 演出番号:7)

	現在のモード			
	0	1	2	3
移行先のモード	0			
	1		224	
	2		32	219
	3	244		32
	4			244
	5			
	6			
	7			
	8	12		5
	9			12
	10			

(3) モード移行テーブルI(乱数範囲:0~255, 演出番号:8)

	現在のモード			
	0	1	2	3
移行先のモード	0			
	1		192	
	2		64	182
	3	226		64
	4	30		10
	5			30
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			

【図19】

(1) モード移行テーブルD(乱数範囲:0~255, 演出番号:3)

	現在のモード			
	0	1	2	3
移行先のモード	0			
	1		183	
	2		64	192
	3	175		64
	4			175
	5	81	9	
	6			81
	7			
	8			
	9			
	10			

(2) モード移行テーブルE(乱数範囲:0~255, 演出番号:4)

	現在のモード			
	0	1	2	3
移行先のモード	0			
	1		128	
	2		128	104
	3	216		128
	4			216
	5			
	6			
	7			
	8			
	9	40		24
	10			40

(3) モード移行テーブルF(乱数範囲:0~255, 演出番号:5)

	現在のモード			
	0	1	2	3
移行先のモード	0			
	1		188	
	2		64	184
	3	236		64
	4			236
	5			
	6	20	4	8
	7			
	8			
	9			
	10			

【図21】

(1) モード移行テーブルJ(乱数範囲:0~255, 演出番号:9)

	現在のモード			
	0	1	2	3
移行先のモード	0			
	1	56	247	64
	2	72	6	185
	3	110	1	1
	4	18	2	6
	5			18
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			

(2) 特殊モード移行テーブルA(乱数範囲:0~255)

	0	1	2	3
移行先のモード	0			
	1			
	2			
	3			
	4	128		
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10	128		

(3) 特殊モード移行テーブルB(乱数範囲:0~255)

	0	1	2	3
移行先のモード	0			
	1			
	2			
	3			
	4	128		
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			

【図22】

モード	リミッタ
4	1
5	3
6	5
7	10
8	15
9	20
10	30

【図23】

モードクリア抽選テーブル(乱数範囲:0~255)

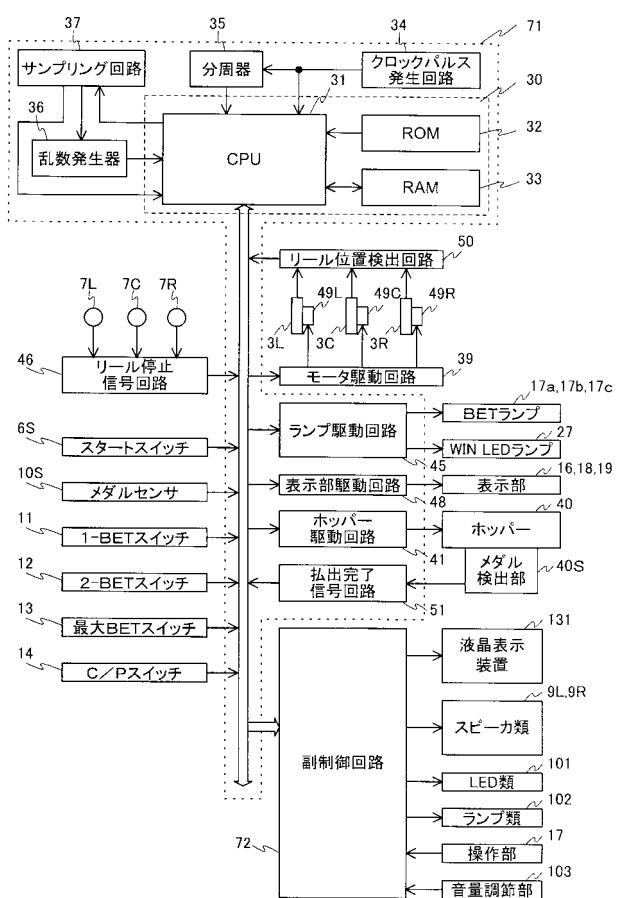
	モード										
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
当選	1	1	1	1	7	6	5	4	3	2	1
非当選	255	255	255	255	249	250	251	252	253	254	255

