

(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2006-238950
(P2006-238950A)

(43) 公開日 平成18年9月14日(2006.9.14)

(51) Int. Cl. F I テーマコード (参考)

A63F 5/04 (2006.01)
A63F 5/04 512D
A63F 5/04 512A
A63F 5/04 514G
A63F 5/04 516D
A63F 5/04 516E

審査請求 未請求 請求項の数 6 O L (全 45 頁) 最終頁に続く

(21) 出願番号 特願2005-54950 (P2005-54950)
(22) 出願日 平成17年2月28日 (2005.2.28)

(71) 出願人 598098526
アルゼ株式会社
東京都江東区有明3丁目1番地25
(74) 代理人 100116872
弁理士 藤田 和子
(72) 発明者 竹内 啓喜
東京都江東区有明3丁目1番地25
(72) 発明者 笹田 裕士
東京都江東区有明3丁目1番地25
(72) 発明者 溝口 正和
東京都江東区有明3丁目1番地25
(72) 発明者 河野 一九実
東京都江東区有明3丁目1番地25

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 面白みのある遊技機を提供する。

【解決手段】 遊技機は、第1当選役決定情報に当選役決定情報が切り換えられている場合、図柄表示手段により第2の役に対応する図柄の組合せが表示されることを条件に、決定情報切換手段は、当選役決定情報を第1の役に当選する確率が第1確率と異なる第2確率である第2当選役決定情報に切り換え、情報報知手段は、当選役決定情報が第1当選役決定情報に切り換えられた後、終了条件選択手段が選択した終了条件が充足するまでの間、当選役決定手段が第2の役を当選役と決定したことを条件に、当選役決定手段が第2の役を当選役と決定した旨を報知する。

【選択図】 図20

通常期間用演出決定テーブルC
(遊技状態：一般遊技状態、演出グループ：小役告知演出/小役告知演出/小役告知演出、変動範囲：0~32767)
対応する演出データの内容

モード	演出識別子	抽選値	スタート操作			右停止操作	中央停止操作	左停止操作
			左の 泡表示領域 泡表示	中央の 泡表示領域 泡表示	右の 泡表示領域 泡表示			
A	201	16384	黄色の泡表示	黄色の泡表示	黄色の泡表示	中央の泡表示	中央の泡表示	右の泡表示
	202	8192	黄色の泡表示	黄色の泡表示	黄色の泡表示	中央の泡表示	中央の泡表示	右の泡表示
	203	8192	黄色の泡表示	黄色の泡表示	黄色の泡表示	中央の泡表示	中央の泡表示	右の泡表示
B	204	8192	黄色の泡表示	黄色の泡表示	黄色の泡表示	中央の泡表示	中央の泡表示	右の泡表示
	205	16384	黄色の泡表示	黄色の泡表示	黄色の泡表示	中央の泡表示	中央の泡表示	右の泡表示
C	206	8192	黄色の泡表示	黄色の泡表示	黄色の泡表示	中央の泡表示	中央の泡表示	右の泡表示
	207	8192	黄色の泡表示	黄色の泡表示	黄色の泡表示	中央の泡表示	中央の泡表示	右の泡表示
	208	8192	黄色の泡表示	黄色の泡表示	黄色の泡表示	中央の泡表示	中央の泡表示	右の泡表示
	209	16384	黄色の泡表示	黄色の泡表示	黄色の泡表示	中央の泡表示	中央の泡表示	右の泡表示

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

図柄を表示する複数の表示部を有する図柄表示手段と、
 開始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開始信号出力手段と、
 前記開始信号出力手段により信号が出力された場合に当選役決定情報に基づいて当選役を決定する当選役決定手段と、
 前記開始信号出力手段により信号が出力された場合に前記複数の表示部における図柄の変動を行う図柄変動手段と、
 前記当選役決定手段が当選役の決定に用いる当選役決定情報を切り換える決定情報切換手段と、
 前記複数の表示部夫々に対応して設けられ、停止操作に応じて、対応する表示部における図柄の変動の停止を指令する信号を出力する停止信号出力手段と、
 前記停止信号出力手段により信号が出力された場合に当該停止信号出力手段に対応する表示部における図柄の変動を前記当選役決定手段の決定結果に基づいて停止させる停止制御手段と、
 遊技に関する情報を報知可能に構成された情報報知手段と、
 前記情報報知手段による情報報知の終了に関する終了条件を複数格納する終了条件格納手段と、
 前記終了条件を選択するときに用いる選択情報を切り換えるための選択情報切換情報を格納する選択情報切換情報格納手段と、
 前記選択情報切換情報に基づいて前記選択情報を切り換える選択情報切換手段と、
 第 1 の役に当選する確率が第 1 確率である第 1 当選役決定情報に前記当選役決定情報が切り換えられることを条件に、前記選択情報切換手段が切り換えた選択情報に基づいて、前記終了条件格納手段に格納された終了条件のうちから終了条件を選択する終了条件選択手段と、
 前記複数の表示部に対応して設けられ、前記図柄表示手段とは別の別表示手段と、
 前記当選役決定手段により決定される当選役に対応する複数の識別情報のうち、前記別表示手段の各々に表示する識別情報を決定する識別情報決定手段と、
 前記停止信号出力手段により信号が出力された場合に当該停止信号出力手段に対応する表示部に対応する別表示手段における表示態様を表示された識別情報を表示しない表示態様に変更するか否かを決定する表示態様変更決定手段と、
 前記識別情報決定手段の決定結果と前記表示態様変更決定手段の決定結果とに基づいて前記別表示手段を制御する別表示制御手段と、
 を備え、
 前記第 1 当選役決定情報に前記当選役決定情報が切り換えられている場合、前記図柄表示手段により第 2 の役に対応する図柄の組合せが表示されることを条件に、前記決定情報切換手段は、前記当選役決定情報を前記第 1 の役に当選する確率が前記第 1 確率と異なる第 2 確率である第 2 当選役決定情報に切り換え、
 前記情報報知手段は、前記当選役決定情報が前記第 1 当選役決定情報に切り換えられた後、前記終了条件選択手段が選択した終了条件が充足するまでの間、前記当選役決定手段が前記第 2 の役を当選役と決定したことを条件に、前記当選役決定手段が前記第 2 の役を当選役と決定した旨を報知し、
 前記表示態様変更決定手段は、前記表示された識別情報を表示しない表示態様に変更するか否かを前記選択情報切換手段が切り換えた選択情報に基づいて決定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、
 前記選択情報切換手段が切り換えた選択情報が第 1 選択情報である場合に前記表示態様変更決定手段が特定の別表示手段における表示態様を前記表示された識別情報を表示しない表示態様に変更しないと決定する確率は、前記選択情報切換手段が切り換えた選択情報

が第2選択情報である場合に前記表示態様変更決定手段が前記特定の別表示手段における表示態様を前記表示された識別情報を表示しない表示態様に変更しないと決定する確率よりも高いことを特徴とする遊技機。

【請求項3】

請求項1又は2記載の遊技機において、

前記識別情報決定手段は、前記当選役決定手段が決定した当選役に対応する識別情報を少なくとも一つの別表示手段に表示する識別情報と決定し、

前記表示態様変更決定手段は、前記当選役決定手段が決定した当選役に対応する識別情報が表示された少なくとも一つの別表示手段における表示態様を前記表示された識別情報を表示しない表示態様に変更しないと決定し、当該別表示手段以外の別表示手段における表示態様を前記表示された識別情報を表示しない表示態様に変更すると決定することを特徴とする遊技機。

10

【請求項4】

請求項1又は2記載の遊技機において、前記当選役決定手段が特定の役を当選役と決定した後、前記停止制御手段が前記変動表示を停止させたときに前記特定の役に対応する図柄組合せが表示されるまでの間、前記特定の役を当選役として持ち越す持越手段を備え、

前記識別情報決定手段は、前記持越手段が前記特定の役を当選役として持ち越していない場合には前記当選役決定手段が決定した当選役に対応する識別情報を少なくとも一つの別表示手段に表示する識別情報として決定し、前記持越手段が前記特定の役を当選役として持ち越している場合には前記当選役決定手段が決定した当選役に対応しない識別情報を

20

少なくとも一つの別表示手段に表示する識別情報として決定し、前記表示態様変更決定手段は、前記持越手段が前記特定の役を当選役として持ち越していない場合には前記当選役決定手段が決定した当選役に対応する識別情報が表示された少なくとも一つの別表示手段における表示態様を前記表示された識別情報を表示しない表示態様に変更しないと決定し、当該別表示手段以外の別表示手段における表示態様を前記表示された識別情報を表示しない表示態様に変更すると決定し、前記持越手段が前記特定の役を当選役として持ち越している場合には前記当選役決定手段が決定した当選役に対応しない識別情報が表示された少なくとも一つの別表示手段における表示態様を前記表示された識別情報を表示しない表示態様に変更しないと決定し、当該別表示手段以外の別表示手段における表示態様を前記表示された識別情報を表示しない表示態様に変更すると決定す

30

【請求項5】

請求項1から4のいずれか記載の遊技機において、前記識別情報と前記当選役決定手段により決定される当選役とは、一対一又は一対複数の少なくともいずれか一方で対応していることを特徴とする遊技機。

【請求項6】

請求項1から5のいずれか記載の遊技機において、前記第1の役は、前記図柄表示手段により前記第1の役に対応する図柄の組合せが表示された場合に、遊技媒体の投入をすることによらずに次の単位遊技が開始されることを特徴とする遊技機。

40

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

例えば、停止ボタンを備えたスロットマシン、いわゆるパチスロ機は、正面の表示窓内に複数の図柄を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

50

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。

【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役（「レギュラーボーナス」と称し、以下「RB」と略記する）がある。

10

【0004】

また、現在主流の機種においては、有効化された成立ライン（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）により役に当選（以下「内部当選」という）し、且つその内部当選した役（以下「内部当選役」という）の入賞成立を示す図柄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】

これに対し、「目押し」ができない遊技者であっても、興味を持って遊技を行うことができる遊技機が提案されている（例えば、特許文献1参照。）。この遊技機によれば、停止制御手段は、所定の入賞役の入賞を許可することとなる停止操作の手順を決定する。演出制御手段は、その手順を報知するように演出用リールを制御する。演出用リールによる報知が行われないと、遊技者は、所定の入賞役の入賞が許可されている停止操作の手順を知ることができないので、所定の入賞役に内部当選しているにも拘らず、入賞させることができない場合がある。一方、演出用リールによる報知が行われると、遊技者は、報知された停止操作の手順に従って停止操作を行うことにより確実に所定の入賞役の入賞を実現することができる。

30

【特許文献1】特開2003-24507号公報

【発明の開示】**【発明が解決しようとする課題】****【0006】**

しかしながら、上記のような報知が行われる遊技区間を設けるようにした遊技機では、その遊技区間における終了条件に関して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、第1当選役決定情報に当選役決定情報が切り換えられている場合、図柄表示手段により第2の役に対応する図柄の組合せが表示されることを条件に、決定情報切換手段は、当選役決定情報を第1の役に当選する確率が第1確率と異なる第2確率である第2当選役決定情報に切り換え、情報報知手段は、当選役決定情報が第1当選役決定情報に切り換えられた後、終了条件選択手段が選択した終了条件が充足するまでの間、当選役決定手段が第2の役を当選役と決定したことを条件に、当選役決定手段が第2の役を当選役と決定した旨を報知することを特徴とする。

40

【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。

50

【 0 0 1 0 】

(1) 図柄を表示する複数の表示部を有する図柄表示手段(例えば、後述のルール 3 L , 3 C , 3 R、図柄表示領域 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R など)と、開始操作(例えば、後述のスタート操作など)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(例えば、後述の遊技開始指令信号など)を出力する開始信号出力手段(例えば、後述のスタートスイッチ 6 S など)と、前記開始信号出力手段により信号が出力された場合に当選役決定情報(例えば、後述の確率抽選テーブルなど)に基づいて当選役(例えば、後述の内部当選役、持越役など)を決定する当選役決定手段(例えば、後述の確率抽選処理を行う手段、後述の主制御回路 7 1 など)と、前記開始信号出力手段により信号が出力された場合に前記複数の表示部における図柄の変動(例えば、変動表示など)を行う図柄変動手段(例えば、後述のステッピングモータ 4 9 L , 4 9 C , 4 9 R、後述の主制御回路 7 1 など)と、前記当選役決定手段が当選役の決定に用いる当選役決定情報を切り換える決定情報切換手段(例えば、遊技状態に応じて確率抽選テーブルを切り換える手段、後述の図 2 3 のステップ S 5 を行う手段、後述の主制御回路 7 1 など)と、前記複数の表示部夫々に対応して設けられ、停止操作(例えば、遊技者による停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R の操作など)に応じて、対応する表示部における図柄の変動の停止を指令する信号(例えば、後述の停止指令信号など)を出力する停止信号出力手段(例えば、後述の停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R スイッチなど)と、前記停止信号出力手段により信号が出力された場合に当該停止信号出力手段に対応する表示部における図柄の変動を前記当選役決定手段の決定結果に基づいて停止させる停止制御手段(例えば、後述の滑りコマ数決定処理を行う手段、後述の図 2 4 のステップ S 1 6 ~ ステップ S 1 8 を行う手段、後述の主制御回路 7 1 など)と、遊技に関する情報(例えば、内部当選役の情報など)を報知可能に構成された情報報知手段(例えば、後述の演出表示領域 2 3 など)と、前記情報報知手段による情報報知の終了(例えば、後述の報知期間の終了など)に関する終了条件(例えば、後述の報知期間回数の初期値など)を複数格納する終了条件格納手段(例えば、後述の R O M 3 2、R A M 3 3 など)と、前記終了条件を選択するとき用いる選択情報(例えば、後述のモードなど)を切り換えるための選択情報切換情報(例えば、後述の報知期間モード移行テーブル)を格納する選択情報切換情報格納手段(例えば、後述のプログラム R O M 8 3、後述のワーク R A M 8 4、後述の副制御回路 7 2 など)と、前記選択情報切換情報に基づいて前記選択情報を切り換える選択情報切換手段(例えば、後述の図 3 0 のステップ S 9 3 ~ ステップ S 9 4 を行う手段、後述の副制御回路 7 2 など)と、第 1 の役(例えば、後述のリプレイなど)に当選する確率が第 1 確率(例えば、55555 / 65536 など)である第 1 当選役決定情報(例えば、後述の F T 遊技状態用確率抽選テーブル(図 1 4 の(1))に前記当選役決定情報が切り換えられることを条件(例えば、切り換えの決定が行われた場合など)に、前記選択情報切換手段が切り換えた選択情報(例えば、後述のモード(現在のモード)など)に基づいて、前記終了条件格納手段に格納された終了条件のうちから終了条件(例えば、後述の報知期間回数の初期値として報知期間回数カウンタにセットする回数など)を選択する終了条件選択手段(例えば、後述の図 3 3 のステップ S 1 2 2 を行う手段など)と、前記複数の表示部に対応して設けられ、前記図柄表示手段とは別の別表示手段(例えば、後述の泡表示領域 2 8 L , 2 8 C , 2 8 R など)と、前記当選役決定手段により決定される当選役(例えば、役など)に対応する複数の識別情報(例えば、後述の役の色に対応する色の泡など)のうち、前記別表示手段の各々に表示する識別情報を決定する識別情報決定手段(例えば、後述の通常期間用演出決定テーブル C 或いは D に基づいてスタート操作のときの泡表示領域の表示態様を決定(演出識別子を決定)する手段、後述の図 3 1 のステップ S 1 0 3 を行う手段、後述の副制御回路 7 2 など)と、前記停止信号出力手段により信号が出力された場合に当該停止信号出力手段に対応する表示部に対応する別表示手段(例えば、操作された停止ボタンに対応する泡表示領域など)における表示態様(例えば、表示内容など)を表示された識別情報(例えば、表示されている泡など)を表示しない表示態様(例えば、表示されていた泡を表示しない態様、表示されていた識別情報を別の態様(縮小した態様)に変化させた態様など)に変更するか否か

10

20

30

40

50

(例えば、対応する停止ボタンの操作により泡表示領域の表示態様を変更するか否か、後述の特定泡表示領域にしないかどうかなど)を決定する表示態様変更決定手段(例えば、後述の通常期間用演出決定テーブルC或いはDに基づいて各停止操作のときの表示態様(変化態様)を決定(演出識別子を決定)する手段、後述の図31のステップS103を行う手段、後述の副制御回路72など)と、前記識別情報決定手段の決定結果と前記表示態様変更決定手段の決定結果とに基づいて(例えば、後述の演出識別子に基づいて)前記別表示手段を制御する別表示制御手段(例えば、後述の図31のステップS109を行う手段、後述の副制御回路72など)と、を備え、前記第1当選役決定情報に前記当選役決定情報が切り換えられている場合、前記図柄表示手段により第2の役(例えば、後述のチェリーの小役、赤チェリーの小役、黒チェリーの小役など)に対応する図柄の組合せが表示されることを条件(例えば、後述のチェリーの小役の成立を条件)に、前記決定情報切換手段は、前記当選役決定情報を前記第1の役に当選する確率が前記第1確率と異なる第2確率(例えば、第1の確率よりも低い9000/65536など)である第2当選役決定情報(例えば、後述の一般遊技状態用確率抽選テーブル(図13の(1))に切り換え、前記情報報知手段は、前記当選役決定情報が前記第1当選役決定情報に切り換えられた後(例えば、後述のBB遊技状態からFT遊技状態に移行した後、その移行した後のFT遊技状態においてなど)、前記終了条件選択手段が選択した終了条件が充足するまでの間(例えば、後述の報知期間回数カウンタの値が0に更新されるまでの間など)、前記当選役決定手段が前記第2の役を当選役と決定したことを条件に、前記当選役決定手段が前記第2の役を当選役と決定した旨(例えば、決定したことなど)を報知し(例えば、後述の図9の(1)の表示を行う、後述の図31のステップS107を行うなど)、前記表示態様変更決定手段は、前記表示された識別情報を表示しない表示態様に変更するか否かを前記選択情報切換手段が切り換えた選択情報(例えば、現在のモード、切り換えられているモードなど)に基づいて決定することを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

