

(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2005-34622
(P2005-34622A)

(43) 公開日 平成17年2月10日(2005.2.10)

(51) Int.Cl.⁷
A 6 3 F 5/04

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

テーマコード (参考)

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 49 頁)

(21) 出願番号	特願2004-148231 (P2004-148231)	(71) 出願人	598098526 アルゼ株式会社
(22) 出願日	平成16年5月18日 (2004.5.18)		東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5
(31) 優先権主張番号	特願2003-180159 (P2003-180159)	(74) 代理人	100116872 弁理士 藤田 和子
(32) 優先日	平成15年6月24日 (2003.6.24)	(72) 発明者	菱沼 隆明 東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5
(33) 優先権主張国	日本国 (JP)	(72) 発明者	岡田 渉 東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5
		(72) 発明者	村上 隆博 東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5
		(72) 発明者	平内 孝之 東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5

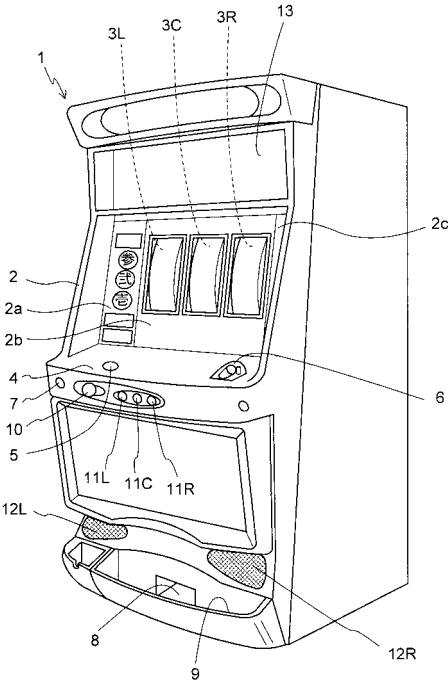
(54) 【発明の名称】 遊技機

(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 1 は、停止制御手段により停止表示された識別情報の停止態様が所定の役の入賞を示す入賞停止態様（例えば、有効ラインに沿って“壺”又は“Replay”が 3 つ並んだ態様）である場合に、当該入賞停止態様上の画像表示領域（例えば、画像表示装置 3 1 の液晶表示部 2 b）において、特別遊技状態が発生するまでの時機（例えば、残りの天井遊技数）を報知する（例えば、図 1 2 ~ 図 1 5 の通常エフェクト演出又は特殊エフェクト演出を行う）ように前記画像表示手段を制御する画像表示制御手段（例えば、副制御回路 7 1、図 3 6 のエフェクト演出実行処理）と、を備えた。

【選択図】 図 1



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技者による操作に応じて、単位遊技の開始を指令する遊技開始指令信号を出力する遊技開始指令手段と、

複数の識別情報を変動可能な複数の変動表示部を有する変動表示手段と、

正面側から見て前記変動表示手段より手前側に設けられた画像表示手段と、

前記遊技開始指令信号を入力したことに基づいて、所定の役を当選役として決定する当選役決定手段と、

前記複数の変動表示部夫々に対応して設けられ、遊技者による操作に応じて、対応する変動表示部の停止を指令する停止指令信号を出力する停止指令手段と、

前記停止指令信号を入力した場合に、前記当選役に基づいて、対応する変動表示部を停止させる変動表示制御手段と、

遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

前記特別遊技状態が発生するまでの時機が異なる複数の制御状態を有し、

前記複数の制御状態を移行させる制御状態移行手段と、

前記停止制御手段により停止表示された識別情報の停止態様が所定の役の入賞を示す入賞停止態様である場合に、当該入賞停止態様上の画像表示領域において、特別遊技状態が発生するまでの時機を報知するように前記画像表示手段を制御する画像表示制御手段と、を備えたことを特徴とする遊技機。

10

【請求項 2】

前記当選役決定手段により所定の役が当選役として決定される確率が第 1 の確率である第 1 確率状態と、前記所定の役が当選役として決定される確率が第 1 の確率よりも高い第 2 の確率である第 2 の確率状態との移行を行う確率状態移行手段を有することを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

20

【請求項 3】

前記特別遊技状態が発生するまでの時機を報知する複数の報知態様を有し、当該複数の報知態様は、発生する確率が第 3 の確率である第 1 の報知態様と、発生する確率が第 3 の確率よりも低い第 4 の確率である第 2 の報知態様とを含んで構成され、前記特別遊技状態が発生するまでの時機に応じて、第 2 の報知態様を発生させる第 4 の確率が異なる報知態様選択手段を有していることを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の遊技機。

30

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技に必要な識別情報を変動表示する変動表示手段と、その変動表示を制御するマイクロコンピュータ等の制御手段と、を備えたスロットマシン、パチンコ機その他の遊技機に関する。

【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変動表示する回転リールを複数配列して構成した機械的変動表示装置、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。ここで、機械的変動表示装置を備えるものにおいては、遊技者のスタート操作に応じて、制御手段が変動表示装置を駆動制御して各リールを回転させることにより、図柄を変動表示させ、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）になった場合にメダル、又はコイン等の遊技媒体を払出す。

40

【0003】

現在主流の機種は、複数種類の入賞態様を有するものである。特に、ある役の入賞が成立したときは、1 回のメダルの払出しに終わらず、所定期間、通常の状態よりも条件の良い遊技状態となる。このような役として、遊技者に相対的に大きい利益を与えるゲームを

50

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ゲームを行える役（「レギュラーボーナス」と称し、以下「ＲＢ」と略記する）がある。

【０００４】

また、現在主流の機種においては、有効化された入賞ライン（以下「有効ライン」という）に沿って所定の図柄の組合せが並んでメダルやコイン等が払出される入賞が成立するためには、内部的な抽選処理（以下「内部抽選」という）により役に当選（以下「内部当選」という）し、且つその内部当選した役（以下「内部当選役」という）の入賞成立を示す図柄組合せを有効ラインに停止できるタイミングで遊技者が停止操作を行うことが要求される。つまり、いくら内部当選したとしても、遊技者の停止操作のタイミングが悪いと内部当選役の入賞を成立させることができない。すなわち、停止操作をタイミングよく行う技術（遊技操作の技量）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。

10

【０００５】

このような遊技機において、遊技者のゲームに対する興味をゲームが終了するまで持続させることができ、より面白みがあってゲームに集中することができるスロットマシンが提案されている（例えば、特許文献１参照。）。

【特許文献１】特開平１１－２４４４５３号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

20

【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】

以上のような目的を達成するために、本発明は、遊技機に、変動表示の停止態様に基づいて、遊技状況を報知するように画像表示手段を制御する画像制御手段を備えた。より具体的には、以下のようなものを提供する。

30

【０００９】

（１） 遊技者による操作に応じて、単位遊技の開始を指令する遊技開始指令信号を出力する遊技開始指令手段と、複数の識別情報を変動可能な複数の変動表示部を有する変動表示手段と、正面側から見て前記変動表示手段より手前側に設けられた画像表示手段と、前記遊技開始指令信号を入力したことに基づいて、所定の役を当選役として決定する当選役決定手段と、前記複数の変動表示部夫々に対応して設けられ、遊技者による操作に応じて、対応する変動表示部の停止を指令する停止指令信号を出力する停止指令手段と、前記停止指令信号を入力した場合に、前記当選役に基づいて、対応する変動表示部を停止させる変動表示制御手段と、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、前記特別遊技状態が発生するまでの時機が異なる複数の制御状態を有し、前記複数の制御状態を移行させる制御状態移行手段と、前記停止制御手段により停止表示された識別情報の停止態様が所定の役の入賞を示す入賞停止態様である場合に、当該入賞停止態様上の画像表示領域において、特別遊技状態が発生するまでの時機を報知するように前記画像表示手段を制御する画像表示制御手段と、を備えたことを特徴とする遊技機。

40

【００１０】

（１）の遊技機によれば、停止制御手段により停止表示された識別情報の停止態様が所定の役の入賞を示す入賞停止態様である場合に、入賞停止態様上の画像表示領域において、特別遊技状態が発生するまでの時機を報知するように画像表示手段を制御する画像表示制御手段を備えたので、所定の役の入賞を示す入賞停止態様である場合に、入賞停止態様上の画像表示領域において、特別遊技状態が発生するまでの時機を報知することができる

50

。これにより、特別遊技状態が発生するまでの時機を遊技者に知らせることができるので、遊技の面白みが増す。

【0011】

(2) 前記当選役決定手段により所定の役が当選役として決定される確率が第1の確率である第1確率状態と、前記所定の役が当選役として決定される確率が第1の確率よりも高い第2の確率である第2の確率状態との移行を行う確率状態移行手段を有することを特徴とする(1)記載の遊技機。

【0012】

(2)の遊技機によれば、(1)の効果が得られるとともに、当選役決定手段により所定の役が当選役として決定される確率が第1の確率である第1確率状態と、所定の役が当選役として決定される確率が第1の確率よりも高い第2の確率である第2の確率状態との移行を行う確率状態移行手段を有するので、所定の役が当選役として決定される確率が第1の確率である第1確率状態と、所定の役が当選役として決定される確率が第1の確率よりも高い第2の確率である第2の確率状態との移行を行うことができる。これにより、移行した確率状態に基づいて、所定の役が当選役として決定される確率を異ならせることができ、遊技の面白みが増す。また、第2確率状態に移行させた場合、所定の役が当選役として決定される確率を高くすることができるので、遊技者の期待感を高めることができ、遊技の面白みが増す。

【0013】

(3) 前記特別遊技状態が発生するまでの時機を報知する複数の報知態様を有し、当該複数の報知態様は、発生する確率が第3の確率である第1の報知態様と、発生する確率が第3の確率よりも低い第4の確率である第2の報知態様とを含んで構成され、前記特別遊技状態が発生するまでの時機に応じて、第2の報知態様を発生させる第4の確率が異なる報知態様選択手段を有していることを特徴とする(1)又は(2)に記載の遊技機。

【0014】

(3)の遊技機によれば、(1)又は(2)の効果が得られるとともに、特別遊技状態が発生するまでの時機を報知する複数の報知態様を有し、複数の報知態様は、発生する確率が第3の確率である第1の報知態様と、発生する確率が第3の確率よりも低い第4の確率である第2の報知態様とを含んで構成され、特別遊技状態が発生するまでの時機に応じて、第2の報知態様を発生させる第4の確率が異なる報知態様選択手段を有しているので、第1の報知態様又は第2の報知態様により特別遊技状態が発生するまでの時機を報知することができる。また、特別遊技状態が発生するまでの時機に応じて、第2の報知態様を発生させる確率を異ならせることができる。これにより、入賞停止態様上の画像表示領域で行われる報知態様を発生させる確率によって、遊技者に特別遊技状態が発生するまでの時機を知らせることができ、遊技の面白みが増す。

【発明の効果】

【0015】

本発明によれば、遊技状況を報知することにより、遊技の興趣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】

【0016】

以下、実施例について説明する。

【実施例1】

【0017】

以下に、本発明の実施例1について、図1から図17を参照して説明する。

【0018】

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。

【 0 0 1 9 】

遊技機 1 の全体を形成しているキャビネット 2 の正面には、略垂直面としてのパネル表示部 2 a、液晶表示部 2 b、及び固定表示部 2 c が形成されている。パネル表示部 2 a、液晶表示部 2 b、及び固定表示部 2 c については、後で図 3 を参照して説明する。キャビネット 2 の内部（液晶表示部 2 b の背面）には、各々の外周面に複数種類の図柄によって構成される図柄列が描かれた 3 個のリール（遊技結果表示手段を構成する第 1 表示手段）3 L、3 C、3 R が回転自在に横一列に設けられ、変動表示手段を形成している。各リール（回胴式表示装置）の図柄は、図柄表示領域 2 1 L、2 1 C、2 1 R（後述の図 3）を透して視認できるようになっている。各リールは、定速回転（例えば 80 回転 / 分）可能に構成されている。