【図24】

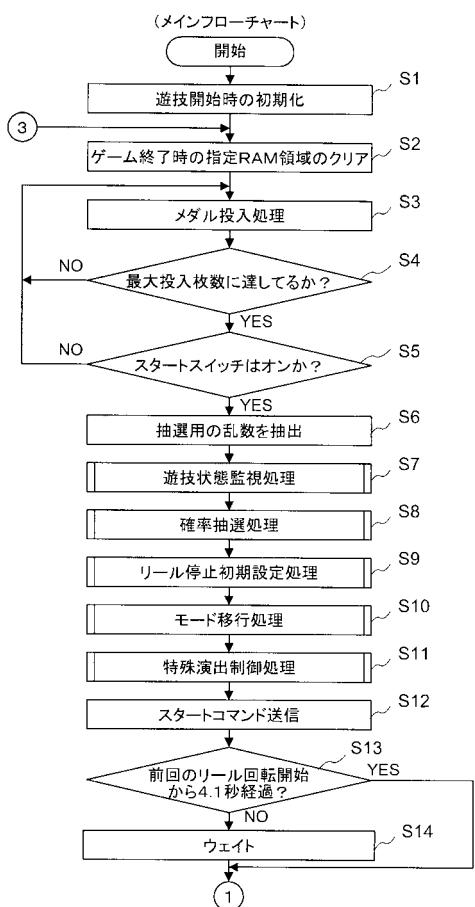
特殊停止制御フラグ決定テーブル(乱数範囲:0~255)

モード	特殊停止制御フラグ		
	1	2	3
4	252	4	0
5	86	170	0
6	64	192	0
7	64	128	64
8	64	86	106
9	64	64	128