【0011】

(1)記載の遊技機によれば、選択情報は、情報報知手段による情報報知の終了に関する終了条件を選択するとき用いる。表示態様変更決定手段は、停止信号出力手段により信号が出力された場合に当該停止信号出力手段に対応する表示部に対応する別表示手段における表示態様を表示された識別情報を表示しない表示態様に変更するか否かを選択情報切換手段が切り換えた選択情報に基づいて決定する。すなわち、各別表示手段の表示態様の変更は、停止指令信号が出力されたときに行われ、その変更を行うか否かは選択情報に基づいて決定される。遊技者にとってみれば、例えば、停止操作の順番を選択し、各停止操作に対応する別表示手段の表示態様の変更の有無により、上記終了条件を選択するとき用いる選択情報を推測したり把握したりして遊技を楽しむことができる場合がある。すなわち、別表示手段における表示態様の变化の有無に基づいて選択情報を推測したり把握したりすることが可能な時機(何番目に停止操作するか)を遊技者が選択することができる場合があるので、遊技の興趣を向上させることができる。したがって、遊技の面白みを増大させることができる。また、遊技者は、選択情報の報知に対して遊技者が積極的に関与して遊技を楽しむことができる場合がある。

【0012】

(2) (1)記載の遊技機において、前記選択情報切換手段が切り換えた選択情報が第1選択情報(例えば、後述のモードA)である場合に前記表示態様変更決定手段が特定の別表示手段(例えば、後述の左の泡表示領域28Lなど)における表示態様を前記表示された識別情報を表示しない表示態様に変更しないと決定(例えば、後述の特定泡表示領域にすると決定)する確率(例えば、16384/32768(後述の通常期間用演出決定テーブルC或いはDにおける確率))は、前記選択情報切換手段が切り換えた選択情報が第2選択情報(例えば、後述のモードB)である場合に前記表示態様変更決定手段が前記特定の別表示手段における表示態様を前記表示された識別情報を表示しない表示態様に変更しないと決定する確率(例えば、8192/32768)よりも高いことを特徴とする遊技機。

【0013】

(2) 記載の遊技機によれば、選択情報切換手段が切り換えた選択情報が第1選択情報であり、第2選択情報でないことに期待する遊技者は、特定の別表示手段に対応する表示部に対応する停止操作を行うことにより、第1選択情報であるかどうか推測したり第1選択情報であることを把握したりして遊技を楽しむことができる場合がある。さらに、例えば、特定の別表示手段に対応する表示部に対応する停止操作を行う時機、すなわち特定の別表示手段における表示態様の变化の有無に基づいて第1選択情報であるかどうか推測したり第1選択情報であることを把握したりすることが可能な時機(何番目に停止操作するか)を遊技者が選択することができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【0014】

(3) (1)又は(2)記載の遊技機において、前記識別情報決定手段は、前記当選役決定手段が決定した当選役に対応する識別情報(例えば、後述の対応泡など)を少なくとも一つの別表示手段に表示する識別情報と決定し、前記表示態様変更決定手段は、前記当選役決定手段が決定した当選役に対応する識別情報が表示された少なくとも一つの別表示手段における表示態様を前記表示された識別情報を表示しない表示態様に変更しないと決定し、当該別表示手段以外の別表示手段における表示態様を前記表示された識別情報を表示しない表示態様に変更すると決定することを特徴とする遊技機。

10

【0015】

(3) 記載の遊技機によれば、別表示手段における表示態様の变化の有無に基づいて選択情報を推測したり把握したりすることが可能であり、かつその变化の有無に基づいて当選役決定手段の決定結果を把握することができる時機を遊技者が選択することができるので、遊技の興趣を向上させることができる。したがって、遊技の面白みを増大させることができる。

20

【0016】

(4) (1)又は(2)記載の遊技機において、前記当選役決定手段が特定の役(例えば、BBなど)を当選役と決定した後、前記停止制御手段が前記変動表示を停止させたときに前記特定の役に対応する図柄組合せが表示されるまでの間、前記特定の役を当選役として持ち越す持越手段(例えば、後述の持越役として持ち越す手段、後述の持越状態に移行させる手段など、後述の主制御回路71など)を備え、前記識別情報決定手段は、前記持越手段が前記特定の役を当選役として持ち越していない場合(例えば、後述の一般遊技状態の場合など)には前記当選役決定手段が決定した当選役に対応する識別情報(例えば、後述の対応泡など)を少なくとも一つの別表示手段に表示する識別情報として決定(例えば、後述の通常期間用演出決定テーブルCに基づいて決定)し、前記持越手段が前記特定の役を当選役として持ち越している場合(例えば、後述の持越状態の場合など)には前記当選役決定手段が決定した当選役に対応しない識別情報(例えば、後述の非対応泡など)を少なくとも一つの別表示手段に表示する識別情報として決定(例えば、後述の通常期間用演出決定テーブルDに基づいて決定)し、前記表示態様変更決定手段は、前記持越手段が前記特定の役を当選役として持ち越していない場合には前記当選役決定手段が決定した当選役に対応する識別情報が表示された少なくとも一つの別表示手段における表示態様を前記表示された識別情報を表示しない表示態様に変更しないと決定(例えば、後述の通常期間用演出決定テーブルCに基づいて決定、後述の特定泡表示領域と決定など)し、当該別表示手段以外の別表示手段における表示態様を前記表示された識別情報を表示しない表示態様に変更すると決定し、前記持越手段が前記特定の役を当選役として持ち越している場合には前記当選役決定手段が決定した当選役に対応しない識別情報が表示された少なくとも一つの別表示手段における表示態様を前記表示された識別情報を表示しない表示態様に変更しないと決定(例えば、後述の通常期間用演出決定テーブルDに基づいて決定、後述の特定泡表示領域と決定など)し、当該別表示手段以外の別表示手段における表示態様を前記表示された識別情報を表示しない表示態様に変更すると決定することを特徴とする遊技機。

30

40

【0017】

(4) 記載の遊技機によれば、別表示手段における表示態様の变化の有無に基づいて選

50

択情報を推測したり把握したりすることが可能であり、かつその変化の有無に基づいて持越手段が特定の役を当選役として持ち越しているか否かを把握することができる時機を遊技者が選択することができるので、遊技の興趣を向上させることができる。したがって、遊技の面白みを増大させることができる。

【0018】

(5) (1)から(4)のいずれか記載の遊技機において、前記識別情報と前記当選役決定手段により決定される当選役とは、一対一又は一対複数の少なくともいずれか一方で対応していることを特徴とする遊技機。

【0019】

(5)記載の遊技機によれば、識別情報と当選役決定手段により決定される当選役とを一対一で対応させた場合には、対応関係が明確になるので特に初心者であっても十分に楽しむことができる。また、識別情報と当選役決定手段により決定される当選役とを一対複数で対応させた場合には、遊技者は複数の当選役を想定して遊技を進めることができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0020】

(6) (1)から(5)のいずれか記載の遊技機において、前記第1の役(例えば、後述のリプレイなど)は、前記図柄表示手段により前記第1の役に対応する図柄の組合せが表示された場合に、遊技媒体の投入をすることによらずに次の単位遊技が開始されることを特徴とする遊技機。

【0021】

(6)記載の遊技機によれば、射幸心を煽るおそれのない遊技機を提供することができる。

20

【発明の効果】

【0022】

本発明によれば、別表示手段における表示態様の変化の有無に基づいて選択情報を推測したり把握したりすることが可能な時機を遊技者が選択することができるので、遊技の面白みを増大させることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0023】

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

30

【0024】

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)。

【0025】

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。また、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。

40

【0026】

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、

50

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。

【0027】

これらのBETスイッチ11～13を操作することで、所定の表示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。

【0028】

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。

10

【0029】

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。

【0030】

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(単位遊技)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。

20

【0031】

ここで、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。また、各停止ボタン7L, 7C, 7Rの裏側には、後述の図5に示す停止スイッチ7LS, 7CS, 7RSが配置されている。これらの停止スイッチは、対応する停止ボタンの操作(停止操作)を検知する。

【0032】

また、左の停止ボタン7Lを操作することを、以下「左停止操作」という。中央の停止ボタン7Cを操作することを、以下「中央停止操作」という。右の停止ボタン7Rを操作することを、以下「右停止操作」という。

30

【0033】

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。

【0034】

パネル表示部2aは、ボーナス遊技情報表示部16、BETランプ17a～17c、払出表示部18、及びクレジット表示部19により構成される。ボーナス遊技情報表示部16は、7セグメントLEDから成り、ボーナス中の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。

40

【0035】

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。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、入賞が成立した時(役が成立したとき)のメダ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。

【0036】

液晶表示部2bは、図柄表示領域21L, 21C, 21R、窓枠表示領域22L, 22

50

C, 2 2 R 及び演出表示領域 2 3 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 1 3 1 (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。

【0037】

図柄表示領域 2 1 L, 2 1 C, 2 1 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。

【0038】

図柄表示領域 2 1 L, 2 1 C, 2 1 R には、表示ラインとして、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。これらの表示ラインは、遊技者が、前述の B E T スイッチ 1 1 ~ 1 3 を押下操作すること、又はメダル投入口 1 0 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、有効化された表示ラインを「有効ライン」と記載する)。どの表示ラインが有効化されたかは、前述の B E T ランプ 1 7 a, 1 7 b, 1 7 c の点灯で表示される。表示ライン 8 a ~ 8 e は、役の成否に関わる。

【0039】

図柄表示領域 2 1 L, 2 1 C, 2 1 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。

【0040】

窓枠表示領域 2 2 L, 2 2 C, 2 2 R は、各図柄表示領域 2 1 L, 2 1 C, 2 1 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 2 1 L, 2 1 C, 2 1 R の窓枠を表したものである。

【0041】

演出表示領域 2 3 は、液晶表示部 2 b の領域のうち、図柄表示領域 2 1 L, 2 1 C, 2 1 R 及び窓枠表示領域 2 2 L, 2 2 C, 2 2 R 以外の領域である。この演出表示領域 2 3 は、ボーナスが成立可能であることを確定的に報知する画像(例えば、告知ランプ)の表示、ゲームの興趣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。

【0042】

例えば、演出表示領域 2 3 では、後述の報知期間において、役の一つである赤チェリーの小役に内部当選したことを遊技者に報知する演出(図 9)が行われる。後述のように、再遊技に内部当選する確率が高い F T 遊技状態及び F T 遊技・持越状態の終了条件は、チェリーの小役(赤チェリーの小役及び黒チェリーの小役を含む)が成立(入賞)することである。

【0043】

また、演出表示領域 2 3 には、泡表示領域 2 8 L, 2 8 C, 2 8 R、及び回数表示領域 2 9 が設けられている。泡表示領域 2 8 L, 2 8 C, 2 8 R は、小役告知型演出に使用され、それぞれ窓枠表示領域 2 2 L, 2 2 C, 2 2 R (停止ボタン 7 L, 7 C, 7 R) の各々に対応して設けられている。小役告知型演出は、内部当選役が小役であることを遊技者に告知することにより遊技の興趣を高めるようにした演出である。

【0044】

この泡表示領域 2 8 L, 2 8 C, 2 8 R には、後述の図 7、図 8 に示すように、持越役の有無、内部当選役の種別、或いはモードを遊技者が判断する材料となりうる情報(色が付された泡)が表示される。回数表示領域 2 9 には、後述の表示回数カウンタの値が表示される。

【0045】

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 2 3 に表示された画像を接続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。

10

20

30

40

50

【0046】

図3は、液晶表示装置131の概略構成を示す斜視図である。はじめに、リール3L, 3C, 3Rの内部構造について説明する。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収納用回路基板が設置されている。LED収納用回路基板は、夫々3つ(即ち合計で9つ)のLED収納部を有し、ここに複数のLEDランプが設けられている。

【0047】

このLEDランプは、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。このリールシートは、透光性を有して構成され、LEDランプ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。

10

【0048】

また、左リール3Lは、同形の2本の環状フレームを所定の間隔(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へ伝達する伝達部材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が装着されている。

【0049】

リール3Lの内側に配置されたLED収納用回路基板は、夫々複数のLEDランプを収納する3つのLED収納部を備えている。LED収納用回路基板は、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収納用回路基板が設けられている。

20

【0050】

次に、透過型の液晶表示装置131について説明する。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)である蛍光灯ランプ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。

30

【0051】

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。

【0052】

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。

40

【0053】

ここで、図3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(ボーナス遊技情報表示部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。

【0054】

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

50

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。

【0055】

よって、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。

【0056】

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。

【0057】

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。

【0058】

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。

【0059】

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。

【0060】

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。

【0061】

さらに、LEDランプ及び蛍光ランプ137a, 137b, 138a, 138bの機能について説明する。

【0062】

はじめに、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印加しない場合）の各ランプの機能について説明する。

【0063】

蛍光ランプ138a, 138bから出射された光の一部は、リールシートにより反射される。また、LED収納用回路基板に設けられた前述のLEDランプから出射された光の一部は、リールシートを透過する。これらの光は、非反射領域136BL, 136BC,

10

20

30

40

50

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。

【0064】

また、蛍光灯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、蛍光灯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。

【0065】

次に、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）の各ランプの機能について説明する。

【0066】

蛍光灯138a, 138bから出射された光の一部は、リールシートにより反射される。また、LEDランプから出射された光の一部は、リールシートを透過する。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。

【0067】

図4は、各リール3L, 3C, 3Rに表わされた複数種類の図柄が21個配列された図柄列を示している。各図柄には“00”～“20”のコードナンバーが付され、データテーブルとして後で説明するROM32（図5）に格納（記憶）されている。各リール3L, 3C, 3R上には、“赤7（図柄91）”、“青7（図柄92）”、“ベル（図柄93）”、“黄緑ハート（図柄94）”、“白7（図柄95）”、“Replay（図柄96）”、“赤チェリー（図柄97）”、“黒図柄（図柄98）”、及び“黒チェリー（図柄99）”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4の矢印方向に移動するように回転駆動される。

【0068】

“赤7”の色は赤である。“青7”の色は青である。“ベル”の色は黄色である。“黄緑ハート”の色は黄緑である。“白7”の色は白である。“Replay”の色は水色である。“赤チェリー”の色は赤である。“黒図柄”の色は黒である。“黒チェリー”の色は黒である。

【0069】

“白7”は、基本的に、役の成立に直接関係のない図柄である。すなわち、“白7”がいずれかの表示ラインに沿って並んで表示された場合でも、メダルの払出し、メダルの自動投入、後述の遊技状態の移行などの利益が遊技者に付与されることはない。

【0070】

“赤チェリー”及び“黒チェリー”は、所定の変動表示部内（例えば、左の図柄表示領域21L）に停止して表示されることにより所定の役（赤チェリーの小役、黒チェリーの小役）の成立が確定する図柄である。

【0071】

ここで、実施例の役には、BB、RB、リプレイ、ベルの小役、赤チェリーの小役、黒チェリーの小役、赤特殊小役、青特殊小役、白特殊小役が設けられている。また、BBは、第1種特別役物に係る役物連続作動装置である。RBは、第1種特別役物である。

【0072】

役（役データ）は、基本的に、遊技者に付与される利益と図柄組合せとが対応付けられた制御情報であり、リール3L, 3C, 3Rの停止制御、遊技状態の切り換え（移行）、遊技価値の付与などに用いられる制御情報である。

【0073】

図5は、遊技機1における遊技処理動作を制御する主制御回路71と、主制御回路71に電氣的に接続する周辺装置（アクチュエータ）と、主制御回路71から送信される制御

10

20

30

40

50

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。

【0074】

主制御回路 71 は、回路基板上に配置されたマイクロコンピュータ 30 を主たる構成要素とし、これに乱数サンプリングのための回路を加えて構成されている。マイクロコンピュータ 30 は、予め設定されたプログラム（後述の図 23～図 27）に従って制御動作を行う CPU 31 と、記憶手段である ROM 32 及び RAM 33 を含む。

【0075】

CPU 31 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 CPU 31 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。

【0076】

マイクロコンピュータ 30 の ROM 32 には、スタートレバー 6 を操作（スタート操作）する毎に行われる乱数サンプリングの判定に用いられる確率抽選テーブル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。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。RAM 33 には、種々の情報が格納される。例えば、後述の、内部当選役、持越役、現在の遊技状態などの情報等が格納される。

【0077】

図 5 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、ボーナス遊技情報表示部 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。

【0078】

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、BET ランプ 17a、17b、17c を駆動制御するランプ駆動回路 45、及びボーナス遊技情報表示部 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 CPU 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 CPU 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。

【0079】

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、停止スイッチ 7LS、7CS、7RS、1 - BET スイッチ 11、2 - BET スイッチ 12、最大 BET スイッチ 13、C/P スイッチ 14、メダルセンサ 10S、リール位置検出回路 50、払出完了信号回路 51 がある。

【0080】

スタートスイッチ 6S は、スタートレバー 6 の操作を検出し、遊技開始指令信号（ゲームの開始を指令する信号）を出力する。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。停止スイッチ 7LS、7CS、7RS は、対応する停止ボタン 7L、7C、7R の操作に応じて停止指令信号（図柄の変動の停止を指令する信号）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

10

20

30

40

50

ル 3 L , 3 C , 3 R の位置を検出するための信号を CPU 3 1 へ供給する。払出完了信号回路 5 1 は、メダル検出部 4 0 S の計数值 (ホッパー 4 0 から払出されたメダルの枚数) が指定された枚数データに達した時、メダル払出完了を検知するための信号を発生する。

【 0 0 8 1 】

図 5 の回路において、乱数発生器 3 6 は、一定の数値範囲に属する乱数を発生し、サンプリング回路 3 7 は、スタートレバー 6 が操作された後の適宜のタイミングで 1 個の乱数をサンプリングする。こうしてサンプリングされた乱数を使用することにより、例えば ROM 3 2 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。内部当選役 (内部当選役データ) は、その内部当選役に対応する停止制御の態様、或いは表示役などを介して、対応する図柄組合せと遊技者に付与される利益とが間接的に対応付けられているといえる。