10

【 0 0 2 0 】

パネル表示部 2 a、液晶表示部 2 b、及び固定表示部 2 c 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 の左側には、押しボタン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 BET スイッチ 5 が設けられている。台座部 4 の右側には、メダル投入口 6 が設けられている。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 7 が設けられている。この C / P スイッチ 7 の切り換えにより、正面下部のメダル払出口 8 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 9 に溜められる。メダル払出口 8 の上方の左右には、スピーカ 1 2 L、1 2 R が設けられている。

【 0 0 2 1 】

C / P スイッチ 7 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 2 1 L、2 1 C、2 1 R（後述の図 3）内での図柄の変動表示を開始（ゲームを開始）するためのスタートレバー（遊技者による操作が可能な遊技開始指令手段）1 0 が所定の角度範囲で回動自在に取り付けられている。台座部 4 の前面部中央で、スタートレバー 1 0 の右側には、3 個のリール 3 L、3 C、3 R の回転をそれぞれ停止させるための 3 個の停止ボタン（遊技者による操作が可能な遊技結果導出手段）1 1 L、1 1 C、1 1 R が設けられている。キャビネット 2 の上方には、入賞図柄の組合せ及びメダルの配当枚数等を表示する配当表パネル 1 3 が設けられている。

20

【 0 0 2 2 】

図 2 は、各リール 3 L、3 C、3 R に表わされた複数種類の図柄が 2 1 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 ROM 4 4（図 6）に格納（記憶）されている。各リール 3 L、3 C、3 R 上には、“7（図柄 9 1）”、“ドンちゃん（図柄 9 2）”、“BAR（図柄 9 3）”、“三尺玉（図柄 9 4）”、“壺（図柄 9 5）”、“Replay（図柄 9 6）”及び“チェリー（図柄 9 7）”の図柄で構成される図柄列が表わされている。各リール 3 L、3 C、3 R は、図柄列が図 2 の矢印方向に移動するように回転駆動される。

30

【 0 0 2 3 】

実施例の遊技状態には、「一般遊技状態」、「BB 内部当選状態」、「RB 内部当選状態」、「BB 一般遊技状態」及び「RB 遊技状態」がある。これら“5 種類”の各遊技状態は、基本的に、内部当選する可能性のある役の種類、入賞成立を実現することが可能なボーナスの種別などにより区別される。「BB 一般遊技状態」及び「RB 遊技状態」により構成される遊技状態を総称して、以下「BB 遊技状態」という。また、「BB 内部当選状態」及び「RB 内部当選状態」は、BB 又は RB のいずれかのボーナスに内部当選している状態であり、これらを総称して、以下「ボーナス内部当選状態」という。

40

【 0 0 2 4 】

「一般遊技状態」は、ボーナスに内部当選しておらず、ボーナスに内部当選する可能性のある遊技状態である。「BB 内部当選状態」は、BB に内部当選している状態である。「RB 内部当選状態」は、RB に内部当選している状態である。ボーナスに内部当選した後、ボーナスの入賞が成立するまでの間、ボーナスが内部当選役として保持され（一般に、「持ち越し」と称される）、「ボーナス内部当選状態」が維持される。「BB 遊技状態

50

」は、ＢＢの入賞成立により発生する遊技状態である。「ＲＢ遊技状態」は、「ＲＢ内部当選状態」又は「ＢＢ一般遊技状態」においてＲＢの入賞成立により発生する。

【００２５】

ＢＢの入賞は、内部当選状態において“７－７－７”又は“ドンちゃん－ドンちゃん－ドンちゃん”が有効ラインに沿って並ぶことにより成立する。ＢＢの入賞が成立した後、遊技状態がＢＢ一般遊技状態となる。ＲＢの入賞は、内部当選状態において“BAR－BAR－BAR”が有効ラインに沿って並ぶこと、又はＢＢ一般遊技状態において“Replay－Replay－Replay”が並ぶことにより成立する。ＢＢ一般遊技状態においてＲＢの入賞が成立することを、一般に「JAC IN」と称する。ＲＢの入賞が成立した後、遊技状態がＲＢ遊技状態となる。ここで、例えば、実施例において、遊技者は、一のＢＢ遊技状態において“約 360 枚”のメダルを獲得できる。また、一のＲＢ遊技状態において“約 112 枚”のメダルを獲得できる。また、有効ラインは入賞ラインが遊技者のＢＥＴ操作により有効化されたものであるが、入賞ラインには、水平方向にトップライン（図柄表示領域 21L, 21C, 21R に表示された各リール 3L, 3C, 3R の上段）、センターライン（各リール 3L, 3C, 3R の中段）及びボトムライン（各リール 3L, 3C, 3R の下段）、斜め方向にクロスダウンライン（左リール 3L の上段、中リール 3C の中段、右リール 3R の下段）及びクロスアップライン（左リール 3L の下段、中リール 3C の中段、右リール 3R の上段）が設けられている。

【００２６】

再遊技の入賞は、一般遊技状態及び内部当選状態において“Replay－Replay－Replay”が並ぶことにより成立する。一般遊技状態、ボーナス内部当選状態及びＢＢ一般遊技状態では、「チェリーの小役」、「三尺玉の小役」及び「壺の小役」の入賞成立を実現することが可能である。役物の入賞は、ＲＢ遊技状態において“Replay－Replay－Replay”が並ぶことにより成立する。役物の入賞成立回数が“８回”となったとき、遊技状態が変化する。ここで、役物の入賞が成立する可能性のあるＲＢ遊技状態のゲームは、一般に「JAC ゲーム」と称される。

【００２７】

次に、図 3 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。

【００２８】

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、ボーナスゲーム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、ゲームを行うために賭けられたメダルの数に応じて点灯する。１－ＢＥＴランプ 17a は、ＢＥＴ数が“１”の場合に点灯する。２－ＢＥＴランプ 17b は、ＢＥＴ数が“２”の場合に点灯する。最大ＢＥＴランプ 17c は、ＢＥＴ数が“３”の場合に点灯する。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、入賞成立時のメダルの払出枚数及び貯留（クレジット）されているメダルの枚数を表示する。

【００２９】

液晶表示部 2b は、図柄表示領域 21L, 21C, 21R、窓枠表示領域 22L, 22C, 22R、及び演出表示領域 23 により構成される。この液晶表示部 2b の表示内容は、リール 3L, 3C, 3R の変動表示態様、停止態様、及び後述の液晶表示装置 31（図 4）の動作により変化するようにになっている。

【００３０】

図柄表示領域 21L, 21C, 21R は、各リール 3L, 3C, 3R に対応して設けられ、リール 3L, 3C, 3R 上に配置された図柄を表示したり、種々の演出表示を行う（後述の図 12～図 17 参照）。ここで、各図柄表示領域 21L, 21C, 21R には、対応するリール 3L, 3C, 3R が回転状態の場合、又は対応する停止ボタン 11L, 11C, 11R が停止操作可能な状態の場合、リール 3L, 3C, 3R 上に配置された図柄を

10

20

30

40

50

遊技者が視認し易いように透過表示され、静止画像又は動画像、例えば、図柄、文字、図形、記号、キャラクタ等による演出表示は行われなければならない場合がある。

【0031】

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

【0032】

演出表示領域23は、液晶表示部2bの領域のうち、図柄表示領域21L, 21C, 21R及び窓枠表示領域22L, 22C, 22R以外の領域である。この演出表示領域23は、ボーナスの入賞成立を実現可能であることを確定的に報知する画像（いわゆる「WINランプ」を表したものの）の表示、遊技の興趣を増大するための演出（後述する図12～図17参照）、遊技者が遊技を有利に進めるために必要な情報等の表示を行う。

【0033】

固定表示部2cは、予め定めた画像を表示する領域である。この固定表示部2cに表示された画像と、演出表示領域23に表示された画像により一つの静止画像又は動画像を表示できるようになっている。

【0034】

次に、図4及び図5を参照して、透過型の液晶表示装置（遊技結果表示手段を構成する第2表示手段）31について説明する。図4は、液晶表示装置31の概略構成を示す斜視図（キャビネット2の裏面側からみたもの）である。図5は、液晶表示装置31の一部の構成の展開図である。

【0035】

液晶表示装置31は、保護ガラス32、表示板33、液晶パネル34、導光板35、反射フィルム36、いわゆる白色光源（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37a, 37b, 38a, 38b、ランプホルダ39a～39h、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（TCP）からなり液晶パネル34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31は、リール3L, 3C, 3Rの表示領域より手前側（表示面よりも手前側）に、リール3L, 3C, 3Rを跨いで設けられている。また、このリール3L, 3C, 3Rと液晶表示装置31とは、別体で（所定の間隔をあけて）設けられている。

【0036】

保護ガラス32及び表示板33は、透光性部材で構成されている。保護ガラス32は、液晶パネル34を保護すること等を目的として設けられている。表示板33のパネル表示部2a及び固定表示部2cに対応する領域には、画像が描かれている。ここで、パネル表示部2aに対応する表示板33の領域の裏側に配置される各種表示部及びBETランプ17a～17c（図3）を動作させる電気回路を図示省略している。

【0037】

液晶パネル34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34の表示モードは、ノーマリーホワイต์に設定されている。ノーマリーホワイต์とは、液晶を駆動していない状態で白表示（表示面側に光が行く、すなわち透過した光が外部から視認される）となる構成である。ノーマリーホワイต์に構成された液晶パネル34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上に配置された図柄（図柄表示部の変動表示及び停止表示）を視認することができ、遊技を継続することができる。つまり、そのような事態が発生した場合にも、リール3L, 3C, 3Rの変動表示態様及び停止表示態様を中心とした遊技を行うことができる。

【0038】

導光板35は、蛍光ランプ37a, 37bからの光を液晶パネル34へ導き出す（液晶

10

20

30

40

50

パネルを照明する) ために液晶パネル 34 の裏側に設けられ、例えば 2 c m 程度の厚さを有するアクリル系樹脂などの透光性部材 (導光機能を有する) で構成されている。

【0039】

反射フィルム 36 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 35 に導入された光を導光板 35 の正面側に向けて反射させる。この反射フィルム 36 は、反射領域 36 A 及び非反射領域 (透過領域) 36 B L, 36 B C, 36 B R により構成されている。非反射領域 36 B L, 36 B C, 36 B R 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、リール 3 L, 3 C, 3 R の回転が停止した場合に表示される図柄 (合計 3 個の図柄) の各々の前方の位置に設けられている (リールシートに対応する領域を光透過部としている)。具体的には、非反射領域 36 B L, 36 B C, 36 B R の大きさ及び位置は、図柄表示領域 21 L, 21 C, 21 R のものと一致するようになっている。反射領域 36 A は、入射した光を反射し、液晶パネル 34 の領域のうち、主として窓枠表示領域 22 L, 22 C, 22 R 及び演出表示領域 23 に対応する領域の照明手段の一つとして機能する。この構成によれば、遊技者は、反射手段の光透過部を通して図柄表示部の変動表示及び停止表示を視認し得るので、図柄表示部及び液晶表示装置の表示態様により遊技を楽しむことができる。

10

【0040】

蛍光ランプ 37 a, 37 b は、導光板 35 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 39 により支持されている。この蛍光ランプ 37 a, 37 b は、液晶パネル 34 の領域のうち主として窓枠表示領域 22 L, 22 C, 22 R 及び演出表示領域 23 に対応する領域の照明手段として機能する。つまり、蛍光ランプ 37 a, 37 b は、導光板 35 に導入する光を発生する (導光板 35 に光を個別的に導入する)。

20

【0041】

蛍光ランプ 38 a, 38 b は、反射フィルム 36 の裏側の上方位置及び下方位置にリール 3 L, 3 C, 3 R に向かって配置されている。この蛍光ランプ 38 a, 38 b から出てリール 3 L, 3 C, 3 R の表面で反射して非反射領域 36 B L, 36 B C, 36 B R へ入射した光は、液晶パネル 34 を照明する。従って、蛍光ランプ 38 a, 38 b は、リール 3 L, 3 C, 3 R 上に配置された図柄の照明手段、及び後述の液晶パネル 34 の領域のうち主として図柄表示領域 21 L, 21 C, 21 R に対応する領域の照明手段の一つとして機能 (これらを共通的に照明する共通照明手段として機能) する。また、蛍光ランプ 38 a, 38 b は、第 1 表示手段を表側から照明する前方照明手段として機能する。