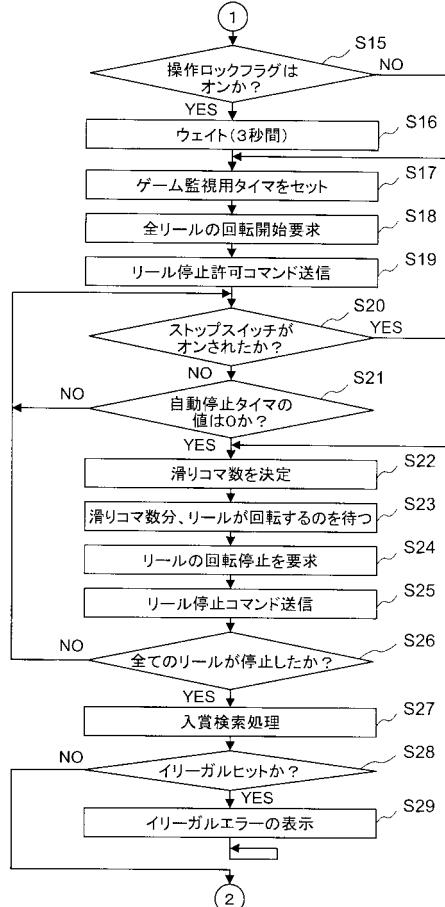
【図25】



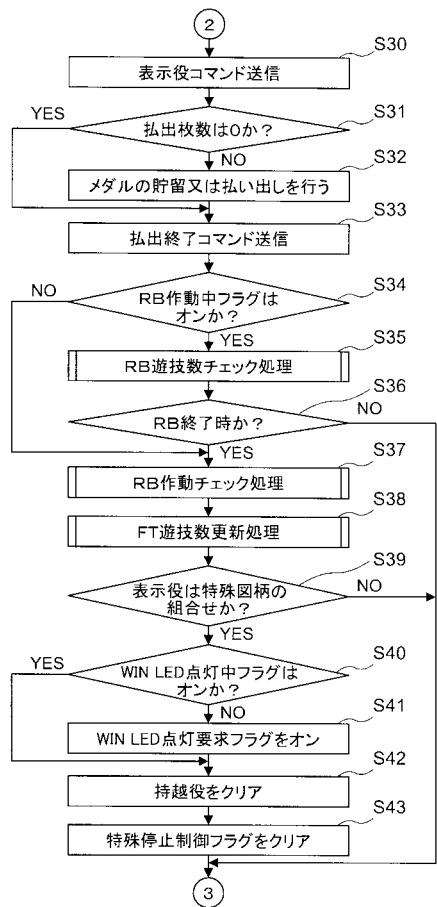
【図26】



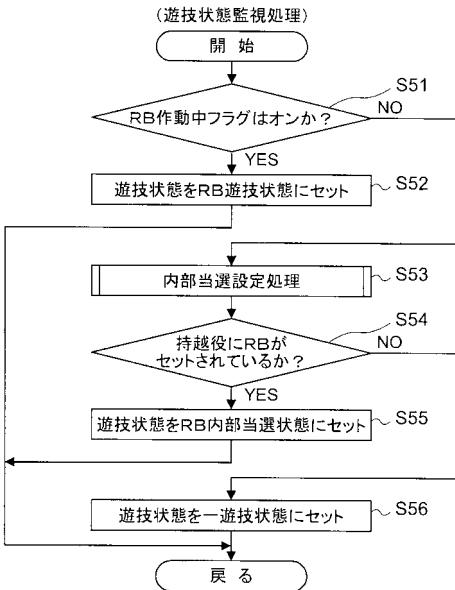
【図27】



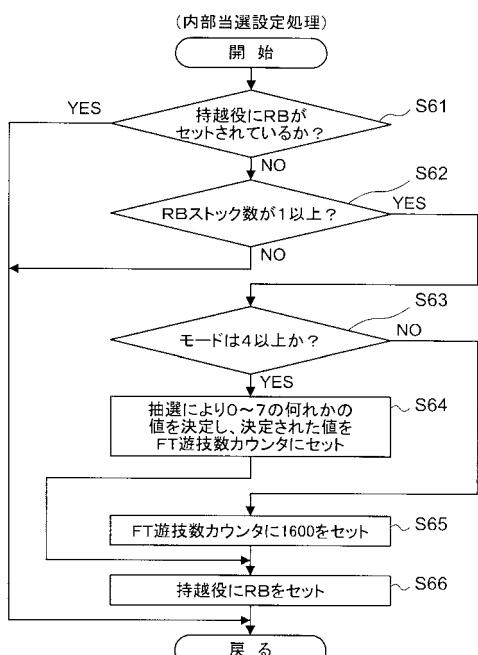
【図28】