10

【 0 0 8 2 】

リール 3 L , 3 C , 3 R の回転が開始された後、ステッピングモータ 4 9 L , 4 9 C , 4 9 R の各々に供給される駆動パルス数が計数され、その計数值は RAM 3 3 の所定エリアに書き込まれる。リール 3 L , 3 C , 3 R からは一回転毎にリセットパルスが得られ、これらのパルスはリール位置検出回路 5 0 を介して CPU 3 1 に入力される。こうして得られたリセットパルスにより、RAM 3 3 で計数されている駆動パルスの計数值が “ 0 ” にクリアされる。これにより、RAM 3 3 内には、各リール 3 L , 3 C , 3 R 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值が格納される。

【 0 0 8 3 】

上記のようなリール 3 L , 3 C , 3 R 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、ROM 3 2 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 3 L , 3 C , 3 R 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。

20

【 0 0 8 4 】

更に、ROM 3 2 内には、図柄組合せテーブル (図示せず) が格納されている。この図柄組合せテーブルでは、役の成立 (入賞など) となる図柄の組合せと、入賞のメダル配当枚数と、その入賞 (成立) を表わす入賞判定コード (成立判定コード) とが対応づけられている。上記の図柄組合せテーブルは、左のリール 3 L , 中央のリール 3 C , 右のリール 3 R の停止制御時、及び全リール 3 L , 3 C , 3 R の停止後の入賞確認 (表示役の確認) を行う場合に参照される。表示役 (表示役データ) は、基本的に、有効ラインに沿って並ぶ図柄組合せに対応する役 (成立役) である。遊技者には、表示役に対応する利益が付与される。

30

【 0 0 8 5 】

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、CPU 3 1 は、遊技者が停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R を操作したタイミングで停止スイッチ 7 L S , 7 C S , 7 R S 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 3 L , 3 C , 3 R を停止制御する信号をモータ駆動回路 3 9 に送る。

40

【 0 0 8 6 】

当選した役の入賞を示す停止態様 (即ち入賞態様) となれば、CPU 3 1 は、払出指令信号をホッパー駆動回路 4 1 に供給してホッパー 4 0 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 4 0 S は、ホッパー 4 0 から払出されるメダルの枚数を計数し、その計数值が指定された数に達した時に、メダル払出完了信号が CPU 3 1 に入力される。これにより、CPU 3 1 は、ホッパー駆動回路 4 1 を介してホッパー 4 0 の駆動を停止し、メダル払出処理を終了する。

【 0 0 8 7 】

図 6 は、副制御回路 7 2 の構成を示すブロック図である。副制御回路 7 2 は、画像制御回路 (g S u b) 7 2 a と、音・ランプ制御回路 (m S u b) 7 2 b とから構成されてい

50

る。この画像制御回路 (g S u b) 7 2 a 又は音・ランプ制御回路 (m S u b) 7 2 b は、主制御回路 7 1 を構成する回路基板とは各々別の回路基板上に構成されている。

【 0 0 8 8 】

主制御回路 7 1 と画像制御回路 (g S u b) 7 2 a との間の通信は、主制御回路 7 1 から画像制御回路 (g S u b) 7 2 a への一方向で行われ、画像制御回路 (g S u b) 7 2 a が主制御回路 7 1 へコマンド、情報等を入力することはない。また、画像制御回路 (g S u b) 7 2 a と音・ランプ制御回路 (m S u b) 7 2 b との間の通信は、画像制御回路 (g S u b) 7 2 a から音・ランプ制御回路 (m S u b) 7 2 b への一方向で行われ、音・ランプ制御回路 (m S u b) 7 2 b が画像制御回路 (g S u b) 7 2 a へコマンド、情報等を入力することはない。

10

【 0 0 8 9 】

画像制御回路 (g S u b) 7 2 a は、画像制御マイコン 8 1、シリアルポート 8 2、プログラム ROM 8 3、ワーク RAM 8 4、カレンダー IC 8 5、画像制御 IC 8 6、制御 RAM 8 7、画像 ROM (CROM (キャラクター ROM)) 8 8 及びビデオ RAM 8 9 で構成される。

【 0 0 9 0 】

画像制御マイコン 8 1 は、CPU、割込コントローラ、入出力ポート (シリアルポートは図示) を備えている。画像制御マイコン 8 1 に備えられた CPU は、主制御回路 7 1 から送信されたコマンドに基づき、プログラム ROM 8 3 内に格納された制御プログラムに従って各種の処理を行う。尚、画像制御回路 (g S u b) 7 2 a は、クロックパルス発生回路、分周器、乱数発生器及びサンプリング回路を備えていないが、画像制御マイコン 8 1 の動作プログラム上で乱数サンプリングを実行するように構成されている。

20

【 0 0 9 1 】

シリアルポート 8 2 は、主制御回路 7 1 から送信されるコマンド等を受信する。プログラム ROM 8 3 は、画像制御マイコン 8 1 で実行する制御プログラム (後述の図 2 8 ~ 図 3 3)、後述の各種テーブル (後述の図 1 5 ~ 図 2 2) 等を格納する。プログラム ROM 8 3 には、例えば、後述の報知期間モード移行テーブル (図 1 5)、報知期間抽選テーブル (図 1 6) などが格納される。

【 0 0 9 2 】

ワーク RAM 8 4 は、画像制御マイコン 8 1 が前述した制御プログラムを実行する場合の、作業用の一時記憶手段として構成される。ワーク RAM 8 4 には、種々の情報が格納される。例えば、後述の、演出識別子、残り演出遊技数、継続演出識別子、継続識別子などの情報が格納される。

30

【 0 0 9 3 】

カレンダー IC 8 5 は、日付データを記憶する。画像制御マイコン 8 1 には、操作部 1 7 が接続されている。実施例では、この操作部 1 7 を遊技場の従業員等が操作することにより日付の設定等が行われるようになっている。画像制御マイコン 8 1 は、操作部 1 7 から送信される入力信号に基づいて設定された日付情報をカレンダー IC 8 5 に記憶する。カレンダー IC 8 5 に記憶された日付情報はバックアップされることとなる。

【 0 0 9 4 】

また、前述のワーク RAM 8 4 とカレンダー IC 8 5 は、バックアップ対象となっている。つまり、画像制御マイコン 8 1 に供給される電源が遮断された場合であっても、電源が供給され続け、記憶された情報等の消去が防止される。

40

【 0 0 9 5 】

画像制御 IC 8 6 は、画像制御マイコン 8 1 により決定された演出内容 (前述の報知態様演出など) に応じた画像を生成し、液晶表示装置 1 3 1 に出力する (後述の図 7 ~ 図 9)。

【 0 0 9 6 】

制御 RAM 8 7 は、画像制御 IC 8 6 の中に含まれている。画像制御マイコン 8 1 は、この制御 RAM 8 7 に対して情報等の書き込みや読み出しを行う。また、制御 RAM 8 7

50

には、画像制御IC86のレジスタと、スプライト属性テーブルと、カラーパレットテーブルと、が展開されている。画像制御マイコン81は、画像制御IC86のレジスタと、スプライト属性テーブルとを所定のタイミングごとに更新する。

【0097】

画像制御IC86には、液晶表示装置131と、画像ROM88と、ビデオRAM89とが接続されている。尚、画像ROM88が画像制御マイコン81に接続された構成であってもよい。この場合、3次元画像データなど大量の画像データを処理する場合に有効な構成となる場合がある。画像ROM88は、画像を生成するための画像データ、ドットデータ等を格納する。ビデオRAM89は、画像制御IC86で画像を生成する場合の一時記憶手段として構成される。また、画像制御IC86は、ビデオRAM89のデータを液晶表示装置131に転送終了する毎に画像制御マイコン81に信号を送信する。

10

【0098】

また、画像制御回路(gSub)72aでは、画像制御マイコン81が、音・ランプの演出の制御も行うこととなっている。画像制御マイコン81は、決定された演出に基づいて、音・ランプの種類及び出力タイミングを決定する。そして、画像制御マイコン81は、所定のタイミングごとに、音・ランプ制御回路(mSub)72bにシリアルポート82を介してコマンドを送信する。音・ランプ制御回路(mSub)72bでは、主に、画像制御回路(gSub)72aから送信されたコマンドに応じて、音・ランプの出力のみを行うこととなる(後述する音量調節制御を除く)。

【0099】

音・ランプ制御回路(mSub)72bは、音・ランプ制御マイコン91、シリアルポート92、プログラムROM93、ワークRAM94、音源IC95、パワーアンプ96、音源ROM97で構成される。

20

【0100】

音・ランプ制御マイコン91は、CPU、割込コントローラ、入出力ポート(シリアルポートは図示)を備えている。音・ランプ制御マイコン91に備えられたCPUは、画像制御回路(gSub)72aから送信されたコマンドに基づき、プログラムROM93内に格納された制御プログラムに従って音・ランプの出力処理を行う。また、音・ランプ制御マイコン91には、LED類101及びランプ類102が接続されている。音・ランプ制御マイコン91は、画像制御回路(gSub)72aから所定のタイミングで送信されるコマンドに応じて、このLED類101及びランプ類102に出力信号を送信する。これにより、LED類101及びランプ類102が演出に応じた所定の態様で発光することとなる。

30

【0101】

シリアルポート92は、画像制御回路(gSub)72aから送信されるコマンド等を受信する。プログラムROM93は、音・ランプ制御マイコン91で実行する制御プログラム等を格納する。ワークRAM94は、音・ランプ制御マイコン91が前述した制御プログラムを実行する場合の、作業用の一時記憶手段として構成される。

【0102】

音源IC95は、画像制御回路(gSub)72aから送信されたコマンドに基づいて音源を生成し、パワーアンプ96に出力する。パワーアンプ96は増幅器であり、このパワーアンプ96にはスピーカ9L, 9Rが接続されている。パワーアンプ96は、音源IC95から出力された音源を増幅し、増幅した音源をスピーカ9L, 9Rから出力させる。音源ROM97は、音源を生成するための音源データ(フレーズ等)等を格納する。

40

【0103】

また、音・ランプ制御マイコン91には、音量調節部103が接続されている。音量調節部103は、遊技場の従業員等により操作可能となっており、スピーカ9L, 9Rから出力される音量の調節が行われる。音・ランプ制御マイコン91は、音量調節部103から送信される入力信号に基づいて、スピーカ9L, 9Rから出力される音を入力された音量に調節する制御を行う。

50

【0104】

図7～図9を参照して、液晶表示部2bの表示例について説明する。

【0105】

図7は、内部当選役がベルの小役であり、後述の演出識別子が6の場合（一般遊技状態）における小役告知型演出の表示例1を示す。

【0106】

図7の(1)は、スタート操作時の表示例を示す。この表示例では、女性キャラクタ205が入浴する様子が示されている。泡表示領域28L, 28C, 28Rには、それぞれ赤色の泡201、水色の泡202、黄色の泡203が表示されている。

【0107】

赤色の泡201は、赤チェリーの小役に対応する。水色の泡202は、リプレイに対応する。黄色の泡203は、ベルの小役に対応する。ここで、小役告知型演出のうち、各泡表示領域に表示される泡の色が異なる演出を、以下「小役告知型異色演出」という。

【0108】

図7の(2)は、第1停止操作として中央の停止ボタン7Cが操作されたときの表示例を示す。この表示例では、操作された中央の停止ボタン7Cに対応する中央の泡表示領域28Cに表示された黄色の泡203を女性キャラクタ205が割った様子を示す。

【0109】

図7の(3)は、第2停止操作として右の停止ボタン7Rが操作されたときの表示例を示す。この表示例では、操作された右の停止ボタン7Rに対応する右の泡表示領域28Rに表示された黄色の泡203を女性キャラクタ205が割ろうとしたが、割れなかった様子を示す。3つの泡表示領域のうち、対応する停止ボタンが操作された場合でも泡が割れない様子を示す泡表示領域を、以下「特定泡表示領域」という。

【0110】

図7の(4)は、第3停止操作として左の停止ボタン7Lが操作されたときの表示例を示す。この表示例では、操作された左の停止ボタン7Lに対応する左の泡表示領域28Lに表示された赤色の泡201を女性キャラクタ205が割った様子を示す。図柄表示領域21L, 21C, 21Rにおける図柄の停止態様によれば、クロスアップライン8aに沿って“ベル-ベル-ベル”が並び、ベルの小役が成立している。

【0111】

ここで、一般遊技状態において小役告知型異色演出を行う場合（例えば、後述の図18に示すテーブルを使用する場合）には、スタート操作時において、内部当選役に対応する色の泡（以下「対応泡」という）を少なくとも一つの泡表示領域に表示する。対応泡が表示された泡表示領域に対応する停止ボタンが操作された場合には、その泡が割れない様子を示す。

【0112】

他方、内部当選役に対応しない色の泡（以下「非対応泡」という）が表示された泡表示領域に対応する停止ボタンが操作された場合には、その泡が割れる様子を示す。遊技者にとってみれば、操作した停止ボタンに対応する泡表示領域に表示された泡が割れない場合には、内部当選役がその割れない泡の色に対応するものであることをその操作のときに把握することができる。

【0113】

また、遊技者は、内部当選役を予測し、予測した内部当選役に対応する色の泡が表示された泡表示領域に対応する停止ボタンの操作として第1停止操作～第3停止操作のいずれとするかを選択することができる。したがって、遊技者は、その予測が正しかったかどうかを知る時機を自由に決めることができ、遊技の興趣が向上する。

【0114】

また、持越状態において小役告知型異色演出を行う場合（例えば、後述の図19に示すテーブルを使用する場合）には、スタート操作時において、基本的に、非対応泡を少なくとも一つの泡表示領域に表示する。非対応泡を複数表示する場合には、その複数の非対応

10

20

30

40

50

泡のうちから特定非対応泡を予め決定する。対応泡又は非対応泡（特定非対応泡を除く）が表示された泡表示領域に対応する停止ボタンが操作された場合には、その泡が割れる様子を示す。

【0115】

他方、特定非対応泡が表示された泡表示領域（特定泡表示領域）に対応する停止ボタンが操作された場合には、その泡が割れない様子を示す。遊技者にとってみれば、操作した停止ボタンに対応する泡表示領域に表示された泡が割れない場合において、その泡の色に対応する役が内部当選役でない場合（例えば、その泡の色に対応する役が成立しない場合）には、持越状態であることを把握することができる。

【0116】

また、遊技者は、例えば、内部当選する確率が低いことを理由として内部当選していないと予測した内部当選役に対応する色の泡が表示された泡表示領域に対応する停止ボタンの操作として第1停止操作～第3停止操作のいずれとするかを選択することができる。したがって、遊技者は、その予測が正しかったかどうかを知る時機を自由に決めることができ、遊技の興趣が向上する。

【0117】

図8は、内部当選役がベルの小役であり、後述の演出識別子が205の場合（一般遊技状態）における小役告知型演出の表示例2を示す。

【0118】

図8の(1)は、スタート操作時の表示例を示す。この表示例では、女性キャラクター205が入浴する様子が示されている。泡表示領域28L, 28C, 28Rには、それぞれ黄色の泡203が表示されている。ここで、小役告知型演出のうち、各泡表示領域に表示される泡の色が同じである演出を、以下「小役告知型同色演出」という。

【0119】

図8の(2)は、第1停止操作として左の停止ボタン7Lが操作されたときの表示例を示す。この表示例では、操作された左の停止ボタン7Lに対応する左の泡表示領域28Lに表示された黄色の泡203を女性キャラクター205が割った様子を示す。

【0120】

図8の(3)は、第2停止操作として中央の停止ボタン7Cが操作されたときの表示例を示す。この表示例では、操作された中央の停止ボタン7Cに対応する中央の泡表示領域28Cに表示された黄色の泡203を女性キャラクター205が割ろうとしたが、割れなかった様子を示す。

【0121】

図8の(4)は、第3停止操作として右の停止ボタン7Rが操作されたときの表示例を示す。この表示例では、操作された右の停止ボタン7Rに対応する右の泡表示領域28Rに表示された黄色の泡203を女性キャラクター205が割った様子を示す。図柄表示領域21L, 21C, 21Rにおける図柄の停止態様によれば、センターライン8cに沿って“ベル-ベル-ベル”が並び、ベルの小役が成立している。

【0122】

ここで、一般遊技状態において小役告知型同色演出を行う場合（例えば、後述の図20に示すテーブルを使用する場合）には、スタート操作時において、対応泡を各泡表示領域に表示する。また、特定泡表示領域を後述のモードに基づいて予め決定する。

【0123】

具体的には、後述のモードがAの場合には、特定泡表示領域として左の泡表示領域28Lが選択される確率が高い。後述のモードがBの場合には、特定泡表示領域として中央の泡表示領域28Cが選択される確率が高い。後述のモードがCの場合には、特定泡表示領域として右の泡表示領域28Rが選択される確率が高い。

【0124】

遊技者にとってみれば、遊技者が期待するモードであれば特定泡表示領域として選択される確率が高い泡表示領域に対応する停止ボタンの操作として第1停止操作～第3停止操

10

20

30

40

50

作のいずれとするかを選択することができる。したがって、遊技者は、期待するモードであるか否かを把握しうる時機を自由に決めることができ、遊技の興趣が向上する。

【0125】

また、持越状態において小役告知型同色演出を行う場合（例えば、後述の図21に示すテーブルを使用する場合）には、スタート操作時において、非対応泡を各泡表示領域に表示する。また、非対応泡が表示される3つの泡表示領域のうちから特定泡表示領域を後述のモードに基づいて予め決定する。

【0126】

具体的には、一般遊技状態の場合と同様に、後述のモードがAの場合には、特定泡表示領域として左の泡表示領域28Lが選択される確率が高い。後述のモードがBの場合には、特定泡表示領域として中央の泡表示領域28Cが選択される確率が高い。後述のモードがCの場合には、特定泡表示領域として右の泡表示領域28Rが選択される確率が高い。