30

【0042】

以上のように、第 1 表示手段及び第 2 表示手段は、共通照明手段により共通的に照明される。すなわち、第 1 表示手段だけでなく第 2 表示手段も、共通照明手段から出射される光で照明されるので、各表示手段専用の照明手段を設けるよりも安価になる。また、共通の照明手段を制御することで照明制御を簡易にできると共に 2 つの表示手段で同様な照明を同時に実現することも可能である。

【0043】

図 6 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 41 と、主制御回路 41 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 41 から送信される制御指令に基づいて液晶表示装置 31 及びスピーカ 12 L, 12 R を制御する副制御回路 71 とを含む回路構成を示す。

40

【0044】

主制御回路 41 及び副制御回路 71 は、遊技結果表示制御手段を構成する。主制御回路 41 は、内部当選役決定手段、第 1 表示制御手段及び利益状態発生手段としての機能を備える。内部当選役決定手段は、遊技開始指令手段の出力に基づいて複数の役から内部当選役を決定する。第 1 表示制御手段は、内部当選役決定手段の決定結果及び遊技結果導出手段の出力に基づいて第 1 表示手段を制御する。利益状態発生手段は、遊技結果表示手段に特定の遊技結果が表示された場合に、遊技者に有利な利益状態を発生させる。また、副制

50

御回路 7 1 は、内部当選役決定手段の決定結果及び遊技結果導出手段の出力に基づいて第 2 表示手段を制御する。

【 0 0 4 5 】

主制御回路 4 1 は、回路基板上に配置されたマイクロコンピュータ 4 2 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 4 2 は、予め設定されたプログラムに従って制御動作を行う CPU 4 3 と、記憶手段である ROM 4 4 及び RAM 4 5 を含む。

【 0 0 4 6 】

CPU 4 3 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 4 6 及び分周器 4 7 と、サンプリングされる乱数を発生する乱数発生器 4 8 及びサンプリング回路 4 9 とが接続されている。なお、乱数サンプリングのための手段として、マイクロコンピュータ 4 2 内で、すなわち CPU 4 3 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 4 8 及びサンプリング回路 4 9 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。

10

【 0 0 4 7 】

マイクロコンピュータ 4 2 の ROM 4 4 には、スタートレバー 1 0 を操作（スタート操作）する毎に行われる乱数サンプリングの判定に用いられる確率抽選テーブル、停止ボタン 1 1 L , 1 1 C , 1 1 R 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制御テーブル、副制御回路 7 1 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。なお、実施例では、副制御回路 7 1 が主制御回路 4 1 へコマンド、情報等を入力することではなく、主制御回路 4 1 から副制御回路 7 1 への一方向で通信が行われることとする。

20

【 0 0 4 8 】

図 6 の回路において、マイクロコンピュータ 4 2 からの制御信号により動作が制御される主要なアクチュエータとしては、各種ランプ（1 - BET ランプ 1 7 a、2 - BET ランプ 1 7 b、最大 BET ランプ 1 7 c）と、各種表示部（ボーナス遊技情報表示部 1 6、払出表示部 1 8、クレジット表示部 1 9）と、メダルを収納し、ホッパー駆動回路 5 1 の命令により所定枚数のメダルを払出す遊技価値付与手段としてのホッパー（払出しのための駆動部を含む）5 2 と、リール 3 L , 3 C , 3 R を回転駆動するステッピングモータ 5 3 L , 5 3 C , 5 3 R とがある。

30

【 0 0 4 9 】

更に、ステッピングモータ 5 3 L , 5 3 C , 5 3 R を駆動制御するモータ駆動回路 5 4、ホッパー 5 2 を駆動制御するホッパー駆動回路 5 1、各種ランプを駆動制御するランプ駆動回路 5 5、及び各種表示部を駆動制御する表示部駆動回路 5 6 が I / O ポートを介して CPU 4 3 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 4 3 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。

【 0 0 5 0 】

また、マイクロコンピュータ 4 2 が各アクチュエータに制御指令などの制御信号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、BET スイッチ 5、メダルセンサ 6 S、C / P スイッチ 7、スタートスイッチ 1 0 S、リール停止信号回路 5 8、リール位置検出回路 5 9、払出完了信号回路 6 0 がある。これらも、I / O ポート 5 7 を介して CPU 4 3 に接続されている。

40

【 0 0 5 1 】

メダルセンサ 6 S は、メダル投入口 6 に投入されたメダルを検出する。スタートスイッチ 1 0 S は、スタートレバー 1 0 の操作を検出する。リール停止信号回路 5 8 は、各停止ボタン 1 1 L , 1 1 C , 1 1 R 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 5 9 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 3 L , 3 C , 3 R の位置を検出するための信号を CPU 4 3 へ供給する。払出完了信号回路 6 0 は、メダル検出部 5 2 S の計数値（ホッパー 5 2 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。

50

【 0 0 5 2 】

図 6 の回路において、乱数発生器 4 8 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 4 9 は、スタートレバー 1 0 が操作された後の適宜のタイミングで 1 個の乱数をサンプリングする。こうしてサンプリングされた乱数及び R O M 4 4 内に格納されている確率抽選テーブルに基づいて、内部当選役が決定される。内部当選役が決定された後、「停止制御テーブル」を選択するために再び乱数のサンプリングが行われる。

【 0 0 5 3 】

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 5 3 L , 5 3 C , 5 3 R の各々に供給される駆動パルス数が計数され、その計数値は R A M 4 5 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 9 を介して C P U 4 3 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 4 5 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 4 5 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値が格納される。

【 0 0 5 4 】

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、図柄テーブルが、R O M 4 4 内に格納されている（例えば、図 2 に示す図柄列を図柄テーブルとして R O M 4 4 内に格納）。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。

【 0 0 5 5 】

更に、R O M 4 4 内には、入賞図柄組合せテーブル（図示せず）が格納されている。この入賞図柄組合せテーブルでは、入賞となる図柄の組合せと、入賞のメダル配当枚数と、その入賞を表わす入賞判定コードとが対応づけられている。上記の入賞図柄組合せテーブルは、左のリール 3 L , 中央のリール 3 C , 右のリール 3 R の停止制御時、及び全リール停止後の入賞確認を行う場合に参照される。

【 0 0 5 6 】

上記乱数サンプリングに基づく抽選処理（確率抽選処理）により内部当選した場合には、C P U 4 3 は、遊技者が停止ボタン 1 1 L , 1 1 C , 1 1 R を操作したタイミングでリール停止信号回路 5 8 から送られる操作信号、及び選択された「停止制御テーブル」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 5 4 に送る。

【 0 0 5 7 】

内部当選した役の入賞成立を示す停止態様となれば、C P U 4 3 は、払出し指令信号をホッパー駆動回路 5 1 に供給してホッパー 5 2 から所定個数のメダルの払出しを行う。その際、メダル検出部 5 2 S は、ホッパー 5 2 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 C P U 4 3 に入力される。これにより、C P U 4 3 は、ホッパー駆動回路 5 1 を介してホッパー 5 2 の駆動を停止し、「メダルの払出し処理」を終了する。

【 0 0 5 8 】

図 7 は、副制御回路 7 1 の構成を示す。副制御回路 7 1 は、主制御回路 4 1 からの制御指令（コマンド）に基づいて液晶表示装置 3 1 の表示制御及びスピーカ 1 2 L , 1 2 R からの音の出力制御を行う。この副制御回路 7 1 は、主制御回路 4 1 を構成する回路基板とは別の回路基板上に構成され、マイクロコンピュータ（以下「サブマイクロコンピュータ」という）7 2 を主たる構成要素とし、液晶表示装置 3 1 の表示制御手段としての画像制御回路 8 1、スピーカ 1 2 L , 1 2 R により出音される音を制御する音源 I C 7 8、及び増幅器としてのパワーアンプ 7 9 で構成されている。

【 0 0 5 9 】

サブマイクロコンピュータ 7 2 は、主制御回路 4 1 から送信されたコマンドに従って制御動作を行うサブ C P U 7 3 と、記憶手段としてのプログラム R O M 7 4 と、ワーク R A

10

20

30

40

50

M 7 5 とを含む。

【 0 0 6 0 】

副制御回路 7 1 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、サブ C P U 7 3 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。

【 0 0 6 1 】

プログラム R O M 7 4 は、サブ C P U 7 3 で実行する制御プログラムを格納する。また、プログラム R O M 7 4 は、液晶表示装置 3 1 での表示に関する画像制御プログラムや各種選択テーブルを格納する。ワーク R A M 7 5 は、上記制御プログラムをサブ C P U 7 3 で実行する場合の一時記憶手段として構成される。

10

【 0 0 6 2 】

画像制御回路 8 1 は、画像制御 I C 8 2、画像制御ワーク R A M 8 3、画像 R O M 8 6 及びビデオ R A M 8 7 で構成される。画像制御ワーク R A M 8 3 は、画像制御 I C 8 2 で画像を形成するための一時記憶手段として、及び、液晶表示装置 3 1 に次に表示する画像を、サブ C P U 7 3 から画像制御 I C 8 2 に指定するために使用される。画像制御 I C 8 2 は、サブ C P U 7 3 により指定されたパラメータに基づき、液晶表示装置 3 1 での表示内容を決定する。また、画像制御 I C 8 2 は、サブ C P U 7 3 で指定された表示内容に応じた画像を形成し、液晶表示装置 3 1 に出力する。画像 R O M 8 6 は、画像を形成するための画像データを格納する。ビデオ R A M 8 7 は、画像制御 I C 8 2 で画像を形成する場合の一時記憶手段として構成される。

20

【 0 0 6 3 】

次に、図 8 ~ 図 1 0 に示すメインフローチャートを参照して、主制御回路 4 1 の C P U 4 3 の制御動作について説明する。

【 0 0 6 4 】

初めに、C P U 4 3 は、遊技開始時の初期化を行う（ステップ S 1）。具体的には、R A M 4 5 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 R A M 4 5 の所定の記憶内容を消去する（ステップ S 2）。具体的には、前回のゲームに使用された R A M 4 5 の書き込み可能エリアのデータの消去、R A M 4 5 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。

30

【 0 0 6 5 】

次に、前回のゲーム終了後、すなわち全リール 3 L , 3 C , 3 R 停止後から “ 3 0 秒 ” 経過したか否かを判別する（ステップ S 3）。この判別が “ Y E S ” であれば、副制御回路 7 1 に対し、「デモ画像」の表示を要求する「デモ表示コマンド」を送信する（ステップ S 4）。ステップ S 3 の判別が “ N O ” のときは、ステップ S 5 に移る。

【 0 0 6 6 】

次に、C P U 4 3 は、メダルの自動投入の要求があるか、すなわち前回のゲームで再遊技の入賞が成立したか否かを判別する（ステップ S 5）。この判別が “ Y E S ” のときは、投入要求分のメダルを自動投入し（ステップ S 6）、ステップ S 8 に移る。ステップ S 5 の判別が “ N O ” のときは、メダルセンサ 6 S 又は B E T スイッチ 5 からの入力があるか否かを判別する（ステップ S 7）。この判別が “ Y E S ” のときは、ステップ S 8 に移り、“ N O ” のときは、ステップ S 3 に移る。

40

【 0 0 6 7 】

次に、C P U 4 3 は、スタートレバー 1 0 の操作に基づくスタートスイッチ 1 0 S からの入力があるか否かを判別する（ステップ S 8）。この判別が “ Y E S ” のときは前回のゲームが開始してから “ 4.1 秒 ” 経過しているか否かを判別し（ステップ S 9）、この判別が “ Y E S ” のときはステップ S 1 1 に移り、“ N O ” のときはステップ S 1 0 に移る。ステップ S 1 0 では、「ゲーム開始待ち時間消化」処理を行う。具体的には、前回のゲームが開始してから “ 4.1 秒 ” 経過するまでの間、遊技者のゲームを開始する操作に基づく入力を無効にする処理を行う。