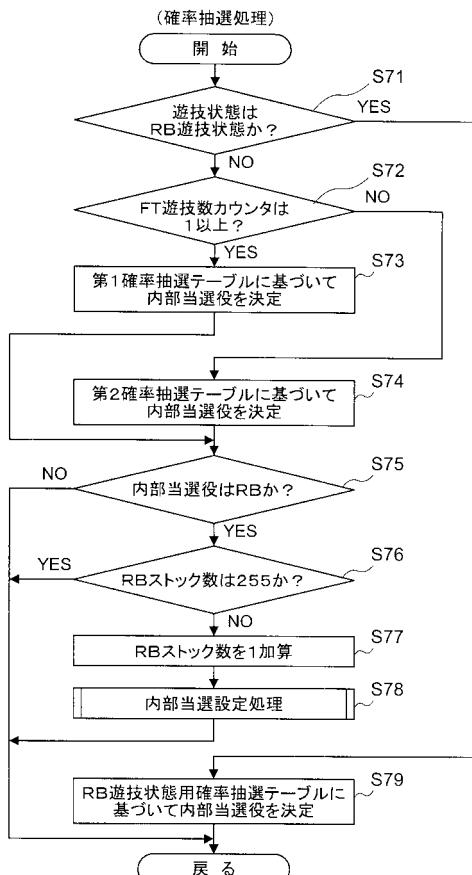
【図29】



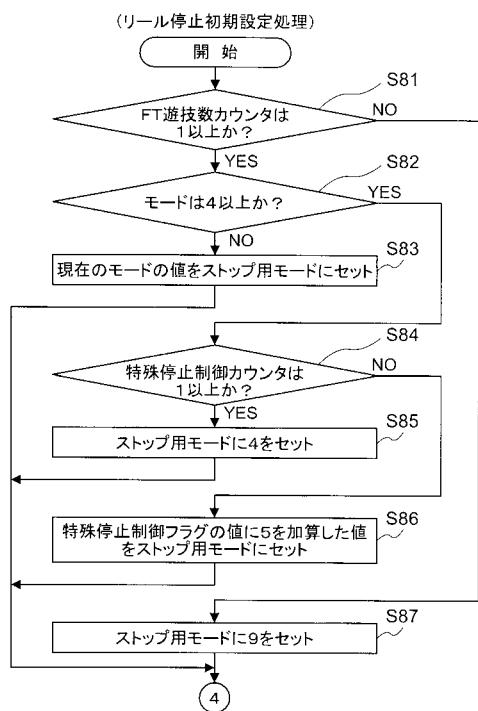
【図30】



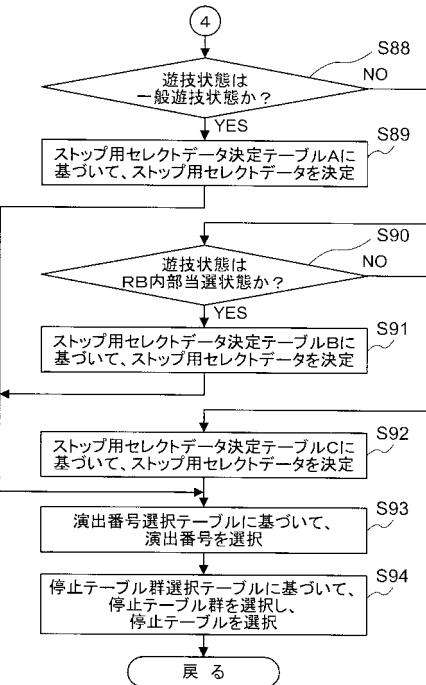
【図31】



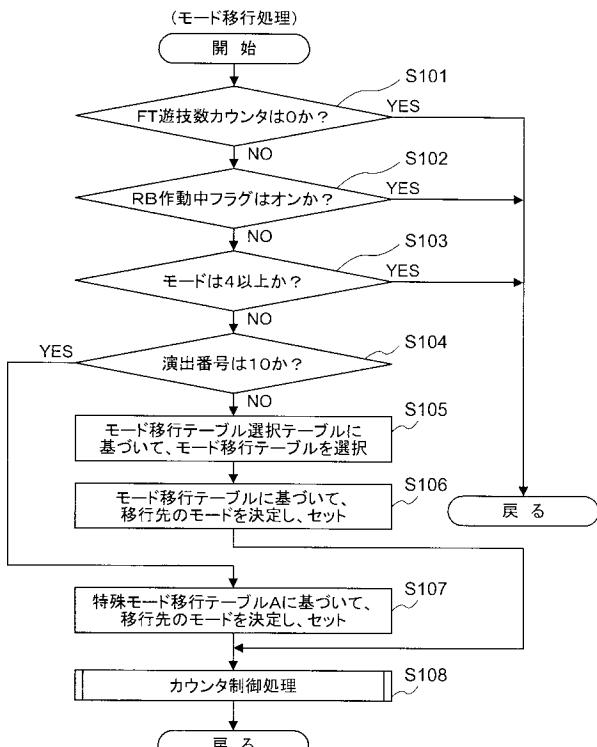
【図32】



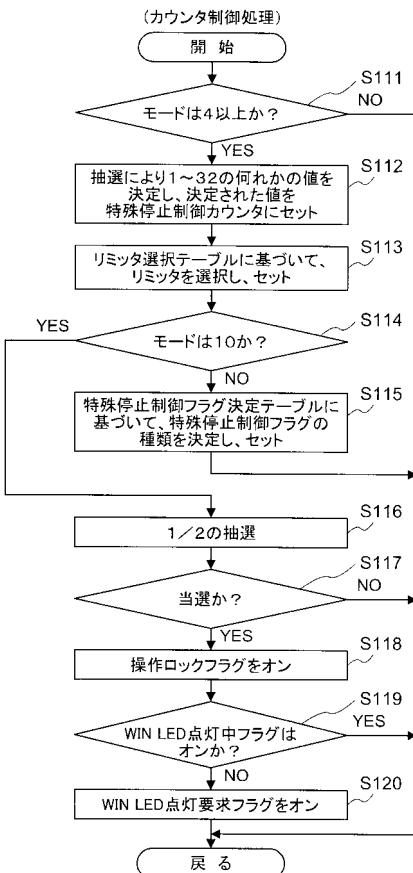