10

【0127】

遊技者にとってみれば、遊技者が期待するモードであれば特定泡表示領域として選択される確率が高い泡表示領域に対応する停止ボタンの操作として第1停止操作～第3停止操作のいずれとするかを選択することができる。さらに、各泡表示領域に表示された泡の色に対応する役が内部当選役でない場合（例えば、その泡の色に対応する役が成立しない場合）には、持越状態であることを把握することができる。したがって、遊技者は、期待するモードであるか否かを把握しうる時機を自由に決めること、及び持越状態であるか否かを把握することができる。遊技の興趣が向上する。

20

【0128】

図9は、後述の報知期間において内部当選役が黒チェリーの小役である場合における表示例1を示す。

【0129】

図9の(1)は、後述の演出識別子が701又は703の場合におけるスタート操作時の表示例を示す。この表示例では、赤色の服を着てマシンガン209を構えた男性キャラクタ207と女性キャラクタ205とがにらみ合う様子が示されている。また、男性キャラクタ207の後方において黒色の服を着てマシンガンを持つ男性キャラクタ211が控えている様子が示されている。演出表示領域23の左下の部分には、「赤付近を狙って！」という文が表示されている。回数表示領域29には、17が表示されている。

30

【0130】

図9の(2)は、後述の演出識別子が702又は704の場合におけるスタート操作時の表示例を示す。この表示例では、赤色の服を着て武器を持たない男性キャラクタ207と女性キャラクタ205とがにらみ合う様子が示されている。また、男性キャラクタ207の後方において黒色の服を着て武器を持たない男性キャラクタ211が控えている様子が示されている。演出表示領域23の左下の部分には、「赤付近を狙って！」という文が表示されている。回数表示領域29には、17が表示されている。

【0131】

ここで、赤色の服を着た男性キャラクタ207は、「赤付近を狙って！」という文（内部当選役が黒チェリーの小役であることを）を強調するために表示されている。また、内部当選役が黒チェリーの小役である場合には、演出表示領域23の左下の部分には、「黒付近を狙って！」という文が表示され、黒色の服を着た男性キャラクタ211が男性キャラクタ207の位置に表示される。また、この場合、男性キャラクタ207は、男性キャラクタ211の後方に表示される。

40

【0132】

遊技者にとってみれば、「赤付近を狙って！」という文と、手前側に表示された男性キャラクタ207が着ている服の色により、黒チェリーの小役に内部当選したことを把握し、黒チェリーの小役の成立（報知期間の終了条件の成立）を避けるための目押しを行うことができる。遊技者は、例えば、赤の色である“赤7”、或いは赤の色である“赤チェリー”の目押しを行うことにより、内部当選した黒チェリーの小役を不成立にすることがで

50

きる。

【0133】

図9の(3)は、第3停止操作時において、黒チェリーの小役が不成立である場合の表示例を示す。この表示例では、女性キャラクタ205が背中を向けて立っている様子が示されている。演出表示領域23の右下の部分には、「突破成功!!」という文が表示されている。遊技者にとってみれば、報知期間が継続すること(FT遊技状態などが継続すること)を把握することができる。

【0134】

図9の(4)は、第3停止操作時において、黒チェリーの小役が成立した場合の表示例を示す。この表示例では、女性キャラクタ205が転んだ様子が示されている。演出表示領域23の右下の部分には、「突破失敗!!」という文が表示されている。遊技者にとってみれば、報知期間が終了すること(FT遊技状態などが終了すること)を把握することができる。

10

【0135】

ここで、報知期間において赤チェリーの小役又は黒チェリーの小役が内部当選した場合(例えば、後述の図22に示すテーブルを使用する場合など)には、後述の報知期間回数カウンタの値が50未満又は50以上のいずれであるかに基づいてマシンガン209を表示するか否かの決定(後述の演出識別子の決定)が行われる。遊技者にとってみれば、スタート操作時において後述の報知期間回数カウンタの値を推測することができる。

【0136】

図10は、各遊技状態の発生条件、移行条件、及び移行条件が充足された場合の移行先の遊技状態を示す。各遊技状態では、基本的に、内部当選する役の種類或いはその当選確率が異なる。

20

【0137】

実施例の遊技状態には、基本的に、一般遊技状態、BB遊技状態、RB遊技状態、BB持越状態、RB持越状態、FT遊技状態、及びFT遊技・持越状態がある。BB持越状態、及びRB持越状態を、以下「持越状態」という。また、この持越状態中において持ち越された役を、以下「持越役」という。

【0138】

一般遊技状態は、基本的に、いわゆる「出玉率」(遊技に賭けられた単位遊技価値に対して遊技者に付与される遊技価値)の期待値が“1”よりも小さい遊技状態である。また、後述の持越役がない遊技状態であり、他の遊技状態と比べて遊技者にとって最も不利な遊技状態である。

30

【0139】

BB遊技状態は、BB一般遊技状態及びRB遊技状態により構成される遊技状態である。また、BB遊技状態は、基本的に、「第1種特別役物に係る役物連続作動装置」が作動しているゲームにより構成される遊技状態である。

【0140】

RB遊技状態は、基本的に、「第1種特別役物」が作動しているゲームにより構成される遊技状態である。

40

【0141】

BB持越状態は、BBに対応する図柄組合せが表示ラインに沿って並ぶこと(BBの成立)が一又は複数のゲームにわたり許容(内部当選役に応じて許容)された遊技状態である。また、持越役がBBである遊技状態である。

【0142】

RB持越状態は、RBに対応する図柄組合せが表示ラインに沿って並ぶこと(RBの成立)が一又は複数のゲームにわたり許容された遊技状態である。また、持越役がRBである遊技状態である。なお、RB持越状態は、BB一般遊技状態から移行する。

【0143】

FT遊技状態は、後述の図14の(1)に示すように、他の遊技状態(例えば、一般遊

50

技状態など)に比べリプレイに内部当選する確率が相対的に高い遊技状態である。なお、F T遊技状態では、F T遊技・持越状態と異なり持越役はない。

【0144】

F T遊技・持越状態は、B B又はR Bに対応する図柄組合せが表示ラインに沿って並ぶこと(B Bの成立又はR Bの成立)が一又は複数のゲームにわたり許容された遊技状態(持越役がある遊技状態)である。また、F T遊技・持越状態は、後述の図14の(2)に示すように、他の遊技状態に比べリプレイに内部当選する確率が相対的に高い遊技状態である。

【0145】

実施例では、リプレイに内部当選する確率が相対的に高い遊技状態であるか否かを判別するためにF T作動中フラグ(識別情報)を用いるようにしている。F T作動中フラグがオンの場合は、上記確率が相対的に高い遊技状態である。F T作動中フラグがオフの場合は、上記確率が相対的に低い遊技状態である。

10

【0146】

したがって、F T作動中フラグがオンであり、持越役がない場合には、F T遊技状態である。また、F T作動中フラグがオンであり、持越役がある場合には、F T遊技・持越状態である。なお、F T作動中フラグがオフの場合には、基本的に、一般遊技状態又は持越状態である。

【0147】

ここで、B B遊技状態(B B一般遊技状態及びB B遊技状態中におけるR B遊技状態)中においてR Bが内部当選した場合は、B B遊技状態中の一又は複数のゲームにわたりR B持越状態(B B中R B持越状態)を発生させ、R Bに対応する図柄組合せが表示された場合には、R B持越状態(B B中R B持越状態)からB B遊技状態中におけるR B遊技状態に遊技状態を移行させる。

20

【0148】

また、B B遊技状態中においてR Bが内部当選した場合、現在の遊技状態(例えば、B B中R B遊技状態)からB B遊技状態中におけるR B遊技状態に遊技状態を移行させることもできる。しかし、R B持越状態(B B中R B持越状態)中にB B遊技状態の終了条件が成立した場合には、R B持越状態(B B中R B持越状態)から一般遊技状態に遊技状態を移行させるようにしている。他方、一般遊技状態中においてR Bに内部当選することにより、R B持越状態へ移行し、R Bの持ち越しが行われる。

30

【0149】

図10に示すように、B B遊技状態の発生条件は、B Bの成立である。獲得枚数(例えば、いわゆる「純増枚数」或いは「払出枚数」)が所定枚数(例えば、466枚)以上となることにより遊技状態の移行条件が成立(充足)し、遊技状態が一般遊技状態へ移行する。

【0150】

持越状態の発生条件は、B Bに内部当選すること、R Bに内部当選すること、又はB B遊技状態中においてR Bに内部当選することのいずれかである。B B、又はR Bが成立すること、B B遊技状態が終了すること、又はB B遊技状態中においてR B遊技状態が開始することにより移行条件が成立し、遊技状態がB B遊技状態、R B遊技状態、又は一般遊技状態へ移行する。

40

【0151】

B B一般遊技状態の発生条件は、B Bが成立すること、又はB B遊技状態中においてR B遊技状態が終了することである。B B遊技状態が終了すること、又はB B遊技状態中におけるR B遊技状態が開始することにより移行条件が成立し、遊技状態が一般遊技状態又はR B遊技状態へ移行する。

【0152】

B B遊技状態中におけるR B遊技状態の発生条件は、B B一般遊技状態中若しくはB B遊技状態中におけるR B遊技状態中にR Bが成立することである。所定回数(例えば、12

50

回)のゲームが終了すること、所定回数(例えば、8回)の成立が実現すること、又はBB遊技状態が終了することという条件のうちいずれかが成立することにより移行条件が成立し、遊技状態が一般遊技状態、BB遊技状態中におけるRB遊技状態、又はBB一般遊技状態へ移行する。

【0153】

FT遊技状態の発生条件は、BB遊技状態が終了することである。赤チェリーの小役又は黒チェリーの小役の成立が実現すること、BBに内部当選すること、又はBBが成立することという条件のうちいずれかが成立することにより移行条件が成立し、遊技状態が一般遊技状態、FT遊技・持越状態、又はBB遊技状態へ移行する。

【0154】

FT遊技・持越状態の発生条件は、FT遊技状態中においてBBに内部当選することである。BB、赤チェリーの小役、又は黒チェリーの小役が成立することにより移行条件が成立し、遊技状態が、BB遊技状態、又は持越状態へ移行する。

【0155】

図11を参照して、BET数が1の場合の役と図柄組合せと払出枚数について説明する。

【0156】

BBは、“赤7-赤7-赤7”(赤7BB)又は“青7-青7-青7”(青7BB)が有効ラインに沿って並ぶことにより成立する(表示役がBBとなる)。なお、BBの図柄組合せである「青7」、「赤7」は、別フラグで抽選されている。

【0157】

RBは、BB一般遊技状態中(RB持越状態中)に“ベル-黄緑ハート-黄緑ハート”が有効ラインに沿って並ぶことにより成立する。

【0158】

リプレイは、“Replay-Replay-Replay”が有効ラインに沿って並ぶことにより成立する。リプレイが成立すると、投入したメダルの枚数と同数のメダルが自動投入されるので、遊技者はメダルを消費することなく次のゲームを行うことができる。すなわち、リプレイは、成立することにより遊技価値の投入をすることによらずに遊技を行うことができる役である。

【0159】

赤チェリーの小役は、“赤チェリー-any-any”が有効ラインに沿って並ぶことにより成立する。また、黒チェリーの小役は、“黒チェリー-any-any”が有効ラインに沿って並ぶことにより成立する。ここで、“any”は、任意の図柄を示す。なお、本実施例では、赤チェリーの小役及び黒チェリーの小役を総称して「チェリーの小役」という。

【0160】

チェリーの小役の成立は、FT遊技状態、及びFT遊技・持越状態の終了条件である。内部当選役が赤チェリーの小役である場合には、赤チェリーの小役の成立が許容される(停止操作のタイミングに応じて成立する)が、黒チェリーの小役の成立は許容されない。また、黒チェリーの小役の成立が許容されるが、赤チェリーの小役の成立は許容されない。また、チェリーの小役に対応する図柄組合せを構成する図柄のうち、中央及び右のリー

【0161】

また、「赤特殊小役」、「青特殊小役」、及び「白特殊小役」が成立することとなる図柄の組合せは図示の通りである。

【0162】

図12は、BET数が2及び3の場合の役と図柄組合せと払出枚数を示す。図12に示す役と図柄組合せは、基本的に図11のものと同一である。ただし、ベルの小役の払出枚数が図11では15枚であるのに対して図12では10枚である。

【0163】

10

20

30

40

50

ここで、F T遊技状態、F T遊技・持越状態では、チェリーの小役に内部当選した場合に、その種別が報知される報知期間（遊技区間）が設けられる。報知期間では、赤チェリーの小役又は黒チェリーの小役の少なくともいずれか一方に内部当選した場合には、その旨が表示画面5 aに表示される。報知期間であるか否かは報知期間識別子により識別される。報知期間識別子が1のときは報知期間である。報知期間識別子が0のときは報知期間ではない。

【0164】

遊技者にとってみれば、報知に対応するチェリーの小役が成立しないように停止ボタンを操作（目押しなど）することにより、F T遊技状態、或いはF T遊技・持越状態を継続させることができる。報知期間以外の遊技期間（B B遊技状態を除く遊技区間）を、以下「通常期間」という。

10

【0165】

報知期間の発生条件は、報知期間回数が1以上であり、且つB B遊技状態が終了したことである。報知期間の終了条件は、報知期間回数が0になること、又はF T作動中フラグがオフになることのいずれか一方の条件が成立したときに成立する。

【0166】

報知期間回数は、報知期間が継続するゲームの回数である。この報知期間回数は、後述のモード（識別情報）に基づいて決定される（図16）。モードにはA～Cがあり、一般遊技状態で内部当選役及び報知期間モード移行テーブル（後述の図15）に応じて切り換えが行われる（後述の図30のステップS93）。報知期間回数は、報知期間においてゲームの終了時に1減算される。

20

【0167】

ここで、報知期間中では、報知期間回数が101以上の場合には報知期間回数から100を減算した値、報知期間回数が51以上の場合には報知期間回数から50を減算した値、報知期間回数が50以下の場合には報知期間回数と同じ値（以下「表示回数」という）が回数表示領域29に表示される。

【0168】

すなわち、回数表示領域29には、報知期間回数が51以上の場合には、報知期間回数よりも小さい1～50の範囲のうちのいずれかの値が表示回数として表示される。遊技者にとってみれば、回数表示領域29に表示された値により最大で50回のゲームにわたり報知期間が継続することを把握することはできるが、報知期間回数が51以上であるかどうかを把握することはできない。

30

【0169】

このように、報知期間回数が51以上の場合に本来の報知期間回数よりも小さい回数を表示回数として表示することにより、報知期間において内部当選したチェリーの小役を不成立とする目押しに失敗した場合の遊技者の落胆の度合いを小さくすることができる。例えば、報知期間回数が117であり、表示回数が17である場合に上記目押しに失敗した場合でも、遊技者は、報知期間回数が17、67、又は117のいずれであったかを把握することができないので、遊技者が報知期間を直接的に把握できるようにした場合よりも遊技者の落胆の度合いを小さくすることができる。

40

【0170】

また、報知期間回数として設定される初期値は、50、100、150のいずれかである。継続する回数が最も小さい報知期間（上記初期値が50の報知期間）が継続するゲームの回数は50である。すなわち、報知期間の継続ゲーム回数の最小単位（基本単位）が50である。初期値が100の場合は2単位分、初期値が150の場合は3単位分の報知期間が実現される。他方、表示回数は、報知期間における各単位において行うことが可能なゲームの回数を示す。

【0171】

遊技者にとってみれば、回数表示領域29に表示される最大の回数を報知期間の1単位として把握し、何単位分まで報知期間が継続するかに期待して遊技を楽しむことができる

50

。また、回数表示領域 29 の表示により、複数のゲームにわたる報知期間をある単位の結合として把握することが可能になり、遊技にメリハリをもたせることができ、さらに遊技内容をわかりやすいものにすることができる。

【0172】

図 13 を参照して、確率抽選テーブル（BET 数：3）について説明する。

【0173】

図 13 の（1）は、一般遊技状態用確率抽選テーブルを示す。一般遊技状態では、BB（赤7）、BB（青7）、リプレイ、ベルの小役、赤特殊小役、青特殊小役、白特殊小役、赤チェリーの小役、及び黒チェリーの小役に内部当選する場合がある。

【0174】

ここで、BB（赤7）に内部当選した場合（BB（赤7）を持ち越した場合）、“赤7 - 赤7 - 赤7”が有効ラインに沿って並ぶことが許容される。また、BB（青7）に内部当選した場合（BB（青7）を持ち越した場合）、“青7 - 青7 - 青7”が有効ラインに沿って並ぶことが許容される。

【0175】

図 13 の（2）は、BB一般遊技状態用確率抽選テーブルを示す。BB一般遊技状態では、RB、リプレイ、ベルの小役、赤特殊小役、青特殊小役、白特殊小役、赤チェリーの小役、及び黒チェリーの小役に内部当選する場合がある。

【0176】

ここで、RBに内部当選した場合（RBを持ち越した場合）、“ベル - 黄緑ハート - 黄緑ハート”が有効ラインに沿って並ぶことが許容される。

【0177】

図 13 の（3）は、持越状態用確率抽選テーブルを示す。この持越状態では、リプレイ、ベルの小役、赤特殊小役、青特殊小役、白特殊小役、赤チェリーの小役、及び黒チェリーの小役に内部当選する場合がある。

【0178】

図 14 を参照して、確率抽選テーブル（BET 数：3）について説明する。

【0179】

図 14 の（1）は、FT遊技状態用確率抽選テーブルを示す。FT遊技状態では、BB（赤7）、BB（青7）、リプレイ、ベルの小役、赤特殊小役、青特殊小役、白特殊小役、赤チェリーの小役、及び黒チェリーの小役に内部当選する場合がある。

【0180】

ここで、BB（赤7）に内部当選した場合（BB（赤7）を持ち越した場合）、“赤7 - 赤7 - 赤7”が有効ラインに沿って並ぶことが許容される。また、BB（青7）に内部当選した場合（BB（青7）を持ち越した場合）、“青7 - 青7 - 青7”が有効ラインに沿って並ぶことが許容される。

【0181】

図 14 の（2）は、FT遊技・持越状態用確率抽選テーブルを示す。FT遊技・持越状態では、リプレイ、ベルの小役、赤特殊小役、青特殊小役、白特殊小役、赤チェリーの小役、及び黒チェリーの小役に内部当選する場合がある。