50

【 0 0 6 8 】

次に、CPU 43は、リールの回転処理を行い（ステップS 1 1）、同時に抽選用の乱数を抽出し（ステップS 1 2）、1ゲーム監視用タイマをセットする（ステップS 1 3）。ステップS 1 2の処理で抽出した乱数は、後で説明する確率抽選処理において使用される。ステップS 1 3の処理の1ゲーム監視用タイマには、遊技者の停止ボタンの停止操作によらずに自動的にリールを停止させるための自動停止タイマが含まれる。

【 0 0 6 9 】

図9のステップS 1 4では、遊技状態監視処理を行う。続いて、ステップS 1 2で抽出した乱数値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S 1 5）、ステップS 1 6に移る。ステップS 1 6では、遊技状態及び内部当選役に基づいて、リール3 L, 3 C, 3 Rの停止制御の態様が予め定められた停止テーブル群を選択し、ステップS 1 7に移る。ステップS 1 7では、内部当選役（BB内部当選役、RB内部当選役等）の情報などを含む「スタートコマンド」を副制御回路7 1へ送信する。

10

【 0 0 7 0 】

次に、CPU 43は、停止ボタンが“オン”であるかどうかを判別する（ステップS 1 8）。具体的には、いずれかの停止ボタンが操作されたかどうかを判別する。この判別が“YES”のときは、ステップS 2 0に移り、“NO”のときは、ステップS 1 9に移る。ステップS 1 9では、自動停止タイマの値が“0”であるか否かを判別し、この判別が“YES”のときは、ステップS 2 0に移り、“NO”のときは、ステップS 1 8に移る。

20

【 0 0 7 1 】

ステップS 2 0では、CPU 43は、滑りコマ数を決定するための滑りコマ数決定処理を行う。具体的には、決定（選択）された停止テーブル群の中から、いわゆる停止テーブル（図示せず）を選択し、選択した停止テーブル、停止操作位置及び停止制御位置に基づいて滑りコマ数を決定する。続いて、滑りコマ数分、停止操作された停止ボタンに対応するリールを回転させてから停止させる（ステップS 2 1）。続いて、停止制御の対象であるリール3 L, 3 C, 3 Rの情報を含む「リール停止コマンド」を副制御回路7 1へ送信する。続いて、CPU 43は、全てのリールが停止したかどうかを判別する（ステップS 2 3）。この判別が“YES”のときは、ステップS 2 4に移り、“NO”のときは、ステップS 1 8に移る。ステップS 2 4では、全てのリールが停止したことを示す「全リール停止コマンド」を副制御回路7 1に対して送信し、図10のステップS 2 5に移る。

30

【 0 0 7 2 】

図10のステップS 2 5では、CPU 43は入賞検索を行う。入賞検索とは、リール3 L, 3 C, 3 Rの図柄の停止態様に基づいて入賞役（入賞が成立した役）を識別するための入賞フラグをセットすることである。具体的には、リール3 L, 3 C, 3 Rの中段を結ぶセンターラインに沿って並ぶ図柄のコードナンバー及び入賞判定テーブルに基づいて入賞役を識別する。続いて、入賞フラグが正常であるか否かを判別する（ステップS 2 6）。この判別が“NO”のときはイリーガルエラーの表示を行う（ステップS 2 7）。この場合、遊技は中止となる。ステップS 2 6の判別が“YES”のときは、入賞役（入賞が成立した役）の情報を含むコマンド（入賞役コマンド）を副制御回路7 1へ送信する（ステップS 2 8）。続いて、遊技状態に応じてメダルのクレジット又は払出しを行うとともに、入賞役に応じて遊技状態をBB遊技状態或いはRB遊技状態へ移行する（ステップS 2 9）。

40

【 0 0 7 3 】

次に、現在の遊技状態がBB一般遊技状態又はRB遊技状態であるか否かを判別する（ステップS 3 0）。この判別が“NO”のときは、図8のステップS 2に移り、“YES”のときは、ステップS 3 1に移る。ステップS 3 1では、ボーナスの「遊技数チェック処理」を行う。この「遊技数チェック処理」では、RB遊技状態が発生した回数、BB一般遊技状態のゲーム回数、RB遊技状態における入賞回数、及びRB遊技状態におけるゲーム回数をチェックするとともに、BB一般遊技状態及びRB遊技状態間における遊技状

50

態の移行（セット）を行う。

【 0 0 7 4 】

次に、ボーナスの終了時であるか否かを判別する（ステップ S 3 2）。具体的には、B B の入賞が成立した後では、3 回目の R B 遊技状態において入賞回数が 8 回又はゲーム回数が 1 2 回であるか、又は B B 一般遊技状態においてゲーム回数が 3 0 回であるか否かを判別する。また、“BAR - BAR - BAR” が有効ラインに沿って並ぶことにより R B の入賞が成立した後では、R B 遊技状態において入賞回数が 8 回又はゲーム回数が 1 2 回であるか否かを判別する。ステップ S 3 2 の判別が “YES” のときは、B B 遊技状態又は R B 遊技状態を終了してステップ S 3 3 に移り、“NO” のときは、図 8 のステップ S 2 に移る。ステップ S 3 3 では、内部当選役、入賞役に応じて遊技状態を更新し、図 8 のステップ S 2 に移る。

10

【 0 0 7 5 】

次に、図 1 1 に示す副制御回路用演出実行処理を参照して、副制御回路 7 1 のサブ CPU 7 3 の制御動作について説明する。

【 0 0 7 6 】

初めに、サブ CPU 7 3 は、図 1 0 のステップ S 2 8 の処理で CPU 4 3 より送信される入賞役コマンドを受信したか否かを判別する（ステップ S 4 1）。入賞役コマンドは、入賞役（入賞が成立した役）の情報、入賞が成立した有効ラインの情報を含むものである。この判別が “YES” のときは、ステップ S 4 2 に移る。“NO” のときは、ステップ S 4 1 の処理を繰り返し、入賞役コマンドを受信したか否かを判別する。

20

【 0 0 7 7 】

次に、「ボーナス内部当選状態」であるか否か、すなわち、「B B 内部当選状態」又は「R B 内部当選状態」（B B 又は R B のいずれかのボーナスに内部当選している状態）であるか否かを判別する（ステップ S 4 2）。サブ CPU 7 3 は、図 9 のステップ S 1 7 の処理で CPU 4 3 より送信されるスタートコマンドを受信したとき（当該スタートコマンドが、B B 内部当選又は R B 内部当選役の情報である場合）から図 1 0 のステップ S 2 8 の処理で CPU 4 3 より送信される入賞役コマンド（当該入賞役コマンドが、B B 入賞役又は R B 入賞役の情報である場合）を受信するまでを「ボーナス内部当選状態」として判別するものである。この判別が “YES” のときは、ステップ S 4 4 に移り、“NO” のときは、ステップ S 4 3 に移る。

30

【 0 0 7 8 】

次に、上述のステップ S 4 2 の判別が “NO” のときは、通常演出実行処理を行う（ステップ S 4 3）。この処理では、例えば、図 1 2、図 1 4 に示すような通常演出表示を行い、「演出実行処理」を終了する。以下、図 1 2、図 1 4 の通常演出表示について説明する。

【 0 0 7 9 】

図 1 2 は、上述したステップ S 4 1 で受信した入賞役コマンドが「壺の小役」の情報である場合の通常演出表示例である。図 1 2 では、液晶表示装置 3 1 の図柄表示領域 2 1 L，2 1 C，2 1 R を透して、リール 3 L，3 C，3 R の中段に“壺”の図柄が停止表示されている状態が示されている。そして、リール 3 L，3 C，3 R の図柄の停止表示と略同時期に図柄表示領域 2 1 L，2 1 C，2 1 R の表示態様が変化される。例えば、図中の符合 1 0 2 に示すような「壺の小役」の入賞が成立したことを示す通常時のエフェクト演出表示が行われる。

40

【 0 0 8 0 】

また、図 1 4 は、上述したステップ S 4 1 で受信した入賞役コマンドが「Replay 役」の情報である場合の通常演出表示例である。図 1 4 では、液晶表示装置 3 1 の図柄表示領域 2 1 L，2 1 C，2 1 R を透して、各リール 3 L，3 C，3 R の中段に“Replay”の図柄が停止表示されている状態が示されている。そして、リール 3 L，3 C，3 R の図柄の停止表示と略同時期に図柄表示領域 2 1 L，2 1 C，2 1 R の表示態様が変化する。例えば、図中の符合 1 0 2 に示すような「Replay 役」の入賞が成立したことを示す通常時のエフ

50

エクト演出表示が行われる。

【0081】

図11のフローチャートに説明を戻す。ステップS42の判別が“YES”のときは、報知演出実行抽選処理を行う(ステップS44)。サブCPU73は、サブCPU73の動作プログラム上で報知演出実行用の乱数サンプリングを実行する。この処理の後、ステップS45に移る。

【0082】

次に、報知演出実行抽選に当選したか否かを判別する(ステップS45)。この処理では、上述したステップS44の処理により得られた乱数値に基づいて、報知演出の実行(例えば、1/2の確率となるような乱数範囲を設定)に当選したか否かを判別する。この判別が“YES”のときは、ステップS46に移る。また、“NO”のときは、上述した通常演出実行処理(ステップS43)を行い、「副制御回路用演出実行処理」を終了する。尚、本ステップにおいて、報知演出実行抽選に当選する当選確率は、如何なる数値であっても良い。

10

【0083】

次に、上述のステップS45の判別が“YES”のときは、報知演出実行処理を行う(ステップS46)。この処理では、「ボーナス内部当選状態」であることを遊技者に対して報知するための報知演出を液晶表示装置31上で実行する。以下、この報知演出について、図13、図15を参照して説明する。

【0084】

図13は、上述したステップS41で受信した入賞役コマンドが「壺の小役」の情報である場合の報知演出表示例である。図13では、液晶表示装置31の図柄表示領域21L, 21C, 21Rを透して、リール3L, 3C, 3Rの中段に“壺”の図柄が停止表示されている状態が示されている。そして、リール3L, 3C, 3Rの図柄の停止表示と略同時期に図柄表示領域21L, 21C, 21Rの表示態様が変化される。例えば、図中の符合104に示すように、壺の中から金貨が飛び出るような画像が表示され、報知用のエフェクト演出表示が行われる。

20

【0085】

図15は、上述したステップS41で受信した入賞役コマンドが「Replay役」の情報である場合の報知演出表示例である。図15では、液晶表示装置31の図柄表示領域21L, 21C, 21Rを透して、リール3L, 3C, 3Rの中段に“Replay”の図柄が停止表示されている状態が示されている。そして、リール3L, 3C, 3Rの図柄の停止表示と略同時期に図柄表示領域21L, 21C, 21Rの表示態様が変化される。例えば、図中の符合106に示すように、“Replay”図柄の上に魚が飛び跳ねるような画像が表示され、報知用のエフェクト演出が行われる。

30

【0086】

このように、「ボーナス内部当選状態」では、所定の確率で、液晶表示装置31の図柄表示領域21L, 21C, 21Rにおいて、例えば停止表示されたリール3L, 3C, 3Rの図柄に重ねて所定の画像が表示されるような報知用のエフェクト演出が行われることとなる。これにより、遊技者は、遊技状態が「ボーナス内部当選状態」であることを知ることができるようになり、遊技者の遊技への期待感を高める演出を行うことが可能となる。

40

【0087】

実施例1の遊技機は、以下の構成を備えた遊技機であることを特徴とする。

【0088】

遊技に必要な識別情報(例えば、後述の図柄)を変動表示する変動表示手段(例えば、後述のリール3L, 3C, 3R)と、正面側から見て前記変動表示手段より手前側に設けられた画像表示手段(例えば、後述の液晶表示装置31)と、内部当選役を決定する内部当選役決定手段(例えば、後述の主制御回路41)と、前記内部当選役決定手段の決定結果に基づいて前記変動表示を停止制御する停止制御手段(例えば、後述の主制御回路41

50

）と、前記変動表示の停止態様が入賞表示態様（例えば、“Replay - Replay - Replay”等）であった場合に、その入賞ライン上又は入賞図柄上において、遊技状況（例えば、後述の「ボーナス内部当選状態」等の遊技状態）を報知するように前記画像表示手段を制御する画像制御手段（例えば、後述の副制御回路71、図11の演出実行処理）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【0089】