【図33】



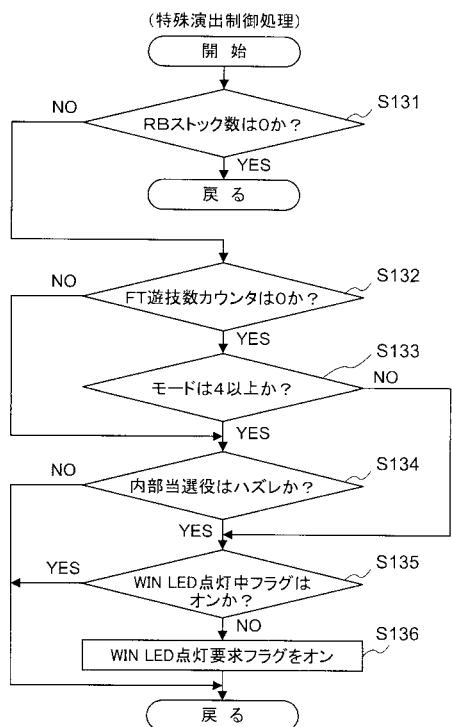
【図34】



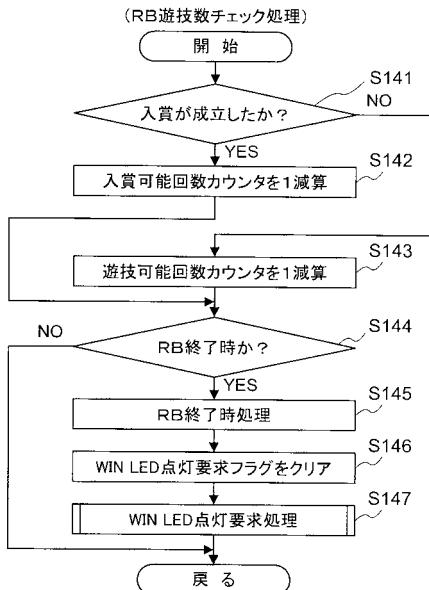
【図35】



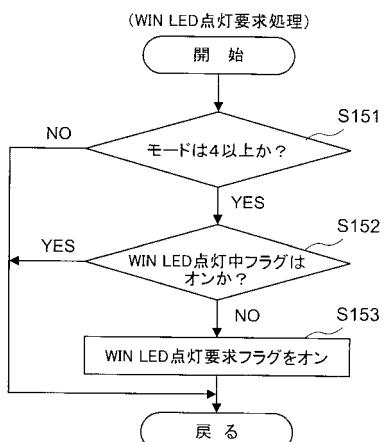
【図36】



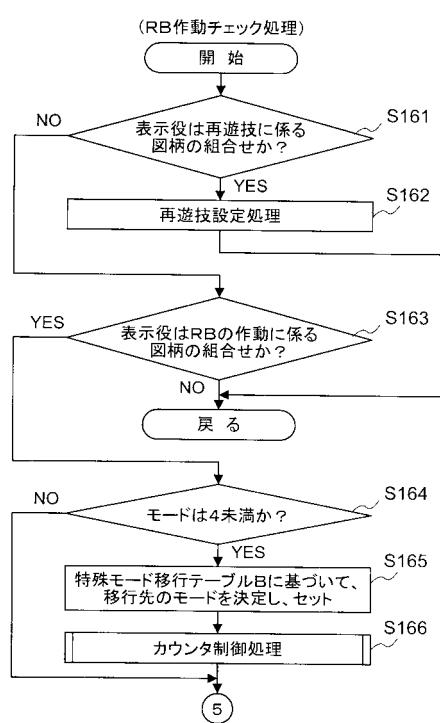
【図37】