【0182】

図 15 を参照して、報知期間モード移行テーブルについて説明する。

【0183】

図 15 の（1）は、チェリーの小役に内部当選した場合に使用される。図 15 の（2）は、特殊小役に内部当選した場合に使用される。図 15 の（3）は、ベルの小役に内部当選した場合に使用される。図 15 の（4）は、リプレイに内部当選した場合に使用される。

【0184】

報知期間モード移行テーブルは、移行前のモード（現在のモード）に応じて、移行後のモード（移行先のモード）として A～C に当選となる抽選値の情報を備えている。抽選値

10

20

30

40

50

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が選択される。

【0185】

例えば、現在のモードがAのときにチェリーの小役に内部当選し、抽出した乱数値が“10000”である場合、初めに、この“10000”から移行後のモードAに対応する抽選値“8192”を減算する。減算した値は、“1808”である（正の値である）。次に、この“1808”から移行後のモードBに対応する抽選値“24064”を減算する。減算した値は、負となる。したがって、移行後のモードとしてBが選択される。

【0186】

図16を参照して、報知期間抽選テーブルについて説明する。

10

【0187】

報知期間抽選テーブルは、モードA～C毎に、報知期間回数（報知期間回数の初期値）として0回、50回、100回、150回に当選となる抽選値の情報を備えている。各モードで決定される報知期間回数の期待値は、モードAでは“26.5”、モードBでは“36.5”、モードCでは“65.3”である。

【0188】

このように、モードに応じて報知期間が継続するゲームの回数の期待値が変化する。遊技者にとってみれば、モードCに変化することに期待して、内部当選役に応じたモードの変化を楽しむことができる。

【0189】

図17を参照して、通常期間において演出グループ識別子を決定するための通常期間用演出グループ決定テーブルについて説明する。

20

【0190】

通常期間用演出グループ決定テーブルは、演出グループ識別子に対応する抽選値の情報を備えている。演出グループ識別子は、演出態様（大まかな演出の内容）を規定する情報である。図17では、演出グループ識別子として小役告知型異色演出、小役告知型同色演出に対応するものが示されている。

【0191】

図18及び図19を参照して、通常期間において演出グループ識別子が1（小役告知型異色演出）である場合に演出識別子を決定するための通常期間用演出決定テーブルについて説明する。

30

【0192】

この演出決定テーブルは、内部当選役ごとに各演出識別子に対応する抽選値の情報を備えている。演出識別子は、演出の内容を直接的に規定する情報であり、この演出識別子と演出データとが一对一で対応付けられている。各演出識別子に対応する演出データは、スタート操作時において泡表示領域28L、28C、28Rに表示される泡の色、及び特定泡表示領域の種別により区別することができる。

【0193】

ここで、各演出識別子に対応する演出データの内容として、左停止操作、中央停止操作、又は右停止操作のうちのいずれか2つの欄には、対応する泡表示領域に表示されていた泡が消える旨（割れる旨）が記載されている。泡が消える旨が記載されていない操作に対応する泡表示領域が特定泡表示領域である。

40

【0194】

図18は、一般遊技状態において演出グループ識別子が1（小役告知型異色演出）である場合に使用する通常期間用演出決定テーブルAを示す。

【0195】

通常期間用演出決定テーブルAに基づいて選択される演出識別子に対応する演出データによれば、スタート操作時においていずれかの泡表示領域28L、28C、28Rに内部当選役に対応する色の泡が表示される。特定泡表示領域には、内部当選役に対応する色の泡が表示されている。

50

【0196】

例えば、演出識別子1（内部当選役がリプレイ）に対応する演出データの場合に、スタート操作時において左の泡表示領域28L（特定泡表示領域）に内部当選役に対応する色の泡が表示されている。左停止操作が行われた場合には、左の泡表示領域28Lは特定泡表示領域であることからそこに表示された泡は消えない（割れない）。

【0197】

図19は、持越状態において演出グループ識別子が1（小役告知型異色演出）である場合に使用する通常期間用演出決定テーブルBを示す。

【0198】

通常期間用演出決定テーブルBに基づいて選択される演出識別子に対応する演出データによれば、スタート操作時においていずれかの泡表示領域28L，28C，28Rに内部当選役に対応する色の泡が表示される。特定泡表示領域には、内部当選役に対応しない色の泡が表示されている。

【0199】

例えば、演出識別子101（内部当選役がリプレイ）に対応する演出データの場合に、スタート操作時において中央の泡表示領域28C（特定泡表示領域）に内部当選役に対応しない黄色の泡が表示されている。中央停止操作が行われた場合には、中央の泡表示領域28Cは特定泡表示領域であることからそこに表示された泡は消えない（割れない）。

【0200】

図20及び図21を参照して、通常期間において演出グループ識別子が2（小役告知型同色演出）であり、内部当選役がベルの小役である場合に演出識別子を決定するための通常期間用演出決定テーブルについて説明する。

【0201】

この演出決定テーブルは、モードごとに各演出識別子に対応する抽選値の情報を備えている。各演出識別子に対応する演出データは、図18及び図19の場合と同様に、スタート操作時において泡表示領域28L，28C，28Rに表示される泡の色、及び特定泡表示領域の種別により区別することができる。

【0202】

図20は、一般遊技状態において演出グループ識別子が2（小役告知型同色演出）である場合に使用する通常期間用演出決定テーブルCを示す。

【0203】

通常期間用演出決定テーブルCに基づいて選択される演出識別子に対応する演出データによれば、モードA～Cのいずれの場合においても、スタート操作時において泡表示領域28L，28C，28Rに内部当選役であるベルの小役に対応する黄色の泡が表示される。

【0204】

モードAの場合には、特定泡表示領域が左の泡表示領域28Lである演出データに対応する演出識別子201が選択（決定）される確率（16384 / 32768）は、特定泡表示領域が中央の泡表示領域28Cである演出データに対応する演出識別子202が選択される確率（8192 / 32768）よりも高い。また、演出識別子201が選択される確率は、特定泡表示領域が右の泡表示領域28Rである演出データに対応する演出識別子203が選択される確率（8192 / 32768）よりも高い。

【0205】

モードBの場合には、特定泡表示領域が中央の泡表示領域28Cである演出データに対応する演出識別子205が選択（決定）される確率（16384 / 32768）は、特定泡表示領域が左の泡表示領域28Lである演出データに対応する演出識別子204が選択される確率（8192 / 32768）よりも高い。また、演出識別子205が選択される確率は、特定泡表示領域が右の泡表示領域28Rである演出データに対応する演出識別子206が選択される確率（8192 / 32768）よりも高い。

【0206】

モードCの場合には、特定泡表示領域が右の泡表示領域28Rである演出データに対応する演出識別子209が選択(決定)される確率(16384/32768)は、特定泡表示領域が左の泡表示領域28Lである演出データに対応する演出識別子207が選択される確率(8192/32768)よりも高い。また、演出識別子209が選択される確率は、特定泡表示領域が中央の泡表示領域28Cである演出データに対応する演出識別子208が選択される確率(8192/32768)よりも高い。

【0207】

遊技者にとってみれば、特定泡表示領域に該当する泡表示領域に基づいてモードを推測することができる。したがって、遊技の興趣を向上させることができる。例えば、特定泡表示領域が左の泡表示領域28Lである場合には、モードAである確率が高いことを認識することができる。

10

【0208】

図21は、持越状態において演出グループ識別子が2(小役告知型同色演出)である場合に使用する通常期間用演出決定テーブルDを示す。

【0209】

通常期間用演出決定テーブルDに基づいて選択される演出識別子に対応する演出データによれば、モードA~Cのいずれの場合においても、スタート操作時において泡表示領域28L, 28C, 28Rに内部当選役であるベルの小役に対応しない水色の泡が表示される。

【0210】

遊技者にとってみれば、特定泡表示領域に該当する泡表示領域に基づいてモードを推測することができる。さらに、特定泡表示領域に表示された泡の色と内部当選役或いは成立役とが整合しないことにより、持越状態であることを把握することができる。したがって、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0211】

図22を参照して、報知期間において内部当選役が黒チェリーの小役である場合に演出識別子を決定するための報知期間用演出決定テーブルAについて説明する。

【0212】

この演出決定テーブルは、報知期間回数ごとに各演出識別子に対応する抽選値の情報を備えている。各演出識別子に対応する演出データは、基本的に、スタート操作時において敵である男性キャラクタ207がマシンガン209を構えるか否かにより区別することができる。

30

【0213】

なお、第3停止操作が行われたときに主人公である女性キャラクタ205が男性キャラクタ207に勝ち、女性キャラクタ205が背中を向けて立っている様子が示されるか否かは、黒チェリーの小役の入賞の成否に応じて変化する。

【0214】

報知期間回数が50回未満の場合には、スタート操作のときに敵である男性キャラクタ207がマシンガン209を構えることを内容とする演出データに対応する演出識別子701が選択される確率(8192/32768)は、素手で構えることを内容とする演出データに対応する演出識別子702が選択される確率(24576/32768)よりも低い。

40

【0215】

報知期間回数が50回以上の場合には、スタート操作のときに敵である男性キャラクタ207がマシンガン209を構えることを内容とする演出データに対応する演出識別子703が選択される確率(24576/32768)は、素手で構えることを内容とする演出データに対応する演出識別子704が選択される確率(8192/32768)よりも高い。

【0216】

遊技者にとってみれば、回数表示領域29における表示内容とともに、スタート操作のときに敵である男性キャラクタ207がマシンガン209を構えるか否かに基づいて報知期間回数を推測して、遊技を楽しむことができる。

50

【0217】

図23～図25に示すメインフローチャートを参照して、主制御回路71の制御動作について説明する。

【0218】

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(所定の記憶領域(例えば、内部当選役を記憶する領域)の情報)を消去し(ステップS2)、ステップS3に移る。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。

10

【0219】

ステップS3では、メダル投入・スタートチェック処理を行い、ステップS4に移る。この処理では、スタートスイッチ6S、メダルセンサ22S、又はBETスイッチ11～13からの入力に基づいて、BET数の更新などの処理を行う。ステップS4では、抽選用の乱数を抽出し、ステップS5に移る。この処理で抽出した乱数は、後述の確率抽選処理において使用される。

【0220】

ステップS5では、遊技状態監視処理を行い、ステップS6に移る。遊技状態監視処理では、FT作動中フラグ、持越役の有無、BB作動中フラグ、RB作動中フラグに基づいて遊技状態を監視し、遊技状態に応じた確率抽選テーブルに切り換える。ステップS6では、切り換えられた確率抽選テーブルに基づいて、内部当選役を決定するための確率抽選処理を行い、ステップS7に移る。ここで、例えば、FT遊技状態においてチェリーの小役が成立するとFT作動中フラグがオフに更新されるので、確率抽選テーブルは、図13の(1)に示すものに切り換えられる。

20

【0221】

ステップS7では、内部当選役などに基づいて停止テーブルを選択するための停止テーブル選択処理を行い、ステップS8に移る。ステップS8では、スタートコマンドをセットし、ステップS9に移る。スタートコマンドは、遊技状態、内部当選役などの情報を含み、副制御回路72に送信される。ステップS9では、前回のゲームが開始してから“4.1秒”経過しているか否かを判別する。この判別がYESのときは、ステップS11に移り、NOのときは、ステップS10に移る。

30

【0222】

ステップS10では、ゲーム開始待ち時間消化の処理(ウェイト処理)を行い、ステップS11に移る。具体的には、前回のゲームが開始してから所定時間(例えば、所定秒(“4.1秒”など))経過するまでの間、遊技者のゲームを開始する操作に基づく入力を無効にする処理を行う。ステップS11では、ゲーム監視用タイマをセットし、ステップS12に移る。このゲーム監視用タイマには、遊技者の停止ボタン7L, 7C, 7Rの停止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。

40

【0223】

ステップS12では、全リールの回転開始を要求し、ステップS13に移る。ステップS13では、リール停止許可コマンドをセットし、図24のステップS14に移る。

【0224】

ステップS14では、ストップスイッチが“オン”か否か、すなわちいずれかの停止ボタン7L, 7C, 7Rが操作されたかどうかを判別する。この判別がYESのときは、ステップS16に移り、NOのときは、ステップS15に移る。ステップS15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S16に移り、NOのときは、ステップS14に移る。

【0225】

50

ステップ S 1 6 では、滑りコマ数決定処理を行い、ステップ S 1 7 に移る。ステップ S 1 7 では、ステップ S 1 6 で決定された滑りコマ数分、停止操作された停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R に対応するリール 3 L , 3 C , 3 R が回転するのを待ち、ステップ S 1 8 に移る。

【 0 2 2 6 】

ステップ S 1 8 では、リールの回転停止を要求し、ステップ S 1 9 に移る。ステップ S 1 9 では、リール停止コマンドをセットし、ステップ S 2 0 に移る。ステップ S 2 0 では、全てのリールが停止したか否かを判別する。この判別が Y E S のときは、図 2 5 のステップ S 2 1 に移り、N O のときは、ステップ S 1 4 に移る。

【 0 2 2 7 】

図 2 5 のステップ S 2 1 では、表示役検索処理を行い、ステップ S 2 2 に移る。表示役検索処理では、図柄表示領域 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R の図柄の停止態様に基づいて表示役（成立役）を識別するためのフラグをセットすることである。ステップ S 2 2 では、イリーガルヒットであるか否か、すなわち内部当選役と表示役との間で不整合があるかどうかを判別する。この判別が Y E S のときは、ステップ S 2 3 に移り、N O のときは、ステップ S 2 4 に移る。ステップ S 2 3 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 2 2 8 】

ステップ S 2 4 では、後で図 2 6 を参照して説明する F T 終了処理を行い、ステップ S 2 5 に移る。ステップ S 2 5 では、表示役の情報を含む表示役コマンドをセットし、ステップ S 2 6 に移る。ステップ S 2 6 では、表示役に対応する払出枚数が 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 2 8 に移り、N O のときは、ステップ S 2 7 に移る。ステップ S 2 7 では、メダルの貯留（クレジット）又は払い出しを行い、ステップ S 2 8 に移る。ステップ S 2 8 では、払出終了コマンドをセットし、ステップ S 2 9 に移る。

【 0 2 2 9 】

ステップ S 2 9 では、R B 作動中フラグ又は B B 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 Y E S のときは、ステップ S 3 1 に移り、“ N O ” のときは、ステップ S 3 0 に移る。R B 作動中フラグは、R B 遊技状態であるか否かを識別するための情報であり、R B 遊技状態であるときに “ オン ” であり、R B 遊技状態でないときに “ オフ ” である。

【 0 2 3 0 】

B B 作動中フラグは、B B 遊技状態であるか否かを識別するための情報であり、B B 遊技状態であるときに “ オン ” であり、B B 遊技状態でないときに “ オフ ” である。したがって、B B 中の R B 遊技状態では、両方のフラグが “ オン ” である。一般中の R B 遊技状態では、R B 作動中フラグが “ オン ”、B B 作動中フラグが “ オフ ” である。

【 0 2 3 1 】

ステップ S 3 0 では、R B、B B 作動チェック処理を行い、図 2 3 のステップ S 2 に移る。R B、B B 作動チェック処理では、表示役が R B である場合には R B 作動フラグをオン、表示役が B B である場合には B B 作動フラグをオンに更新する処理、F T 作動中フラグがオンである場合にはオフに更新する処理が行われる。ステップ S 3 1 では、後で図 2 7 を参照して説明する R B、B B 終了チェック処理を行い、図 2 3 のステップ S 2 に移る。

【 0 2 3 2 】

図 2 6 を参照して、F T 終了処理について説明する。

【 0 2 3 3 】

初めに、C P U 3 1 は、F T 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 4 1）。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、図 2 5 のステップ S 2 5 に移る。ステップ S 4 2 では、表示役はチェリーの小役（赤チェリーの小役又は黒チェリーの小役）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 3

10

20

30

40

50

に移り、NOのときは、図25のステップS25に移る。

【0234】

ステップS43では、持越役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、ステップS44に移り、NOのときは、ステップS45に移る。ステップS44では、持越状態作動時処理を行い、図25のステップS25に移る。持越状態作動時処理では、FT作動中フラグをオフに更新し、持越状態に移行させるための処理が行われる。ステップS45では、一般遊技状態作動時処理を行い、図25のステップS25に移る。一般遊技状態作動時処理では、FT作動中フラグをオフに更新し、一般遊技状態に移行させるための処理が行われる。

【0235】

図27を参照して、RB、BB終了チェック処理について説明する。

【0236】

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S51)。この判別がYESのときは、ステップS52に移り、NOのときは、ステップS56に移る。ステップS52では、RB遊技数(RB遊技状態中のゲーム回数)の情報を更新し、ステップS53に移る。

【0237】

ステップS53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S54に移り、NOのときは、ステップS55に移る。ステップS54ではRB終了時処理を行い、ステップS55に移る。ステップS55では、BB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、ステップS56に移り、NOのときは、図23のステップS2に移る。

【0238】

ステップS56では、BB遊技状態におけるメダルの払出枚数の情報を更新し、ステップS57に移る。ステップS57では、BB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S58に移り、NOのときは、ステップS60に移る。ステップS58では、BB終了時処理を行い、ステップS59に移る。ステップS59では、FT作動時処理を行い、図23のステップS2に移る。FT作動時処理では、FT作動中フラグをオンに更新する処理が行われる。

【0239】

ステップS60では、表示役が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S61に移り、NOのときは、図23のステップS2に移る。ステップS61では、RB作動時処理を行い、図23のステップS2に移る。

【0240】

図28～図33に示すフローチャートを参照して、画像制御回路(gSub)72aの制御動作について説明する。

【0241】

図28を参照して、gSub用リセット割込処理について説明する。

【0242】

初めに電源が投入され、リセット端子に電圧が印加されることにより、画像制御マイコン81は、リセット割込を発生させ、その割込の発生に基づいて、プログラムROM83に記憶されたgSub用リセット割込処理を順次行うように構成されている。