前記遊技機によれば、遊技状況を報知することにより、遊技の興趣を増大させることができる。

【0090】

前記遊技機において、前記画像表示手段は、前記変動表示の停止態様が所定の役（例えば、後述の「壺の小役」）の入賞を示す態様である場合に、該停止態様に応じて（例えば、後述の「壺の小役」に対応する図柄の停止位置に応じて）前記遊技状況を報知するように前記画像表示手段を制御することを特徴とする遊技機。

10

【0091】

前記遊技機によれば、遊技状況が停止態様に応じて報知されるので、遊技の面白みが増大する。

【0092】

尚、実施例では、「壺の小役」の入賞成立時（図13）、「Replay役」の入賞成立時（図15）に、「ボーナス内部当選状態」であることを報知する場合について説明したが、本発明はこれに限らず、例えば、「三尺玉の小役」（図2の図柄94）、「チェリーの小役」（図2の図柄97）等の小役の入賞成立時であっても上述したような報知演出を実行することとしても良い。

20

【0093】

尚、実施例では、遊技状態が「ボーナス内部当選状態」である場合に、所定の確率で、上述したような報知演出を行うこととしたが、本発明はこれに限らず、「ボーナス内部当選状態」以外の遊技状態を報知するための報知演出を行うこととしても良い。

【0094】

すなわち、本発明に係る遊技機は、遊技に必要な識別情報（例えば、図柄）を変動表示する変動表示手段（例えば、リール3L, 3C, 3R）と、正面側から見て前記変動表示手段より手前側に設けられた画像表示手段（例えば、液晶表示装置31）と、内部当選役を決定する内部当選役決定手段（例えば、主制御回路41）と、前記内部当選役決定手段の決定結果に基づいて前記変動表示を停止制御する停止制御手段（例えば、主制御回路41）と、前記変動表示の停止態様が入賞表示態様（例えば、“Replay - Replay - Replay”等）であった場合に、その入賞ライン上又は入賞図柄上において、遊技状況（例えば、「ボーナス内部当選状態」等の遊技状態）を報知するように前記画像表示手段を制御する画像制御手段（例えば、副制御回路71、図11の演出実行処理）と、を備えたことを特徴とするが、遊技状況は、複数回の遊技単位の間継続する遊技者に有利な状態であれば良く、例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、シングルボーナス、当選役ナビゲート機能発生高確率状態、押順ナビゲート機能発生高確率状態、所謂CT、高確率再遊技状態、当選役放出高確率状態、小役あるいはシングルボーナス等の集中当選高確率状態、集中状態などであることとしても良い。この場合には、上述の図11のステップS42の処理では、遊技状態が、上述した、シングルボーナス、当選役ナビゲート機能発生高確率状態、押順ナビゲート機能発生高確率状態、所謂CT、高確率再遊技状態、当選役放出高確率状態、小役あるいはシングルボーナス等の集中当選高確率状態、集中状態であるか否かの判別を行うこととなる。

30

40

【0095】

また、遊技状態が実施例で述べた「ボーナス内部当選状態」以外、例えば、小役あるいはシングルボーナス等の集中当選高確率状態等である場合には、「壺の小役」（図13）、「Replay役」（図15）、「三尺玉の小役」、「チェリーの小役」等の小役の入賞成立時のほか、「RB」（“BAR - BAR - BAR”）の入賞成立時に報知演出が行われることとし

50

ても良い。以下、「R B」の入賞成立時に報知演出が行われる場合を図16、図17を参照して説明する。

【0096】

図16は、上述のステップS41で受信した入賞役コマンドが「R B」の情報である場合に、上述のステップS43の処理で実行される通常演出表示例である。図16では、例えば、図中の符合102に示すような「R B」の入賞が成立したことを示す通常時のエフェクト演出表示が行われる。

【0097】

図17は、上述したステップS41で受信した入賞役コマンドが「R B」の情報である場合に、上述のステップS43の処理で実行される報知演出表示例である。図17では、液晶表示装置31の図柄表示領域21L、21C、21Rを透して、リール3L、3C、3Rの中段に“BAR”の図柄（門の形状）が停止表示されている状態が示されている。そして、リール3L、3C、3Rの図柄の停止表示と略同時期に図柄表示領域21L、21C、21Rの表示態様が変化する。例えば、図中の符合108に示すように、門の中から金貨が飛び出るような画像が表示され、報知用のエフェクト演出表示が行われる。

10

【0098】

このように、遊技状態が、集中当選高確率状態等である場合には、「R B」入賞時である場合にも、上述した図17に示すような報知演出が実行されることにより、遊技者は、遊技状態が「集中当選高確率状態等」であることを知ることができるようになり、R B遊技が終了しても、有利な状態が継続する可能性を知ることができるので、遊技者の遊技への期待感を高める演出を行うことが可能となる。

20

【実施例2】

【0099】

次に、図18～図36を参照して、実施例2の遊技機1について説明する。

【0100】

実施例1の遊技機1では、図13、図15、図17に示したような報知用のエフェクト演出を行うことにより、ボーナス内部当選状態であることを遊技者に対して報知することとしたが、実施例2の遊技機1では、図12、図14に示したような通常時のエフェクト演出（以下、実施例2では、通常エフェクト演出と称す）及び図13、図15に示したような報知用のエフェクト演出（以下、実施例2では、特殊エフェクト演出と称す）を実行することにより、後述するF Tが解除されてボーナスの入賞が許可されるまでの遊技数を遊技者に対して報知することとしている。詳細は、以下で説明する。

30

【0101】

実施例2の遊技機1の構造、電気回路等は、基本的に実施例1のものと同一である。以下では、実施例2の遊技機1について、基本的に実施例1のものと異なる部分についての説明を行うこととする。

【0102】

実施例2の遊技機1における遊技状態には、一般遊技状態、通常確率再遊技中B B内部当選状態、通常確率再遊技中R B内部当選状態、高確率再遊技中B B内部当選状態、高確率再遊技中R B内部当選状態、B B一般遊技状態及びR B遊技状態がある。これら“7種類”の各遊技状態は、基本的に、内部当選する可能性のある役の種類、後述する再遊技に内部当選する確率、入賞を実現することが可能なB B、R B（以下、これらを総称してボーナスという）の種別などにより区別される。

40

【0103】

各遊技状態の特徴、すなわち、各遊技状態において内部当選する役の種類、その確率及び各遊技状態におけるリール3L、3C、3Rの停止制御の態様（入賞する可能性のある役の種類等）については、後で図18～図20などを参照して説明する。また、各遊技状態間の移行は、後述の遊技状態監視処理（図31）で行われる。なお、後述（図19）のように、各遊技状態には、ボーナスに内部当選したゲームにおいてボーナスの入賞が実現しないようなリール3L、3C、3Rの停止制御が行われるという共通点がある。

50

【 0 1 0 4 】

また、実施例 2 では、ボーナスに内部当選した後、ボーナスが入賞するまでの間、ボーナスを内部当選役として保持する（一般に、持ち越しと称される）。更に、ボーナスが持ち越された状態においても、ボーナスに内部当選するようになっている。そして、入賞することなく複数回ボーナスに内部当選した場合には、ボーナスの種別毎にその回数を計数（貯留）し、その回数分のボーナスの入賞を実現可能（ボーナスのストック）にしている。B B の入賞を実現可能な回数（持ち越された B B の数）を、以下「B B 持越数」という。R B の入賞を実現可能な回数（持ち越された R B の数）を、以下「R B 持越数」という。B B 持越数及び R B 持越数を加算したものを、以下「ボーナス持越数」という。また、持ち越されたボーナスのうち、最先に入賞が許可される役（後述の停止用当選役となりうる役）を、以下「持越役」という。

【 0 1 0 5 】

ここで、B B の入賞を契機として発生し、B B 一般遊技状態及び R B 遊技状態により構成される遊技状態を総称して、以下「B B 遊技状態」という。また、通常確率再遊技中 B B 内部当選状態、通常確率再遊技中 R B 内部当選状態、高確率再遊技中 B B 内部当選状態及び高確率再遊技中 R B 内部当選状態は、ボーナスに内部当選している状態（持ち越している状態）であり、これらを総称して、以下「内部当選状態」という。

【 0 1 0 6 】

高確率再遊技中 B B 内部当選状態及び高確率再遊技中 R B 内部当選状態は、後述の再遊技に内部当選する確率が高い状態であり、これらを総称して、以下「高確率再遊技中」（高確率再遊技期間）という。また、一般遊技状態、通常確率再遊技中 B B 内部当選状態及び通常確率再遊技中 R B 内部当選状態は、後述の再遊技に内部当選する確率が通常の状態であり、これらを総称して、以下「通常確率再遊技中」という。

【 0 1 0 7 】

高確率再遊技中から通常確率再遊技中へ移行することにより、遊技者が持越役の入賞を実現できるようになる（持越役の入賞が許可される）。ここで、高確率再遊技中又は通常確率再遊技中のいずれであるかは、F T フラグに基づいて判別される。F T フラグが“オン”の場合は高確率再遊技中であり、“オフ”の場合は通常確率再遊技中である。F T フラグは、R A M 4 5（図 6）に記憶される情報である。なお、一般遊技状態は、基本的にボーナス持越数が“0”の遊技状態である。

【 0 1 0 8 】

高確率再遊技中の発生条件、すなわち F T フラグが“オン”となる条件は、B B 遊技状態又は R B 遊技状態の終了時において持越役があること（後述の図 3 0 のステップ S 1 4 4 の判別が“YES”）、又は一般遊技状態においてボーナスに内部当選することである。

【 0 1 0 9 】

高確率再遊技中の終了条件（通常確率再遊技中への移行条件）、すなわち F T フラグが“オフ”となる条件には、次の（1）～（3）の“3つ”の条件がある。

【 0 1 1 0 】

（1）後で図 2 1 の（1）を参照して説明する C Z フラグの状態に応じた高確率再遊技中の終了抽選（F T 終了抽選）に当選すること（後述の図 3 5 のステップ S 2 0 9 の判別が“YES”）を契機として後述の F T 延長カウンタの値が“0”となること（後述の図 3 2 のステップ S 1 7 0 の判別が“YES”）。

【 0 1 1 1 】

（2）高確率再遊技中において継続して所定回数（図 2 5 を参照して説明する F T 終了抽選状態に応じた回数）のゲームが行われることにより後述の天井カウンタの値が“0”になること（後述の図 3 2 のステップ S 1 6 6 の判別が“YES”）。

【 0 1 1 2 】

（3）B B 一般遊技状態以外の遊技状態において、後述する停止用当選役が特殊役（後述する中チェリーの小役及びハズレ）となること（後述の図 3 4 のステップ S 1 9 4 の判

別が“YES”)。

【0113】

ここで、FT終了抽選状態には、FT終了抽選状態0～FT終了抽選状態6の“7種類”があり、後述の天井カウンタの初期値及びその値を決定する際の確率が各々異なる（後述の図25参照）。後述するが、これら7つのFT終了抽選状態のうち、FT終了抽選状態3～6では、様々な形態で有利な遊技を行うことができる。なお、FT終了抽選状態は、後述の天井カウンタが“0”に更新されたこと（後述の図32のステップS166の判別が“YES”の場合）、停止用当選役が特殊役（後述する中チェリーの小役及びハズレ）となること（後述の図34のステップS194の判別が“YES”の場合）、BB一般遊技状態において内部当選役がRBとなること（後述の図34のステップS192の判別が“YES”の場合）、及び高確率再遊技中の終了抽選に当選したこと（後述の図35のステップS209の判別が“YES”の場合）を契機として更新される場合がある（後述の図32のステップS167、図34のステップS195、図34のステップS193、図35のステップS211）。

10

【0114】

また、FT延長カウンタは、高確率再遊技中の終了抽選に当選し、通常確率再遊技中への移行が確定した場合に、高確率再遊技中を延長するゲームの回数を計数する（後述の図32のステップS169）。なお、FT延長カウンタの値が“1”以上の場合に、通常確率再遊技中へ移行する時期が近いことを遊技者に報知する演出を行えば、遊技の興趣を増大させることができる。