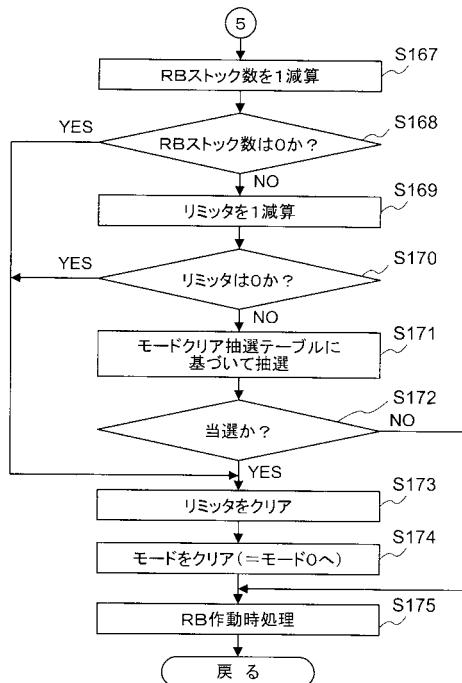
【図38】



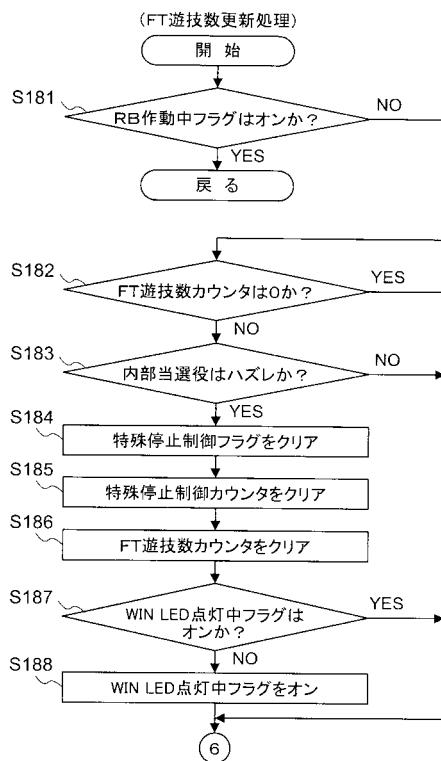
【図39】



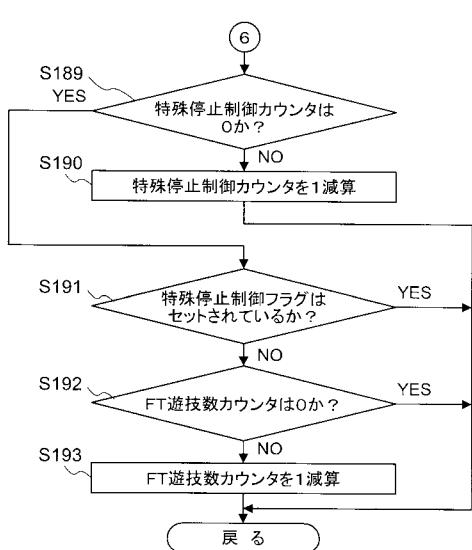
【図40】



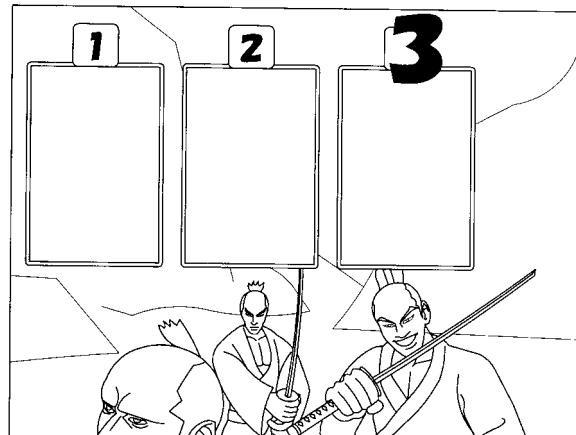
【図41】



【図42】



【図43】



【図44】