【0243】

初めに、画像制御マイコン81は、ワークRAM84、制御RAM87、ビデオRAM89などの初期化を行い(ステップS71)、ステップS72に移る。ステップS72では、操作部17などからの入力があるか否かを監視する入力監視処理を行い、ステップS73に移る。ステップS73では、後で図29を参照して説明するコマンド入力処理を行い、ステップS74に移る。ステップS74では、音・ランプ制御回路(mSub)72bへコマンドを出力するためのコマンド出力処理を行い、ステップS75に移る。ステップS75では、画像制御処理を行い、ステップS71に移る。

10

20

30

40

50

【0244】

図29を参照して、コマンド入力処理について説明する。

【0245】

初めに、副制御回路72は、コマンドバッファにデータがあるか否か、すなわちコマンドを受信したか否かを判別する(ステップS81)。コマンドバッファは、主制御回路71から送信されたコマンドを格納する記憶領域である。ステップS81の判別がYESのときは、ステップS82に移り、NOのときは、図28のステップS74に移る。

【0246】

ステップS82では、ジャンプ先はOKであるか否かを判別する。具体的には、受信したコマンドに対応するジャンプ先の処理の実行が可能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S83に移り、ノイズなどにより処理不可能なデータを受信した場合や、以前に受信したコマンドの履歴などから不正なデータと判定される場合は、この判別はNOとなり、図28のステップS74に移る。

10

【0247】

ステップS83では、復帰アドレスをセットし、ステップS84に移る。ステップS83でセットされるアドレスは、基本的に後述のステップS85の処理に対応するアドレスである。ステップS84では、決定した処理にジャンプする。具体的には、ジャンプテーブルに基づいて、受信したコマンドの先頭データに対応するジャンプ先の処理を行い、ステップS85に移る。ジャンプ先の処理には、後で図30を参照して説明する遊技開始処理、後で図33を参照して説明する入賞処理などがある。ステップS85では、コマンドバッファをクリアし、図28のステップS74に移る。

20

【0248】

図30を参照して、遊技開始処理について説明する。遊技開始処理は、主制御回路71からスタートコマンドを受信したことを契機として実行される。

【0249】

初めに、副制御回路72は、持越状態か否かの判別を行う(ステップS91)。この判別がYESのときは、ステップS95に移り、NOのときは、ステップS92に移る。ステップS92では、一般遊技状態か否かの判別を行う。この判別がYESのときは、ステップS93に移り、NOのときは、ステップS97に移る。ステップS93では、内部当選役に基づいてモード移行抽選を行い、ステップS94に移る。ステップS94では、抽選結果に基づいてモードを更新し、ステップS95に移る。

30

【0250】

ステップS95では、報知期間識別子は“1”か否かを判別する。この判別がYESのときは、ステップS96に移り、NOのときは、ステップS97に移る。ステップS96では、報知期間識別子を“0”に更新し、ステップS97に移る。ステップS97では、後で図31を参照して説明する演出関連処理を行ない、図29のステップS85に移る。

【0251】

図31を参照して、演出関連処理について説明する。

【0252】

初めに、副制御回路72は、一般遊技状態又は持越状態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、ステップS102に移り、NOのときは、ステップS104に移る。ステップS102では、例えば通常期間用演出グループ決定テーブル(図17)などに基づいて演出グループ識別子を決定し、決定した演出グループ識別子をセットし、ステップS103に移る。

40

【0253】

ステップS103では、遊技状態、セットされた演出グループ識別子、内部当選役、モード、通常期間用演出決定テーブル(図18~図21)などに基づいて演出識別子を決定し、決定した演出識別子をセットし、ステップS109に移る。

【0254】

ステップS104では、FT遊技状態又はFT遊技・持越状態か否かを判別する。この

50

判別が Y E S のときは、ステップ S 1 0 5 に移り、N O のときは、ステップ S 1 0 8 に移る。ステップ S 1 0 5 では、報知期間識別子は “ 1 ” 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 0 6 に移り、N O のときは、ステップ S 1 0 8 に移る。

【 0 2 5 5 】

ステップ S 1 0 6 では、内部当選役はチェリーの小役（赤チェリーの小役又は黒チェリーの小役）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 0 7 に移り、N O のときは、ステップ S 1 0 8 に移る。ステップ S 1 0 7 では、報知期間回数カウンタの値、内部当選役、報知期間用演出決定テーブル A（図 2 2）などに基づいて演出識別子を決定し、決定した演出識別子をセットし、ステップ S 1 0 9 に移る。

【 0 2 5 6 】

ステップ S 1 0 8 では、遊技状態、内部当選役などに基づいて演出識別子を決定し、決定した演出識別子をセットし、ステップ S 1 0 9 に移る。ステップ S 1 0 9 では、ステップ S 1 0 3、ステップ S 1 0 7 又はステップ S 1 0 8 でセットされた演出識別子、表示回数カウンタ（表示回数の計数手段）の値などに対応する演出データをセットし、図 2 9 のステップ S 8 5 に移る。このステップ S 1 0 9 の処理により、セットされた演出データに対応する内容の演出が液晶パネル 1 3 4 において実現される。

【 0 2 5 7 】

図 3 2 を参照して、リール停止処理について説明する。リール停止処理は、リール停止コマンドを受信することを契機として実行される。

【 0 2 5 8 】

初めに、副制御回路 7 2 は、停止リール数カウンタの値に “ 1 ” を加算する（ステップ S 1 1 1）。停止リール数カウンタは、遊技者による停止ボタン 7 L, 7 C, 7 R の操作に基づいて停止制御されたリールの数を計数するカウンタである。第 1 停止操作が行われた場合には、停止リール数カウンタの値が “ 1 ” に更新される。また、第 2 停止操作が行われた場合には、停止リール数カウンタの値が “ 2 ” に更新される。また、第 3 停止操作が行われた場合には、停止リール数カウンタの値が “ 3 ” に更新される。

【 0 2 5 9 】

続いて、停止リール識別子をセットし（ステップ S 1 1 2）、図 2 9 のステップ S 8 5 に移る。停止リール識別子は、停止制御の対象であるリールの情報である。左のリール 3 L が停止制御の対象である場合には、「停止リール識別子」は “ 0 ” にセットされる。同様に、中央及び右のリール 3 C, 3 R が停止制御の対象である場合には、停止リール識別子は夫々 “ 1 ”、“ 2 ” にセットされる。

【 0 2 6 0 】

ここで、リール停止処理により、左停止操作、中央停止操作及び右停止操作の各々に対応し、セットされた演出データに基づく演出が液晶パネル 1 3 4 において実現される。また、第 1 停止操作～第 3 停止操作の各々に対応し、セットされた演出データに基づく演出が液晶パネル 1 3 4 において実現される。

【 0 2 6 1 】

図 3 3 を参照して、入賞処理について説明する。入賞処理は、主制御回路 7 1 から表示役の情報を含むコマンドを受信したことを契機として実行される。

【 0 2 6 2 】

初めに、副制御回路 7 2 は、B B 終了時か否かを判別する（ステップ S 1 2 1）。この判別が Y E S のときは、ステップ S 1 2 2 に移り、N O のときは、ステップ S 1 2 7 に移る。ステップ S 1 2 2 では、モードに基づいて報知期間抽選を行い、ステップ 1 0 3 に移る。ステップ S 1 2 3 では、報知期間回数が “ 0 ” か否かを判別する。この判別が Y E S のときは、図 2 9 のステップ S 8 5 に移り、N O のときは、ステップ S 1 2 4 に移る。

【 0 2 6 3 】

ステップ S 1 2 4 では、報知期間識別子を “ 1 ” に設定し、ステップ S 1 2 5 に移る。ステップ S 1 2 5 では、報知期間回数カウンタ（報知期間回数の計数手段）の値をステップ S 1 2 2 の抽選結果に基づいて 5 0、1 0 0 又は 1 5 0 のいずれかに更新し、ステップ

10

20

30

40

50

S 1 2 6 に移る。ステップ S 1 2 6 では、表示回数カウンタの値を 5 0 にセット（更新）し、図 2 9 のステップ S 8 5 に移る。

【 0 2 6 4 】

ステップ S 1 2 7 では、F T 遊技状態又は F T 遊技・持越状態か否かを判別する。この判別が Y E S のときは、ステップ S 1 2 8 に移り、N O のときは、図 2 9 のステップ S 8 5 に移る。ステップ S 1 2 8 では、報知期間回数カウンタの値を “ 1 ” 減算し、ステップ S 1 2 9 に移る。ステップ S 1 2 9 では、表示回数カウンタの値を “ 1 ” 減算し、ステップ S 1 3 0 に移る。ステップ S 1 3 0 では、報知期間カウンタの値は “ 0 ” 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 1 に移り、N O のときは、図 2 9 のステップ S 8 5 に移る。ステップ S 1 3 1 では、報知期間識別子を “ 0 ” に更新し、図 2 9

10

【 0 2 6 5 】

ステップ S 1 3 2 では、表示回数カウンタの値が 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、図 2 9 のステップ S 8 5 に移る。ステップ S 1 3 3 では、表示回数カウンタの値を 5 0 にセットし、図 2 9 のステップ S 8 5 に移る。ここで、ステップ S 1 3 2 の判別が Y E S になるのは、報知期間回数カウンタの値が 5 0 又は 1 0 0 のいずれかの場合である。

【 0 2 6 6 】

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。

【 0 2 6 7 】

実施例では、モードの報知を行う場合、各泡表示領域 2 8 L , 2 8 C , 2 8 R に表示する泡の色を同一にしているが、これらの色を異ならせるようにしてもよい。例えば、一般遊技状態では対応泡を少なくとも一つ、持越状態では非対応泡を少なくとも一つ設けるようにすればよい。

20

【 0 2 6 8 】

実施例では、基本的に、役と泡の色とを一対一で対応させるようにしているが、これに限られるものではない。役と泡の色とを一対複数で対応させることもできる。例えば、全ての役に対応する泡の色として虹色（レインボー）を採用することもできる。

【 0 2 6 9 】

実施例における報知期間の終了条件は、ゲーム回数に関連するものであるが、これに限られず、毎ゲーム行われる終了抽選に当選することを採用することもできる。この場合、当選する確率が異なる複数の抽選条件を設け、各々を終了条件として採用することもできる。また、その終了条件として、報知期間回数が 0 になるという条件、又は F T 遊技状態から一般遊技状態に移行するという条件のうちの少なくともいずれか一方が充足するという条件を採用することもできる。

30

【 0 2 7 0 】

実施例では、別表示手段及び情報報知手段を液晶パネル 1 3 4（一の装置）により実現するようにしているが、これに限られず、それぞれ別の装置で実現することもできる。例えば、別表示手段を視覚的手段（例えば、表示装置など）により実現し、情報報知手段を聴覚的手段（スピーカなど）により実現することもできる。

40

【 0 2 7 1 】

実施例では、表示された識別情報を表示しない表示態様として、表示されていた泡を表示しない表示態様を採用するようにしているが、これに限られるものではない。例えば、表示された識別情報を縮小して表示した表示態様、表示された識別情報を変形して表示した表示態様などを、表示された識別情報を表示しない表示態様として採用することもできる。表示された識別情報を表示しない表示態様として、例えば、別表示手段の表示内容が変更されたことを遊技者が認識可能な表示態様を採用することができる。また、識別情報として泡を表示しているがこれに限られるものではない。

【 0 2 7 2 】

実施例では、識別情報決定手段の機能と表示態様変更決定手段の機能とを、基本的に一

50

の通常期間用演出決定テーブルなど（一の決定）により実現するようにしているが、これに限られるものではない。識別情報決定手段の機能を第1の決定により実現し、表示態様変更決定手段の機能を第2の決定により実現することもできる。また、例えば、表示態様変更決定手段は、識別情報決定手段の決定結果に基づいて決定を行うこともできる。

【0273】

また、識別情報を表示する時機は、スタート操作の時機に限られず、いずれかの停止操作のときに行うようにしてもよい。また、その表示時機をスタート操作、第1停止操作～第3停止操作のいずれかから決定する表示時機決定手段を設けるようにしてもよい。このようにすることで、遊技の多様性を増大させ、遊技の興趣を向上させることができる。また、報知期間において識別情報によるモードの報知を行うようにしてもよい。

10

【0274】

更に、本実施例のような遊技機1の他、パチンコ遊技機、パチロット等の他の遊技機にも本発明を適用できる。さらに、上述の遊技機1での動作を家庭用ゲーム機用として擬似的に実行するようなゲームプログラムにおいても、本発明を適用してゲームを実行することができる。その場合、ゲームプログラムを記録する記録媒体は、CD-ROM、FD（フレキシブルディスク）、その他任意の記録媒体を利用できる。