20

【0115】

また、天井カウンタは、高確率再遊技中において継続して行われたゲームの回数を計数する。具体的には、BB遊技状態又はRB遊技状態の終了時に、天井カウンタに特定回数（後述の図25を参照して説明するFT終了抽選状態に応じた回数）がセットされる（後述の図30のステップS138、ステップS141）。天井カウンタの値は、ゲームの進行とともに更新される（後述の図32のステップS165）。

【0116】

また、実施例2の遊技機1では、BBの入賞は、内部当選状態において“7-7-7”又は“ドンちゃん-ドンちゃん-ドンちゃん”が有効ラインに沿って並ぶことにより実現し、その払出枚数は15枚である。BBが入賞した後、遊技状態がBB一般遊技状態となる。RBの入賞は、内部当選状態において“BAR-BAR-BAR”が有効ラインに沿って並ぶこと、又はBB一般遊技状態において“Replay-Replay-Replay”が並ぶことにより実現し、その払出枚数は15枚である。BB一般遊技状態においてRBが入賞することを、一般にJAC INと称する。RBが入賞した後、遊技状態がRB遊技状態となる。BB遊技状態は、RB遊技状態と比べて有利な遊技状態である。

30

【0117】

実施例2の遊技機1では、遊技状態に拘らずボーナス（JAC INを除く）に内部当選したゲームでは、ボーナスが入賞しないようにしている。また、一般遊技状態においてボーナスに内部当選した場合（後述の図33のステップS185の判別が“NO”の場合）には、次のゲームにおいて別の遊技状態へ移行する。したがって、一般遊技状態においてボーナスが入賞することはない。

40

【0118】

再遊技の入賞は、一般遊技状態及び内部当選状態において“Replay-Replay-Replay”が並ぶことにより実現する。再遊技が入賞すると、投入したメダルの枚数と同数のメダルが自動投入されるので、遊技者はメダルを消費することなく次のゲームを行うことができる。ここで、高確率再遊技中では、再遊技に内部当選したとき、遊技者の停止操作（停止ボタン11L, 11C, 11Rの操作タイミング、或いは操作順序（停止順序））に拘らずその再遊技が入賞しないリールの停止制御（一般に、蹴飛ばし制御と称される）を行う。この停止制御により、高確率再遊技中と通常確率再遊技中の再遊技が入賞する確率をほぼ等しくしている（略同一としている）。

50

【 0 1 1 9 】

また、一般遊技状態、内部当選状態及びＢＢ一般遊技状態では、中チェリーの小役、角チェリーの小役、壺の小役、及び三尺玉の小役の入賞を実現することが可能である。その払出枚数は、順に、２枚、４枚、１０枚、及び６枚である。中チェリーの小役の入賞は、“チェリー”が左の表示窓４Ｌの中段に停止表示することにより実現する。また、角チェリーの小役の入賞は、“チェリー”が左の表示窓４Ｌの上段又は下段に停止表示することにより実現する。

【 0 1 2 0 】

ＪＡＣの小役（役物）の入賞は、ＲＢ遊技状態において“Replay - Replay - Replay”が並ぶことにより実現し、その払出枚数は１５枚である。ＪＡＣの小役の入賞回数が“８回”となったとき、遊技状態が変化する。ここで、ＪＡＣの小役の入賞が実現する可能性のあるＲＢ遊技状態のゲームは、一般にＪＡＣゲームと称される。

10

【 0 1 2 1 】

次に、図１８を参照して、ＢＥＴ数が“３”のとき、一般遊技状態又は内部当選状態において内部当選役を決定する際（後述の図３３の確率抽選処理）に使用する確率抽選テーブルを示す。確率抽選テーブルは、主制御回路４１のＲＯＭ４４に格納されている。

【 0 1 2 2 】

図１８（１）は、通常確率再遊技中用確率抽選テーブルを示す。図１８（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”のうち、“１１３”～“２３５６”の範囲内の乱数が抽出された場合に再遊技が内部当選役となる。再遊技に内部当選する確率は、“２２４４／１６３８４”である。

20

【 0 1 2 3 】

図１８（２）は、高確率再遊技中用確率抽選テーブルを示す。図１８（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”のうち、“１１３”～“１４３２７”の範囲内の乱数が抽出された場合に再遊技が内部当選役となる。再遊技に内部当選する確率は、“１４２１５／１６３８４”である。

【 0 1 2 4 】

以上のように、高確率再遊技中では、通常確率再遊技中と比べて再遊技に内部当選する確率が高くなっている。図１８（１）及び（２）に示すテーブルでは、再遊技及びハズレ（なし）以外に内部当選する確率は、同じである。例えば、ボーナスに内部当選する確率（ＢＢ又はＲＢのいずれかに内部当選する確率）は、いずれの確率抽選テーブルにおいても“１１３／１６３８４”である。

30

【 0 1 2 5 】

また、図１８（３）は、ＢＢ一般遊技状態用確率抽選テーブルを示す。図１８（３）に示すＢＢ一般遊技状態用確率抽選テーブルでは、ＲＢ、壺の小役、三尺玉の小役、中チェリーの小役が内部当選するようになっている。

【 0 1 2 6 】

次に、図１９を参照して、停止用当選役選択テーブルについて説明する。停止用当選役選択テーブルは、主制御回路４１のＲＯＭ４４に格納されている。

【 0 1 2 7 】

停止用当選役選択テーブルには、内部当選役（持越役）及び遊技状態毎に、各停止用当選役に当選となる抽選値が示されている。停止用当選役は、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御に用いられる情報である。停止用当選役が決定された場合には、その役に対応する図柄の停止態様を表示窓４Ｌ，４Ｃ，４Ｒ内に停止表示するようにリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが停止制御される。なお、後述の図２０に示すように、各停止用当選役には、後述の停止テーブル群が対応付けられている。

40

【 0 1 2 8 】

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（停止用当選役）が選択される。乱数の抽出範囲は、“０”～“１２７”である。例えば、図１９（１）の高確率再遊技中におけ

50

る非CZ中(CZフラグが“オフ”の状態)において内部当選役が再遊技の場合、抽出した乱数値が“122”のとき、初めに、この“122”から停止用当選役の再遊技に対応する抽選値“10”を減算する。減算した値は、“112”である(正の値である)。次に、この“112”から停止用当選役のチャンス目に対応する抽選値“6”を減算する。減算した値は、“106”である(正の値である)。更に、この“106”からハズレに対応する抽選値“112”を減算する。減算した値は、負となる。したがって、乱数値が“122”の場合には、停止用当選役としてハズレが選択される。また、抽出した乱数値が“12”である場合には、以上の減算方式により、停止用当選役としてチャンス目が選択される。

【0129】

チャンス目は、基本的にハズレとなる停止用当選役であるが、何らかの利益を遊技者が獲得できる可能性があることを示すルール3L, 3C, 3Rの停止態様又はそのような停止態様が停止表示されることとなる停止用当選役である。実施例では、チャンス目として左の表示窓4Lの上段、中央の表示窓4Cの下段、右の表示窓4Rの上段に“ベル”が停止表示された図柄の停止態様(“ベル”が大きなV字型に停止表示される停止態様)を採用している。

10

【0130】

図19(1)に示すテーブルは、内部当選役がハズレ(なし)以外の場合において、内部当選役及び遊技状態に基づいて停止用当選役を決定するために使用される。

【0131】

内部当選役がボーナスである場合、通常確率再遊技中および高確率再遊技中(CZ中および非CZ中の両方)のいずれも、停止用当選役として必ずハズレが選択される。内部当選役が小役である場合、その内部当選役と同じ停止用当選役が選択される。内部当選役が再遊技である場合、通常確率再遊技中では、停止用当選役として必ず再遊技が選択され、高確率再遊技中では、再遊技、チャンス目、又はハズレが選択される。

20

【0132】

図19(2)に示すテーブルは、内部当選役がハズレ(なし)の場合において、持越役及び遊技状態に基づいて停止用当選役を決定するために使用される。

【0133】

持越役がBBである場合、通常確率再遊技中では、停止用当選役として必ずBBが選択され、高確率再遊技中では、必ずハズレが選択される。持越役がRBである場合、通常確率再遊技中では、停止用当選役として必ずRBが選択され、高確率再遊技中では、必ずハズレが選択される。持越役が“なし”の場合、すなわち通常確率再遊技中に含まれる一般遊技状態の場合には、必ずハズレが選択される。

30

【0134】

また、図19(1)及び(2)では、高確率再遊技中においてボーナスが停止用当選役として選択される場合はない。他方、通常確率再遊技中(持越役がボーナスである場合)では、内部当選役がハズレである場合に停止用当選役としてボーナスが選択される。内部当選役がハズレになる確率は、“11972/16384”である(図18(1))。

【0135】

以上のように、高確率再遊技中は、通常確率再遊技中に比べて、特定の有利な役に入賞(当選)する確率が低くなっている。すなわち、後述するFT終了抽選に当選して高確率再遊技中(FT状態)が解除されること(通常確率再遊技中に突入すること)により、特定の有利な役に入賞(当選)する確率が大きくなる。具体的に例を挙げると、例えば、図18(1)の通常確率再遊技中用確率抽選テーブルから分かるように、通常確率再遊技中では、ハズレ(なし)に内部当選する確率が高く、そのため、通常確率再遊技中において持越役BB, RBがある場合には、内部当選役がハズレの場合に適用される図19(2)の停止用当選役選択テーブルから分かるように、100%の確率で停止用当選役がBB, RBとなり、BB, RBに入賞する確率が高くなる。一方、高確率再遊技中では、図18(2)の高確率再遊技中用確率抽選テーブルから分かるように、ハズレ(なし)に内部当選する確率が低く、そのため、高確率再遊技中において持越役BB, RBがあった場合で

40

50

も、図 19 の各テーブルから分かるように、停止用当選役が B B , R B になることはない。

【 0 1 3 6 】

次に、図 20 を参照して、遊技状態と、停止用当選役と、選択される停止テーブル群との関係を示す停止テーブル群決定テーブルについて説明する。停止テーブル群は、停止テーブルの集合を示し、リール 3 L , 3 C , 3 R の停止制御の際に選択されるものである。停止テーブル群決定テーブル及び停止テーブル群は、主制御回路 4 1 の R O M 4 4 に格納されている。

【 0 1 3 7 】

入賞不可能停止テーブル群が選択された場合には、停止用当選役、遊技状態に拘らず、10
いずれの役の入賞も実現することはない。入賞可能停止テーブル群が選択された場合には、対応する役の入賞は可能であるが、その他の役の入賞を実現することは基本的にできない。例えば、再遊技入賞可能停止テーブル群が選択された場合には、再遊技の入賞を実現しうが、他の役の入賞を実現することはできない。

【 0 1 3 8 】

通常確率再遊技中 B B 内部当選状態では、停止用当選役が B B の場合には、B B 入賞可能停止テーブル群が選択されるので、B B の入賞を実現することができる。すなわち、B B の入賞が許容（許可）され、通常確率再遊技中 B B 内部当選状態は、有利状態に含まれる。

【 0 1 3 9 】

通常確率再遊技中 R B 内部当選状態では、停止用当選役が R B の場合には、R B 入賞可能停止テーブル群が選択されるので、R B の入賞を実現することができる。すなわち、R B の入賞が許容（許可）され、通常確率再遊技中 R B 内部当選状態は、有利状態に含まれる。20

【 0 1 4 0 】

高確率再遊技中 B B 内部当選状態及び高確率再遊技中 R B 内部当選状態では、停止用当選役として B B 又は R B が選択される場合がなく、ボーナスの入賞を実現することはできない。

【 0 1 4 1 】

また、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30
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 1 1 L , 1 1 C , 1 1 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。ここで、実施例の遊技機 1 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 の回転中において、コードナンバー“ 0 4 ”の“ 壺 ”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 1 1 R が操作された場合、コードナンバー“ 0 0 ”の“ 7 (図柄 9 1) ”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。40

【 0 1 4 2 】

次に、図 2 1 (1) を参照して、F T 終了抽選用テーブルについて説明する。F T 終了抽選用テーブルは、主制御回路 4 1 の R O M 4 4 に格納されている。

【 0 1 4 3 】

F T 終了抽選用テーブルには、停止用当選役および C Z フラグの状態に応じて（遊技状態が C Z 中か非 C Z 中かに応じて）高確率再遊技中を終了して通常確率再遊技中へ移行させるか否かを決定するための抽選値が示されている。この抽選値は、“ 0 ”～“ 255 ”の範囲から抽出した乱数値の大きさと比較するためのものである。抽選値と比べて抽出した乱数値が小さい場合には、高確率再遊技中の終了に当選し、基本的に高確率再遊技中が終了することとなる。そうでない場合には、高確率再遊技中が継続する。50

【 0 1 4 4 】

高確率再遊技中の終了抽選に当選する確率は、C Z フラグが“ オン ”となるC Z 中において高く、C Z フラグが“ オフ ”となる非C Z 中において低い。すなわち、C Z 中では、高確率再遊技中の終了抽選に当選する確率が高い有利な遊技を行うことができる。なお、後述するが、このF T 終了抽選を行うことができるのは、停止用当選役がチャンス目となる場合であって、それ以外ではF T 終了抽選を行うことができない。また、後述するが、停止用当選役が特殊役（中チェリーの小役及びハズレ）となる場合には、F T 終了抽選を行うことなく、F T 状態が強制的に解除される（図34のステップS196）。なお、強制解除を示すために、便宜上、図21（1）のF T 終了抽選用テーブル中に特殊役が含まれている。

10

【 0 1 4 5 】

次に、図21（2）を参照して、持越役設定用テーブルについて説明する。持越役設定用テーブルは、主制御回路41のROM44に格納されている。

【 0 1 4 6 】

持越役設定用テーブルには、F T 終了抽選状態に応じてB B 選択比率が示されている。B B 選択比率は、持越役をB B 又はR B のいずれとするかを決定するための情報である。具体的には、このB B 選択比率と比べて“ 0 ”～“ 127 ”の範囲から抽出した乱数値が小さい場合には、持越役をB B と決定し、大きい場合には、R B と決定する。このテーブルから分かるように、F T 終了抽選状態が3～6の場合、B B が持越役として選択される確率は、 $127/128$ と極めて高い。すなわち、F T 終了抽選状態3～6は、F T 終了抽選状態0～2に比べて有利な遊技を行うことができる。なお、持越役設定用テーブルは、後述の図30のステップS143で使用される。

20

【 0 1 4 7 】

次に、図22を参照して、F T モード（F T 終了抽選状態）移行先選択テーブルについて説明する。F T モード移行先選択テーブルには、移行元（現在）のF T 終了抽選状態毎に、移行先のF T 終了抽選状態に当選（移行）となる確率が示されている。F T モード移行先選択テーブルは、主制御回路41のROM44に格納されている。

【 0 1 4 8 】

ここで、F T モード移行抽選は、F T 終了条件成立毎に、遊技者にとって有利なF T モードへ段階的に移行し易い場合（例えば、F T モード移行先選択テーブルB等）、その一方、遊技者にとって不利なF T モードへ段階的に移行し易い場合（例えば、F T モード移行先選択テーブルA等）がある。

30

【 0 1 4 9 】

また、F T モード移行抽選において、遊技者にとって有利なF T モードへ移行し易い場合でも、確率が低いけれども遊技者にとって不利なF T モードへ移行する場合もあり、一方、遊技者にとって不利なF T モードへ移行し易い場合でも、確率が低いけれども遊技者にとって有利なF T モードへ移行する場合もある。

【 0 1 5 0 】

以上のことから、F T モード移行抽選は、F T 終了条件成立後に、必ず遊技者にとって有利なF T モードへ移行するとも限らず、また、必ず遊技者にとって不利なF T モードへ移行するとも限らないので、F T 終了条件成立後に、どのF T モードへ移行しているか否かを、遊技者に興味を抱かせることができるとともに、多様な遊技性を保持することができる場合がある。

40

【 0 1 5 1 】

図22（1）は、天井カウンタの値が“ 0 ”に更新された場合（後述の図32のステップS166の判別が“ YES ”の場合）であって、B B に入賞した場合に使用されるF T モード移行先選択テーブルを示している。移行元のF T 終了抽選状態が前述したように有利な遊技を行うことができるF T 終了抽選状態4～6の場合、極めて高い確率で、そのF T 終了抽選状態を維持する。これに対し、移行元のF T 終了抽選状態が0～3の場合には、有利な遊技を行うことができるF T 終了抽選状態3～6に移行する確率が極めて低い。

50

【 0 1 5 2 】

図 2 2 (2) は、天井カウンタの値が “ 0 ” に更新された場合（後述の図 3 2 のステップ S 1 6 6 の判別が “ Y E S ” の場合）であって、R B に入賞した場合に使用される F T モード移行先選択テーブルを示している。移行元の F T 終了抽選状態が有利な遊技を行うことができる F T 終了抽選状態 3 ~ 6 の場合、極めて高い確率で、その F T 終了抽選状態を維持する。これに対し、移行元の F T 終了抽選状態が 0 ~ 2 の場合には、有利な遊技を行うことができる F T 終了抽選状態 3 ~ 6 に移行する確率が極めて低い。しかしながら、図 2 2 (1) に示される B B の場合に比べて、この R B の場合には、移行元の F T 終了抽選状態が 3 の場合に極めて高い確率でその有利な F T 終了抽選状態を維持できる点で、B B よりも有利な遊技を行うことができる。

10

【 0 1 5 3 】

図 2 2 (3) は、終了抽選に当選した場合（後述の図 3 5 のステップ S 2 0 9 の判別が “ Y E S ” の場合）であって、B B 遊技中に特定役（実施例では R B ）に内部当選した際（実施例では J A C I N の成否は問わない）に使用される F T モード移行先選択テーブルを示している。このテーブルから分かるように、移行元の F T 終了抽選状態が 0 ~ 2 の場合には、有利な遊技を行うことができる F T 終了抽選状態 3 に移行する確率が図 2 2 (1) (2) に比べて高くなっている。また、移行元の F T 終了抽選状態が有利な遊技を行うことができる F T 終了抽選状態 3 ~ 6 の場合には、極めて高い確率でその F T 終了抽選状態を維持する。また、維持しない場合でも、必ず、数字が 1 つ上の F T 終了抽選状態へと移行するようになっていく（例えば、F T 終了抽選状態 3 は F T 終了抽選状態 4 へと移行し、F T 終了抽選状態 4 は F T 終了抽選状態 5 へと移行する。また、F T 終了抽選状態 3 が F T 終了抽選状態 4 を飛び越えて F T 終了抽選状態 5 , 6 へと移行することもない）。しかも、F T 終了抽選状態 3 ~ 6 においては、数字が上がるほど、その F T 終了抽選状態を維持する確率が高くなっている。そうした意味において、この図 2 2 (3) において、有利な遊技を行うことができる F T 終了抽選状態 3 ~ 6 は、その有利状態が段階的に格上げされるといえる。

20

【 0 1 5 4 】

図 2 2 (4) は、終了抽選に当選した場合（後述の図 3 5 のステップ S 2 0 9 の判別が “ Y E S ” の場合）であって、高確率再遊技中に特殊役（実施例では中チェリーの小役及びハズレ）に内部当選した際に使用される F T モード移行先選択テーブルを示している。各 F T 終了抽選状態 0 ~ 6 はいずれも、極めて高い確率で、その各 F T 終了抽選状態を維持する。

30

【 0 1 5 5 】

以上のように、B B 遊技中に R B に内部当選するとき（図 2 2 (3) ）においては、他の遊技状態に比べて極めて有利性が高い遊技を行うことができる。

【 0 1 5 6 】

次に、図 2 3 (1) を参照して、C Z 突入抽選用テーブルについて説明する。C Z 突入抽選用テーブルは、主制御回路 4 1 の R O M 4 4 に格納されている。

【 0 1 5 7 】

この C Z 突入抽選用テーブルには、現在の C Z 突入抽選状態毎に、C Z 状態に突入する抽選値が示されている。抽選値の見方は、図 2 1 (2) の場合と同じである。すなわち、抽選値と比べて抽出した乱数値が小さい場合にだけ、C Z 状態に突入する。C Z 突入抽選は、後述するように、停止用当選役がチャンス目の場合にのみ行われる。このテーブルから分かるように、C Z 突入抽選状態は、A ~ C の 3 種類あり、有利な遊技を行うことができる C Z 状態に突入する確率は、C Z 突入抽選状態 C が最も高く、C Z 突入抽選状態 A が最も低い。

40

【 0 1 5 8 】

次に、図 2 3 (2) を参照して、C Z 終了抽選用テーブルについて説明する。C Z 終了抽選用テーブルは、主制御回路 4 1 の R O M 4 4 に格納されている。

【 0 1 5 9 】

50

このC Z 終了抽選用テーブルには、C Z 状態を終了するか否かを決定するための終了選択比率が示されている。数値の見方は、図2 1 (2) の場合と同じである。すなわち、抽出した乱数値が選択比率である“13”よりも小さい場合にだけ、C Z 状態が終了する。

【0 1 6 0】

次に、図2 4 を参照して、C Z モード移行先選択テーブルについて説明する。C Z モード移行先選択テーブルには、移行元（現在）のC Z 突入抽選状態毎に、移行先のC Z 突入抽選状態に当選となる確率が示されている。C Z モード移行先選択テーブルは、主制御回路4 1 のROM 4 4 に格納されている。

【0 1 6 1】

図2 4 (1) は、天井カウンタの値が“0”に更新された場合（後述の図3 2 のステップS 1 6 6 の判別が“YES”の場合）であって、B B に入賞した場合に使用されるC Z モード移行先選択テーブルを示している。一方、図2 4 (2) は、天井カウンタの値が“0”に更新された場合（後述の図3 2 のステップS 1 6 6 の判別が“YES”の場合）であって、R B に入賞した場合に使用されるC Z モード移行先選択テーブルを示している。

【0 1 6 2】

これらのテーブルから分かるように、B B 入賞時（図2 4 (1) の場合）においては、いずれのC Z 突入抽選状態A ~ C も、極めて高い確率で、C Z 突入確率が最も低いC Z 突入抽選状態A へと移行する。一方、R B 入賞時（図2 4 (2) の場合）においては、いずれのC Z 突入抽選状態A ~ C も、高い確率で、C Z 突入確率が一段高いC Z 突入抽選状態へと移行するようになっている。例えば、C Z 突入抽選状態A は、C Z 突入確率が一段高いC Z 突入抽選状態B へと移行し易く、C Z 突入抽選状態B を飛び越えてC Z 突入抽選状態C へと移行することはない。また、C Z 突入抽選状態B は、C Z 突入確率が一段高いC Z 突入抽選状態C へと移行し易く、C Z 突入確率が一段低いC Z 突入抽選状態A へと移行することはない。すなわち、R B 入賞時において、C Z 突入抽選状態A , B は、その有利状態が段階的に格上げされるといえる。

【0 1 6 3】

このように、C Z モード移行においては、B B 入賞時よりもR B 入賞時の方が有利な遊技を行うことができるといえる。

【0 1 6 4】

次に、図2 5 を参照して、天井遊技数選択テーブルについて説明する。この天井遊技数選択テーブルには、F T 終了抽選状態毎に、後で図3 0 を参照して説明するステップS 1 3 9 又はS 1 4 2 において設定されるべき天井カウンタの初期値の設定確率が示されている。天井遊技数選択テーブルは、主制御回路4 1 のROM 4 4 に格納されている。

【0 1 6 5】

このテーブルから分かるように、F T 終了抽選状態3 ~ 6 は、天井遊技数（天井カウンタの初期値）が最も少ない値（実施例では0 ~ 4）に自動的に設定されるため、天井カウンタが早期に“0”になり、したがって、高確率再遊技状態が早期に解除され（F T フラグが“オフ”され）、高確率再遊技状態よりも有利な遊技状態である通常確率再遊技状態へと早期に移行できる（後述の図3 2 のステップS 1 6 6 およびステップS 1 6 8 参照）。すなわち、F T 終了抽選状態3 ~ 6 は、F T 終了抽選状態0 ~ 2 に比べて有利な遊技を行うことができる。なお、F T 終了抽選状態3 ~ 6 は、前述の図2 2 (1) ~ (4) を参照して説明したF T モード移行抽選において、現在の状態を高確率で維持でき、あるいは、1 つ上の状態へと移行し得るという意味においても、F T 終了状態0 ~ 2 に比べて有利な遊技を行うことができるといえる。