【図面の簡単な説明】

【0275】

【図1】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。

20

【図3】液晶表示装置の概略構成を示す斜視図。

【図4】リール上に配列された図柄の例を示す図。

【図5】電気回路の構成を示すブロック図。

【図6】副制御回路の構成を示すブロック図。

【図7】液晶パネルにおける表示例を示す図。

【図8】液晶パネルにおける表示例を示す図。

【図9】液晶パネルにおける表示例を示す図。

【図10】各遊技状態の発生条件、移行条件及び移行先遊技状態を示す図。

【図11】役と図柄組合せと払出枚数との関係を示す図。

【図12】役と図柄組合せと払出枚数との関係を示す図。

30

【図13】確率抽選テーブルを示す図。

【図14】確率抽選テーブルを示す図。

【図15】報知期間モード移行テーブルを示す図。

【図16】報知期間抽選テーブルを示す図。

【図17】通常期間用演出グループ決定テーブルを示す図。

【図18】通常期間用演出決定テーブルAを示す図。

【図19】通常期間用演出決定テーブルBを示す図。

【図20】通常期間用演出決定テーブルCを示す図。

【図21】通常期間用演出決定テーブルDを示す図。

【図22】報知期間用演出決定テーブルAを示す図。

40

【図23】主制御回路のメインフローチャート。

【図24】図23に続くフローチャート。

【図25】図24に続くフローチャート。

【図26】FT終了処理を示すフローチャート。

【図27】RB、BB終了チェック処理を示すフローチャート。

【図28】gSub用リセット割込処理を示すフローチャート。

【図29】副制御回路のコマンド入力処理を示すフローチャート。

【図30】副制御回路の遊技開始処理を示すフローチャート。

【図31】副制御回路の演出関連処理を示すフローチャート。

【図32】副制御回路のリール停止処理を示すフローチャート。

50

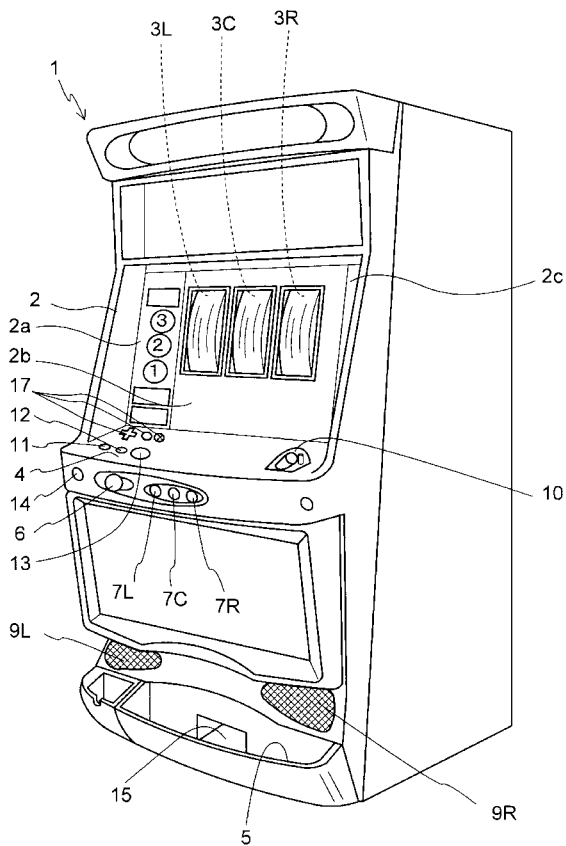
【図33】副制御回路の入賞処理を示すフローチャート。

【符号の説明】

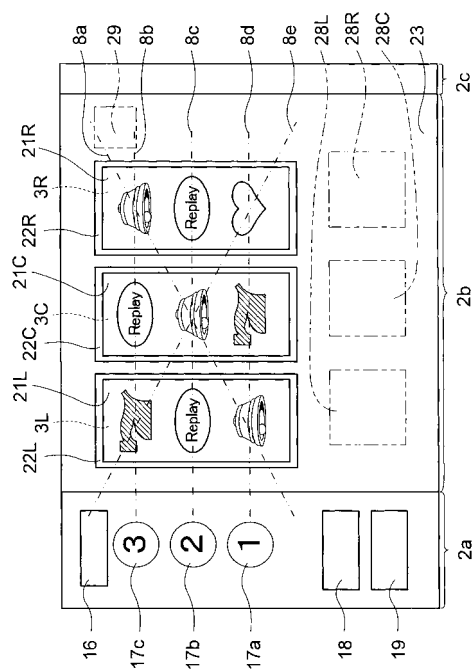
【0276】

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

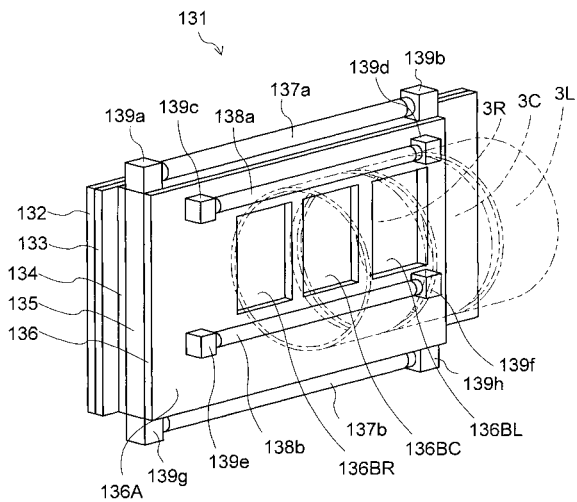
【図1】



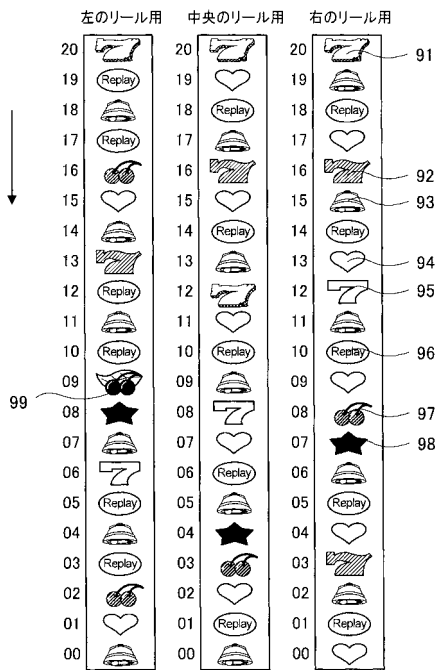
【図2】



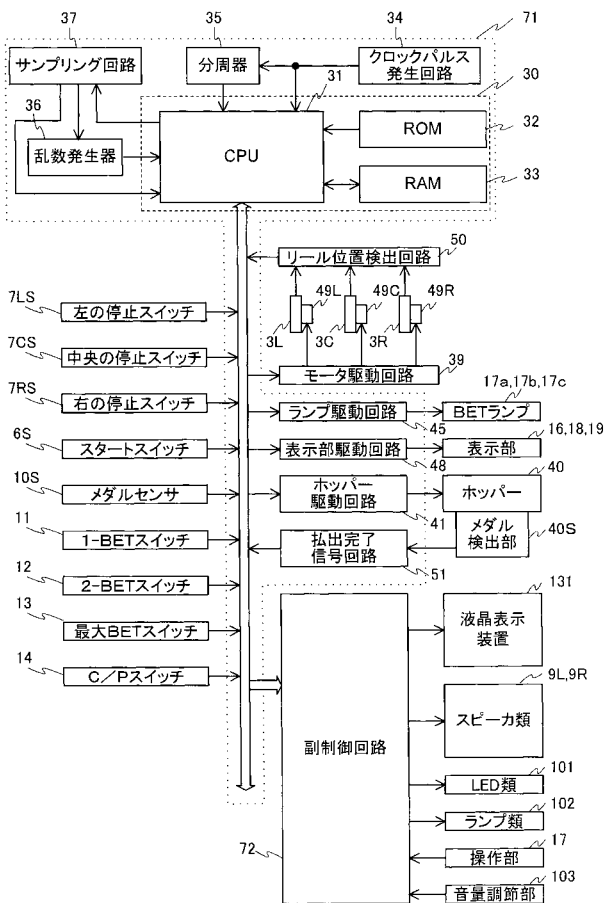
【 図 3 】



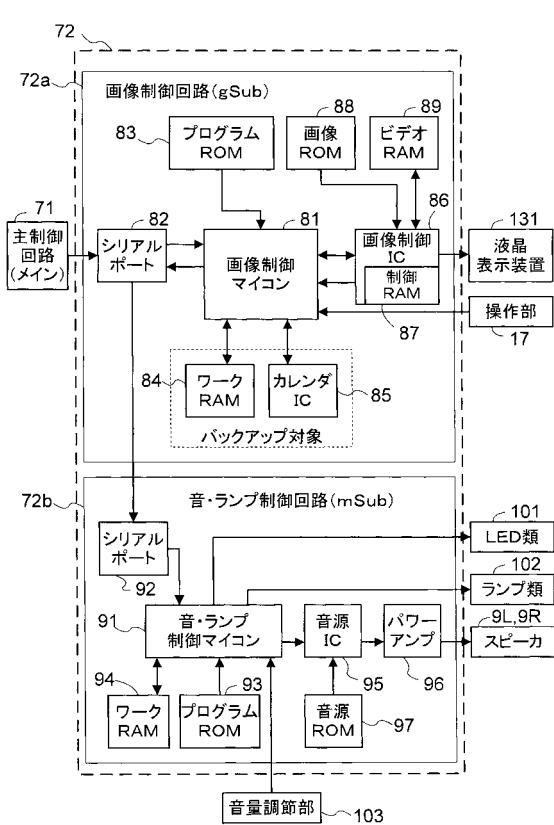
【 図 4 】



【 図 5 】

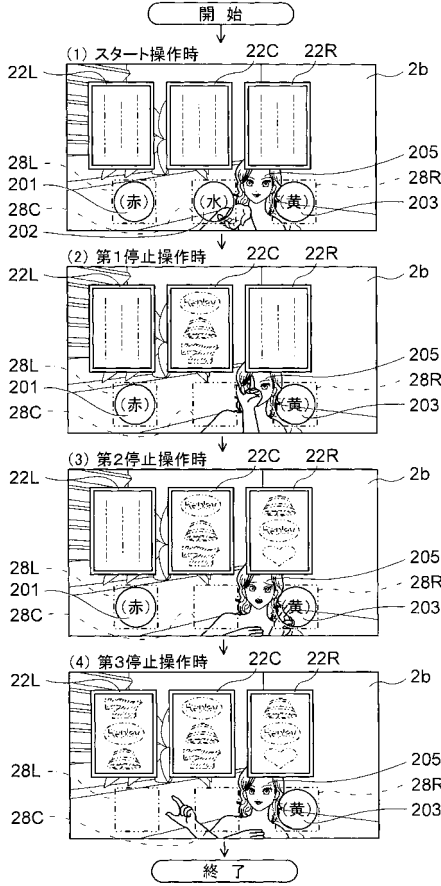


【 図 6 】



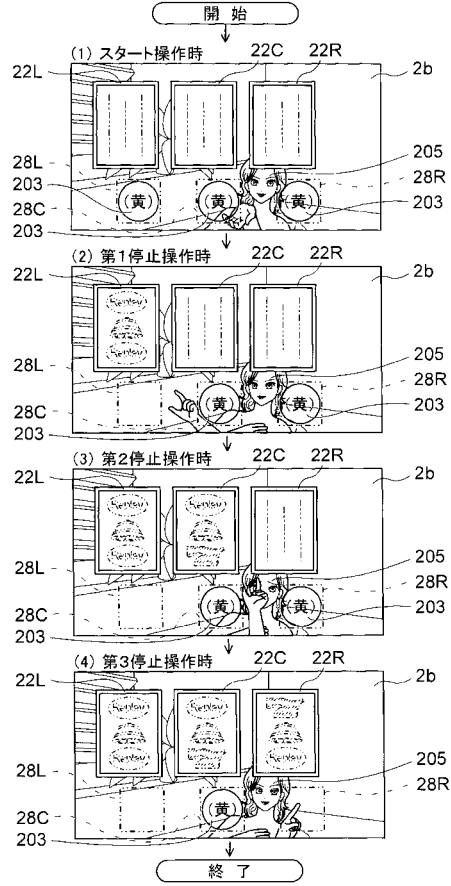
【 図 7 】

(表示例1(内部当選役:ペルの小役、演出識別子:6))

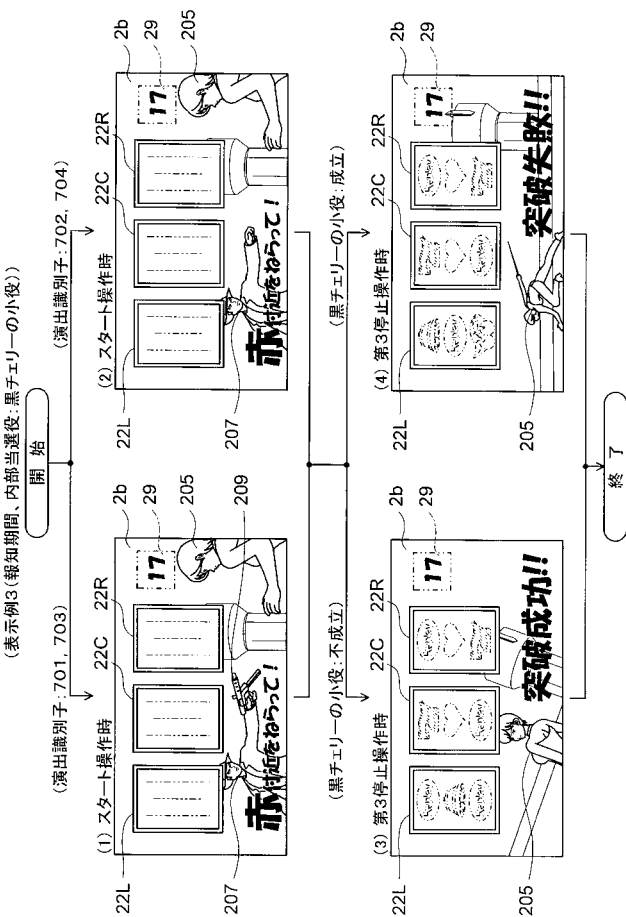


【 図 8 】

(表示例2(内部当選役:ペルの小役、演出識別子:205))



【 図 9 】



【 図 10 】

各遊技状態の発生条件、移行条件、及び移行先遊技状態	発生条件	移行条件	移行先遊技状態
BB遊技状態	BB成立	獲得枚数が所定枚数(例えば466枚)以上	移行先遊技状態
BB遊技状態	BB内部当選	BB成立	一般遊技状態
持越状態 (BB中RB持越状態)	BB遊技状態中におけるRB内部当選	BB遊技状態終了	BB遊技状態
BB一般遊技状態	BB成立	BB遊技状態中におけるRB遊技状態終了	RB遊技状態
BB遊技状態中におけるRB遊技状態	BB遊技状態中におけるRB遊技状態終了	BB遊技状態中におけるRB遊技状態開始	RB遊技状態
BB遊技状態中におけるRB遊技状態	BB遊技状態中におけるRB遊技状態終了	BB遊技状態中におけるRB遊技状態開始	BB一般遊技状態
BB遊技状態中におけるRB遊技状態	BB遊技状態中におけるRB遊技状態終了	所定回数(例えば12回)のゲーム終了	BB一般遊技状態
FT遊技状態	BB遊技状態終了	所定回数(例えば100回)のゲーム終了	BB一般遊技状態
FT遊技・持越状態	BB遊技状態終了	赤チェリーの小役又は黒チェリーの小役の成立	一般遊技状態
FT遊技・持越状態	FT中におけるBB、RB内部当選	BB内部当選	FT遊技・持越状態
FT遊技・持越状態	FT中におけるBB、RB内部当選	BB成立	BB遊技状態
FT遊技・持越状態	赤チェリーの小役又は黒チェリーの小役の成立	赤チェリーの小役又は黒チェリーの小役の成立	持越状態

【 図 1 1 】

役と図柄組合せと払出枚数 (BET数: 1枚)

役	一般遊技状態、持越状態	BB一般遊技状態	RB遊技状態
BB	赤7-赤7-青7 青7-青7-青7	0枚	-
RB	-	ベル-黄緑ハート-黄緑ハート 0枚	-
リプレイ	Replay-Replay-Replay	0枚	-
ベルの小役	ベル-ベル-ベル	15枚	ベル-ベル-ベル 15枚
赤チェリーの 小役	赤チェリー-any-any	1枚	赤チェリー-any-any 1枚
黒チェリーの 小役	黒チェリー-any-any	1枚	黒チェリー-any-any 1枚
赤特殊小役	赤7-黒図柄-黒図柄	1枚	赤7-黒図柄-黒図柄 1枚
青特殊小役	青7-黒図柄-黒図柄	1枚	青7-黒図柄-黒図柄 1枚
白特殊小役	白7-黒図柄-黒図柄	1枚	白7-黒図柄-黒図柄 1枚

【 図 1 2 】

役と図柄組合せと払出枚数 (BET数: 2枚、3枚)

役	一般遊技状態、持越状態	BB一般遊技状態	RB遊技状態
BB	赤7-赤7-青7 青7-青7-青7	0枚	-
RB	-	ベル-黄緑ハート-黄緑ハート 0枚	-
リプレイ	Replay-Replay-Replay	0枚	-
ベルの小役	ベル-ベル-ベル	10枚	ベル-ベル-ベル 10枚
赤チェリーの 小役	赤チェリー-any-any	1枚	赤チェリー-any-any 1枚
黒チェリーの 小役	黒チェリー-any-any	1枚	黒チェリー-any-any 1枚
赤特殊小役	赤7-黒図柄-黒図柄	1枚	赤7-黒図柄-黒図柄 1枚
青特殊小役	青7-黒図柄-黒図柄	1枚	青7-黒図柄-黒図柄 1枚
白特殊小役	白7-黒図柄-黒図柄	1枚	白7-黒図柄-黒図柄 1枚

【 図 1 3 】

(1) 一般遊技状態用確率抽選テーブル (BET数: 3枚、乱数抽出範囲: 0~65535)

役	乱数範囲	当選確率
BB (赤7)	0 ~ 99	100 / 65536
BB (青7)	100 ~ 199	100 / 65536
リプレイ	200 ~ 9199	9000 / 65536
ベルの小役	9200 ~ 15399	6200 / 65536
特殊小役 (赤)	15400 ~ 15919	520 / 65536
特殊小役 (青)	15920 ~ 16439	520 / 65536
特殊小役 (白)	16440 ~ 16959	520 / 65536
赤チェリーの 小役	16960 ~ 17471	512 / 65536
黒チェリーの 小役	17472 ~ 17983	512 / 65536
ハズレ (なし)	17984 ~ 65535	47552 / 65536

(2) BB一般遊技状態用確率抽選テーブル (BET数: 3枚、乱数抽出範囲: 0~65535)

役	乱数範囲	当選確率
RB	0 ~ 69	70 / 65536
リプレイ	70 ~ 1769	1700 / 65536
ベルの小役	1770 ~ 11129	9360 / 65536
特殊小役 (赤)	11130 ~ 11649	520 / 65536
特殊小役 (青)	11650 ~ 12169	520 / 65536
特殊小役 (白)	12170 ~ 12689	520 / 65536
赤チェリーの 小役	12690 ~ 13201	512 / 65536
黒チェリーの 小役	13202 ~ 13713	512 / 65536
ハズレ (なし)	13714 ~ 65535	51822 / 65536

(3) 持越状態用確率抽選テーブル (BET数: 3枚、乱数抽出範囲: 0~65535)

役	乱数範囲	当選確率
リプレイ	0 ~ 8999	9000 / 65536
ベルの小役	9000 ~ 15199	6200 / 65536
特殊小役 (赤)	15200 ~ 15719	520 / 65536
特殊小役 (青)	15720 ~ 16239	520 / 65536
特殊小役 (白)	16240 ~ 16759	520 / 65536
赤チェリーの 小役	16760 ~ 17271	512 / 65536
黒チェリーの 小役	17272 ~ 17783	512 / 65536
ハズレ (なし)	17784 ~ 65535	47752 / 65536

【 図 1 4 】

(1) FT遊技状態用確率抽選テーブル (BET数: 3枚、乱数抽出範囲: 0~65535)

役	乱数範囲	当選確率
BB (赤7)	0 ~ 99	100 / 65536
BB (青7)	100 ~ 199	100 / 65536
リプレイ	200 ~ 55754	55555 / 65536
ベルの小役	55755 ~ 61954	6200 / 65536
特殊小役 (赤)	61955 ~ 62474	520 / 65536
特殊小役 (青)	62475 ~ 62994	520 / 65536
特殊小役 (白)	62995 ~ 63514	520 / 65536
赤チェリーの 小役	63515 ~ 64026	512 / 65536
黒チェリーの 小役	64027 ~ 64538	512 / 65536
ハズレ (なし)	64539 ~ 65535	997 / 65536

(2) FT遊技・持越状態用確率抽選テーブル (BET数: 3枚、乱数抽出範囲: 0~65535)

役	乱数範囲	当選確率
リプレイ	0 ~ 55554	55555 / 65536
ベルの小役	55555 ~ 61754	6200 / 65536
特殊小役 (赤)	61755 ~ 62274	520 / 65536
特殊小役 (青)	62275 ~ 62794	520 / 65536
特殊小役 (白)	62795 ~ 63314	520 / 65536
赤チェリーの 小役	63315 ~ 63826	512 / 65536
黒チェリーの 小役	63827 ~ 64338	512 / 65536
ハズレ (なし)	64339 ~ 65535	1197 / 65536

【 図 1 5 】

報知期間モード移行テーブル (乱数範囲:0~32767)

(1)赤チェリーの小役、黒チェリーの小役当選時

移行前モード	移行後モード		
	A	B	C
A	8192	24064	512
B	512	8192	24064
C	0	6554	26214

(2)特殊小役当選時

移行前モード	移行後モード		
	A	B	C
A	16384	16128	256
B	1024	14336	17408
C	128	12640	20000

(3)ベルの小役当選時

移行前モード	移行後モード		
	A	B	C
A	32768	0	0
B	0	32768	0
C	0	0	32768

(4)リプレイ当選時

移行前モード	移行後モード		
	A	B	C
A	32768	0	0
B	16384	16384	0
C	16384	15872	512

【 図 1 8 】

通常期間用演出決定テーブルA
(遊技状態:一般遊技状態、演出グループ:小役告知型異色演出、乱数範囲:0~32767)

内部当選役	演出識別子	抽選値	対応する演出データの内容					
			スタート操作			左停止操作	中央停止操作	右停止操作
			左の泡表示領域	中央の泡表示領域	右の泡表示領域			
リプレイ	1	10922	水色の泡表示	黄色の泡表示	赤色の泡表示	-	中央の泡消える	右の泡消える
	2	10923	黄色の泡表示	水色の泡表示	赤色の泡表示	左の泡消える	-	右の泡消える
	3	10923	赤色の泡表示	黄色の泡表示	水色の泡表示	左の泡消える	中央の泡消える	-
ベルの小役	4	10922	黄色の泡表示	水色の泡表示	赤色の泡表示	-	中央の泡消える	右の泡消える
	5	10923	水色の泡表示	黄色の泡表示	赤色の泡表示	左の泡消える	-	右の泡消える
	6	10923	赤色の泡表示	水色の泡表示	黄色の泡表示	左の泡消える	中央の泡消える	-
赤チェリーの 小役	7	10922	赤色の泡表示	黄色の泡表示	水色の泡表示	-	中央の泡消える	右の泡消える
	8	10923	黄色の泡表示	赤色の泡表示	水色の泡表示	左の泡消える	-	右の泡消える
	9	10923	水色の泡表示	黄色の泡表示	赤色の泡表示	左の泡消える	中央の泡消える	-

【 図 1 6 】

報知期間抽選テーブル (乱数範囲:0~32767)

モード	0G	50G	100G	150G
A	20000	8192	4546	30
B	16384	9000	7234	150
C	8192	10480	10000	4096

【 図 1 7 】

通常期間用演出グループ決定テーブル (乱数範囲:0~32767)

演出グループ識別子	抽選値
1 (小役告知型異色演出)	3000
2 (小役告知型同色演出)	5000
...	...
8 (演出なし)	8000

【 図 1 9 】

通常期間用演出決定テーブルB
(遊技状態:特選状態、演出グループ:小役告知型異色演出、乱数範囲:0~32767)

内部当選役	演出識別子	抽選値	対応する演出データの内容					
			スタート操作			左停止操作	中央停止操作	右停止操作
			左の泡表示領域	中央の泡表示領域	右の泡表示領域			
リプレイ	101	10922	水色の泡表示	黄色の泡表示	赤色の泡表示	右の泡消える	-	右の泡消える
	102	10923	黄色の泡表示	水色の泡表示	赤色の泡表示	左の泡消える	中央の泡消える	-
	103	10923	赤色の泡表示	黄色の泡表示	水色の泡表示	-	中央の泡消える	右の泡消える
ベルの小役	104	10922	黄色の泡表示	水色の泡表示	赤色の泡表示	左の泡消える	中央の泡消える	-
	105	10923	水色の泡表示	黄色の泡表示	赤色の泡表示	-	中央の泡消える	右の泡消える
	106	10923	赤色の泡表示	水色の泡表示	黄色の泡表示	左の泡消える	-	右の泡消える
赤チェリーの 小役	107	10922	赤色の泡表示	黄色の泡表示	水色の泡表示	左の泡消える	中央の泡消える	-
	108	10923	黄色の泡表示	赤色の泡表示	水色の泡表示	左の泡消える	中央の泡消える	右の泡消える
	109	10923	水色の泡表示	黄色の泡表示	赤色の泡表示	左の泡消える	-	右の泡消える

【 図 2 0 】

通常期間用演出決定テーブルC
(遊技状態：一般遊技状態、演出グループ：小役告知型同色演出、内部当選役：ベルの小役、乱数範囲：0~32767)

モード	演出識別子	抽選値	対応する演出テーブルの内容						
			スタート操作			左停止操作			
			左の 泡表示領域	中央の 泡表示領域	右の 泡表示領域	左停止 操作	中央停止 操作	右停止 操作	
A	201	16384	黄色の泡表示	黄色の泡表示	黄色の泡表示	黄色の泡表示	左の泡消える	中央の泡消える	右の泡消える
	202	8192	黄色の泡表示	黄色の泡表示	黄色の泡表示	黄色の泡表示	左の泡消える	中央の泡消える	右の泡消える
	203	8192	黄色の泡表示	黄色の泡表示	黄色の泡表示	黄色の泡表示	左の泡消える	中央の泡消える	右の泡消える
	204	8192	黄色の泡表示	黄色の泡表示	黄色の泡表示	黄色の泡表示	左の泡消える	中央の泡消える	右の泡消える
B	205	16384	黄色の泡表示	黄色の泡表示	黄色の泡表示	黄色の泡表示	左の泡消える	中央の泡消える	右の泡消える
	206	8192	黄色の泡表示	黄色の泡表示	黄色の泡表示	黄色の泡表示	左の泡消える	中央の泡消える	右の泡消える
	207	8192	黄色の泡表示	黄色の泡表示	黄色の泡表示	黄色の泡表示	左の泡消える	中央の泡消える	右の泡消える
C	208	8192	黄色の泡表示	黄色の泡表示	黄色の泡表示	黄色の泡表示	左の泡消える	中央の泡消える	右の泡消える
	209	16384	黄色の泡表示	黄色の泡表示	黄色の泡表示	黄色の泡表示	左の泡消える	中央の泡消える	右の泡消える

【 図 2 1 】

通常期間用演出決定テーブルD
(遊技状態：特選状態、演出グループ：小役告知型同色演出、内部当選役：ベルの小役、乱数範囲：0~32767)

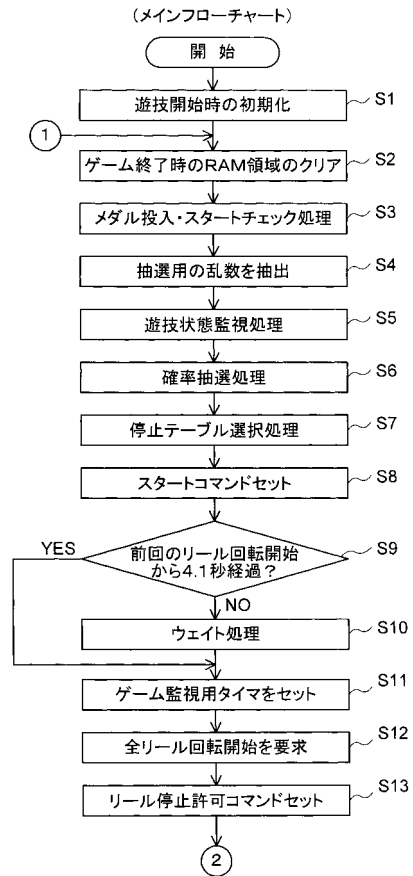
モード	演出識別子	抽選値	対応する演出テーブルの内容						
			スタート操作			左停止操作			
			左の 泡表示領域	中央の 泡表示領域	右の 泡表示領域	左停止 操作	中央停止 操作	右停止 操作	
A	301	16384	水色の泡表示	水色の泡表示	水色の泡表示	水色の泡表示	左の泡消える	中央の泡消える	右の泡消える
	302	8192	水色の泡表示	水色の泡表示	水色の泡表示	水色の泡表示	左の泡消える	中央の泡消える	右の泡消える
	303	8192	水色の泡表示	水色の泡表示	水色の泡表示	水色の泡表示	左の泡消える	中央の泡消える	右の泡消える
B	304	8192	水色の泡表示	水色の泡表示	水色の泡表示	水色の泡表示	左の泡消える	中央の泡消える	右の泡消える
	305	16384	水色の泡表示	水色の泡表示	水色の泡表示	水色の泡表示	左の泡消える	中央の泡消える	右の泡消える
	306	8192	水色の泡表示	水色の泡表示	水色の泡表示	水色の泡表示	左の泡消える	中央の泡消える	右の泡消える
C	307	8192	水色の泡表示	水色の泡表示	水色の泡表示	水色の泡表示	左の泡消える	中央の泡消える	右の泡消える
	308	8192	水色の泡表示	水色の泡表示	水色の泡表示	水色の泡表示	左の泡消える	中央の泡消える	右の泡消える
	309	16384	水色の泡表示	水色の泡表示	水色の泡表示	水色の泡表示	左の泡消える	中央の泡消える	右の泡消える

【 図 2 2 】

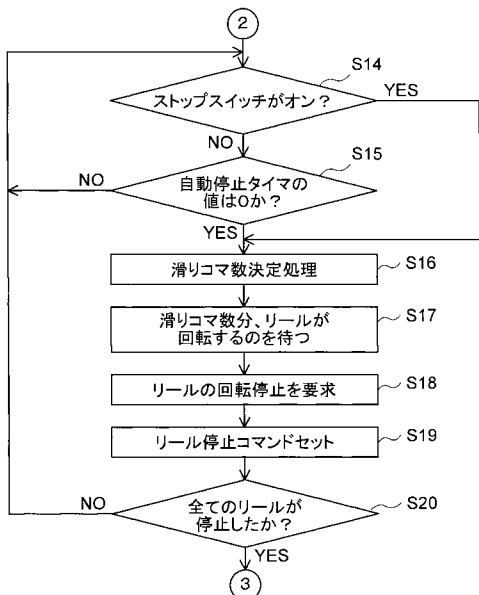
報知期間用演出決定テーブルA (内部当選役：黒子エリーの小役、乱数範囲：0~32767)

報知期間回数	演出識別子	抽選値	対応する演出テーブルの内容		
			スタート操作	第1停止操作	第3停止操作
50回未満	701	8192	赤色の服の敵がマシンガンを構える	主人公と敵が戦う	黒子エリーの小役が成立の場合 主人公が勝つ
	702	24576	赤色の服の敵が素手で構える	主人公と敵が戦う	主人公が負ける
50回以上	703	24576	赤色の服の敵がマシンガンを構える	主人公と敵が戦う	主人公が負ける
	704	8192	赤色の服の敵が素手で構える	主人公と敵が戦う	主人公が勝つ

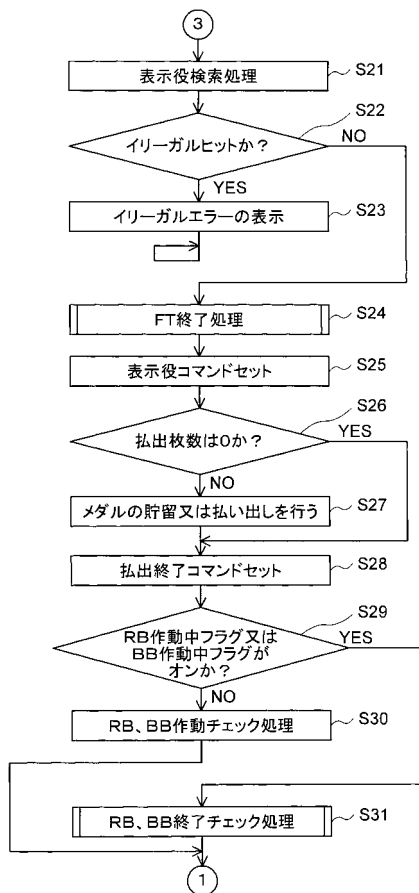
【 図 2 3 】



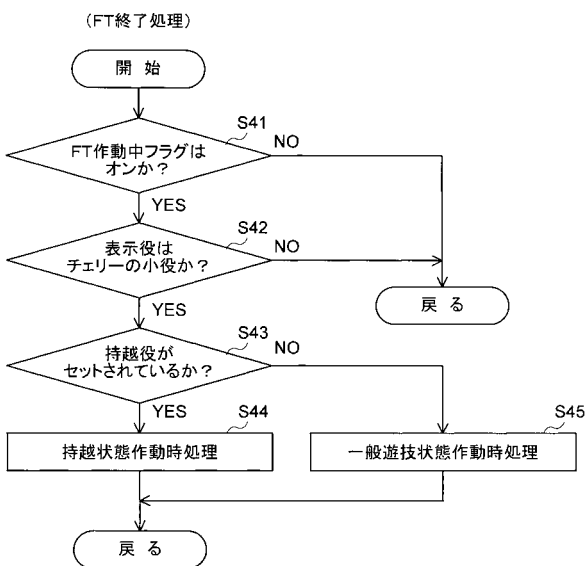
【図24】



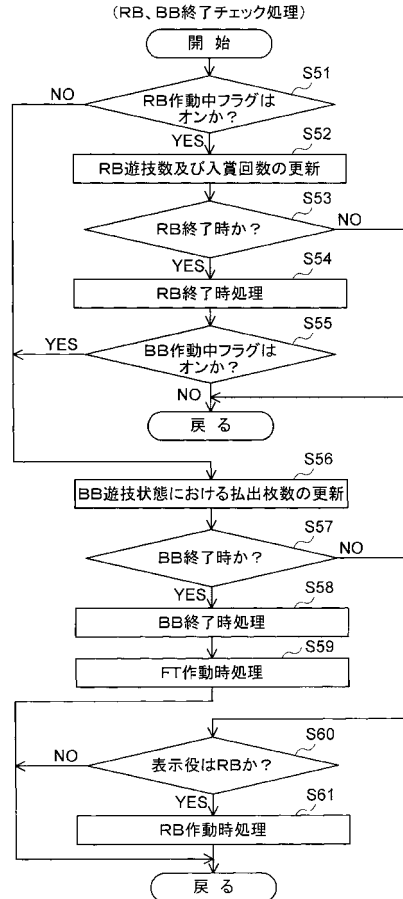
【図25】



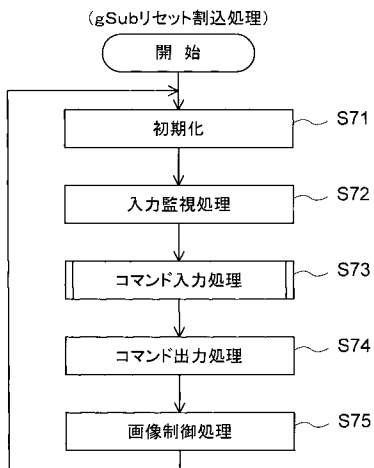
【図26】



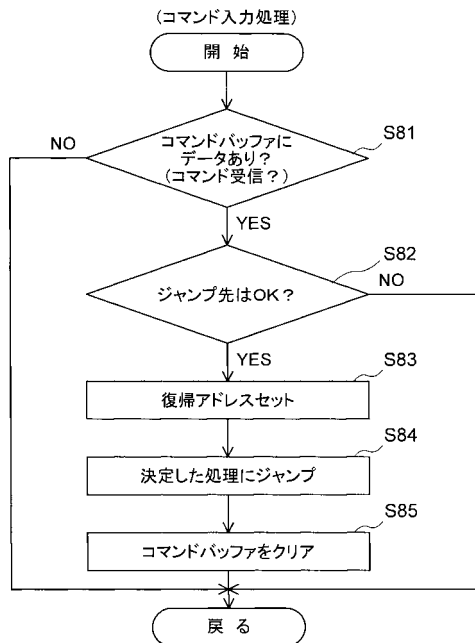
【図27】



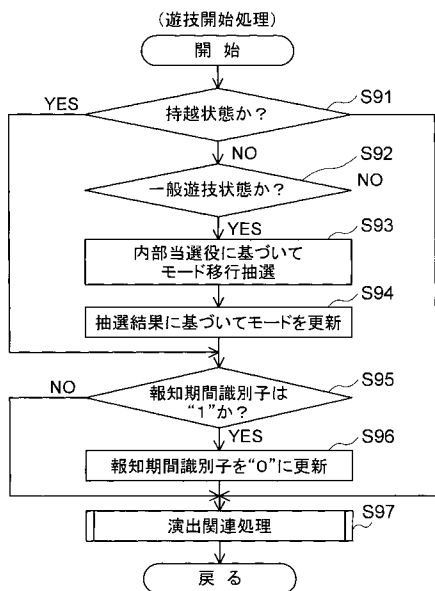
【 図 2 8 】



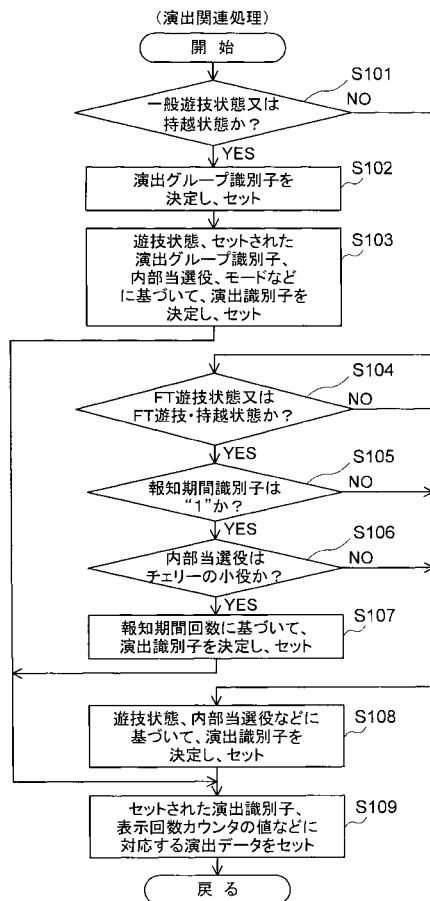
【 図 2 9 】



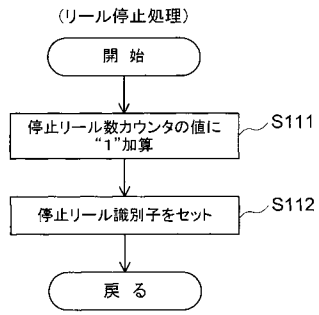
【 図 3 0 】



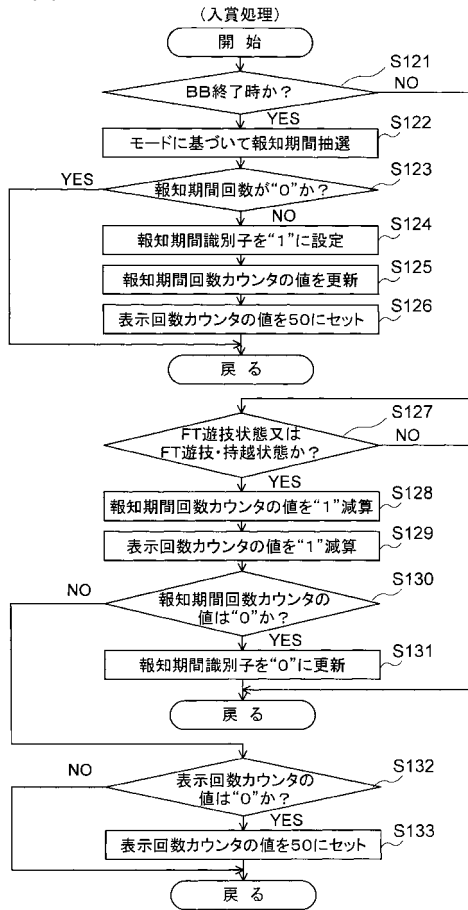
【 図 3 1 】



【 図 3 2 】



【 図 3 3 】



フロントページの続き

(51) Int.Cl.

F I

テーマコード(参考)

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F