【0 1 6 6】

次に、図2 6 を参照して、エフェクト演出決定抽選テーブルについて説明する。エフェクト演出決定抽選テーブルは、副制御回路7 1 のプログラムROM 8 3 に格納されている。このエフェクト演出決定抽選テーブルは、当選役が特定の役（実施例では、壺の小役又は再遊技）である場合（後述の図3 6 のステップS 2 5 3 の判別が“YES”の場合）に使用される。図2 6 (1) は、当選役が壺の小役である場合に使用されるエフェクト演出

10

20

30

40

50

決定テーブルAを示す。一方、図26(2)は、当選役が再遊技である場合に使用されるエフェクト演出決定テーブルBを示す。なお、これらのテーブルでは、当選役として、停止用当選役を採用することとする。

【0167】

エフェクト演出決定抽選テーブルには、天井遊技数の範囲毎に、決定される演出態様の抽選値が設定されている。抽選値は、抽出した乱数値から減算する値である。“0”～“255”の範囲から抽出した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(演出態様)が決定される。

【0168】

天井遊技数の範囲には、“33以上”、“17～32”、“6～16”、“1～5”、“0”が設けられている。また、演出態様には、エフェクト無、第1の報知態様である通常エフェクト、第2の報知態様である特殊エフェクトの3つの演出態様が設けられている。通常エフェクトが決定された場合、前述の図12、図14に示すような通常エフェクト演出が実行される。特殊エフェクトが決定された場合、前述の図13、図15に示すような特殊エフェクト演出が実行される。エフェクト無が決定された場合、通常エフェクト演出及び特殊エフェクト演出のいずれも実行されず、エフェクト演出以外の通常の演出が実行される。

【0169】

これらのテーブルから分かるように、特殊エフェクトが決定される確率は、いずれの天井遊技数の範囲においても、通常エフェクトが決定される確率よりも低い。すなわち、特殊エフェクトの方が、通常エフェクトよりも決定され難い。

【0170】

また、特殊エフェクト、通常エフェクト、エフェクト無の決定確率は、天井遊技数の範囲によって異なる。特殊エフェクト及び通常エフェクトは、天井遊技数が少なくなるほど、決定確率が高くなるように設定されている。特に、特殊エフェクトは、天井遊技数の範囲が1つ繰り下がるにつれて、決定確率が2倍又は4倍に増加するように設定されている。すなわち、特殊エフェクトは、通常エフェクトよりも、天井遊技数が少なくなるにつれて決定確率が高くなる度合いが大きい。例えば、図26(1)のエフェクト演出決定抽選テーブルAによれば、特殊エフェクトの決定確率は、天井遊技数が“33以上”である場合“1/256”と極めて低いのにに対して、天井遊技数が“6～16”の場合は“8/256(1/32)”、天井遊技数が“0”の場合は“32/256(1/8)”というように、天井遊技数が少なくなるにつれて大きく増加していることがわかる。図26(2)のエフェクト演出決定抽選テーブルBについても同様のことがいえる。

【0171】

以上から、これらのテーブルに基づく、天井遊技数が少なくなるにつれて、すなわち、FT遊技状態が解除されて持越役の入賞が許可されるゲームが近づくにつれて、通常エフェクト演出及び特殊エフェクト演出を実行する確率を高くすることができる。したがって、通常エフェクト演出及び特殊エフェクト演出の実行頻度(あるいは演出を実際に実行した回数など)により、現在の天井遊技数、すなわち、FT遊技状態が解除されて持越役の入賞が許可されるまでの残りゲーム数を遊技者に報知することができる。これにより、遊技者は、通常エフェクト演出及び特殊エフェクト演出の実行頻度を観察することにより、FT遊技状態が解除され、持越役の入賞が許可されるまでの残りゲーム数を把握することができる。

【0172】

また、これらのテーブルから分かるように、図26(2)のエフェクト演出決定抽選テーブルBは、特殊エフェクトおよび通常エフェクトに関して、図26(1)のエフェクト演出決定抽選テーブルAよりも、天井遊技数の範囲毎の決定確率が高い。したがって、同じ天井遊技数でも、決定された当選役が壺の小役の場合よりも再遊技の場合の方が、特殊エフェクトおよび通常エフェクトの決定確率を高くすることができる。このように、特殊エフェクトおよび通常エフェクトの決定確率が異なるテーブルを複数設けることにより、

報知演出を多様にすることができ、単調な報知演出となることを回避できるので、遊技への興趣を向上させることができる。

【 0 1 7 3 】

図 2 7 は、副制御回路 7 1 の構成を示すブロック図である。副制御回路 7 1 は、画像制御回路 (gSub) 7 2 a と、音・ランプ制御回路 (mSub) 7 2 b とから構成されている。この画像制御回路 (gSub) 7 2 a または音・ランプ制御回路 (mSub) 7 2 b は、主制御回路 4 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 1 7 4 】

主制御回路 4 1 と画像制御回路 (gSub) 7 2 a との間の通信は、主制御回路 4 1 から画像制御回路 (gSub) 7 2 a への一方向で行われ、画像制御回路 (gSub) 7 2 a が主制御回路 4 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 (gSub) 7 2 a と音・ランプ制御回路 (mSub) 7 2 b との間の通信は、画像制御回路 (gSub) 7 2 a から音・ランプ制御回路 (mSub) 7 2 b への一方向で行われ、音・ランプ制御回路 (mSub) 7 2 b が画像制御回路 (gSub) 7 2 a へコマンド、情報等を入力することはない。

【 0 1 7 5 】

画像制御回路 (gSub) 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、ビデオ RAM 8 9 で構成される。

【 0 1 7 6 】

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 4 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。なお、画像制御回路 (gSub) 7 2 a は、クロックパルス発生回路、分周器、乱数発生器およ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。

【 0 1 7 7 】

シリアルポート 8 2 は、主制御回路 4 1 から送信されるコマンド等を受信する。

【 0 1 7 8 】

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や決定用テーブル等を格納する。

【 0 1 7 9 】

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。

【 0 1 8 0 】

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。本実施形態では、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 1 8 1 】

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。

【 0 1 8 2 】

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に応じた画像を生成し、液晶表示装置 3 1 に出力する。

【 0 1 8 3 】

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

10

20

30

40

50

には、画像制御 IC 86 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 IC 86 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。

【0184】

画像制御 IC 86 には、液晶表示装置 31 と、画像 ROM 88 と、ビデオ RAM 89 とが接続されている。

【0185】

画像 ROM 88 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。

【0186】

ビデオ RAM 89 は、画像制御 IC 86 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。 10

【0187】

また、画像制御 IC 86 は、ビデオ RAM 89 のデータを液晶表示装置 31 に転送終了する (1/60 秒) 毎に画像制御マイコン 81 に信号を送信する。

【0188】

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・ランプの種類およ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 20 (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)。

【0189】

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 ROM 93、ワーク RAM 94、音源 IC 95、パワーアンプ 96、音源 ROM 97 で構成される。

【0190】

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 ROM 93 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 およびランプ類 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 およびランプ類 102 に出力信号を送信する。これにより、LED 類 101 およびランプ類 102 が演出に応じた所定の態様で発光することとなる。 30

【0191】

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。

【0192】

プログラム ROM 93 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。 40

【0193】

ワーク RAM 94 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。

【0194】

音源 IC 95 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。

【0195】

パワーアンプ 96 は増幅器であり、このパワーアンプ 96 にはスピーカ類 12L, 12 50

R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類12L, 12Rから出力させる。

【0196】

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。

【0197】

また、音・ランプ制御マイコン91には、音量調節部103が接論されている。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、スピーカ類12L, 12R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、スピーカ類12L, 12R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。尚、実施例2の遊技機1では、図27に示す副制御回路71を採用することとしたが、これに限らず、実施例1の図7に示す副制御回路71を採用しても良い。図7に示す副制御回路71を採用する場合、プログラムROM74に図26のエフェクト演出決定抽選テーブルを格納し、また、サブCPU73が後述の図36のエフェクト演出実行処理を行うようにしても良い。

10

【0198】

次に、図28～図30に示すメインフローチャートを参照して、主制御回路41のCPU43の制御動作について説明する。

【0199】

初めに、CPU43は、遊技開始時の初期化を行う(ステップS101)。具体的には、RAM45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RAM45の所定の記憶内容を消去する(ステップS102)。具体的には、前回のゲームに使用されたRAM45の書き込み可能エリアのデータの消去、RAM45の書き込みエリアへの次のゲームに必要なパラメータの書き込み、次のゲームのシーケンスプログラムの開始アドレスの指定等を行う。次に、前回のゲーム終了後、すなわち全リール3L, 3C, 3R停止後から“30秒”経過したか否かを判別する(ステップS103)。この判別が“YES”であれば、副制御回路71に対し、客待ちであることを遊技者に報知するためのデモ画像の表示を要求するデモ表示コマンドを送信する(ステップS104)。ステップS103の判別が“NO”のときは、ステップS105に移る。

20

【0200】

次に、CPU43は、メダルの自動投入の要求があるか、すなわち、前回のゲームで再遊技の入賞が成立したか否かを判別する(ステップS105)。この判別が“YES”のときは、投入要求分のメダルを自動投入し(ステップS106)、ステップS108に移る。ステップS105の判別が“NO”のときは、メダルセンサ6SまたはBETスイッチ5からの入力があるか否かを判別する(ステップS107)。この判別が“YES”のときは、ステップS108に移り、“NO”のときは、ステップS103に移る。

30

【0201】

ステップS108では、スタートレバー6の操作に基づくスタートスイッチ10S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、後述のステップS112などで使用する抽選用の乱数を抽出し(ステップS109)、ステップS110に移る。ステップS110では、図31を参照して後述する遊技状態監視処理を行い、ステップS111に移る。ステップS111では、図32を参照して後述するFT制御処理1を行い、ステップS112に移る。ステップS112では、図33を参照して後述する確率抽選処理を行い、ステップS113に移る。

40

【0202】

ステップS113では、内部当選役、遊技状態、持越役、停止用当選役選択テーブル(図19)に基づいて停止用当選役を決定(停止テーブル群を決定)するための停止用当選役決定処理を行い、ステップS114に移る。ステップS114では、図34および図35を参照して後述するFT制御処理2を行い、ステップS115に移る。ステップS115では、停止用当選役に対応する図柄または図柄組合せが並ぶ有効ラインを選択(停止テーブルを選択)するためのテーブルライン選択処理を行い、ステップS116に移る。ス

50

ステップ S 1 1 6 では、遊技状態、現在の F T 終了抽選状態、内部当選役、停止用当選役、持越役、F T フラグの情報、天井カウンタの値に基づく天井遊技数などの情報を含むスタートコマンドを副制御回路 7 1 へ送信し、ステップ S 1 1 7 に移る。副制御回路 7 1 では、受信したスタートコマンドに基づいて、F T フラグの情報、天井遊技数の情報、停止用当選役の情報を特定し、後で図 3 6 を参照して説明するエフェクト演出実行処理を行う。

【 0 2 0 3 】

ステップ S 1 1 7 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し、この判別が“ Y E S ”のときはステップ S 1 1 9 に移り、“ N O ”のときはステップ S 1 1 8 に移る。ステップ S 1 1 8 では、ゲーム開始待ち時間消化の処理を行う。具体的には、前回のゲームが開始してから“ 4 . 1 秒 ”経過するまでの間、遊技者のゲームを開始する操作に基づく入力を無効にする処理を行う。ステップ S 1 1 9 では、リールの回転処理を行い、ステップ S 1 2 0 に移る。ステップ S 1 2 0 では、リール 3 L , 3 C , 3 R の回転速度が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 7 1 へ送信し、図 2 9 のステップ S 1 2 1 に移る。リール停止許可コマンドは、遊技者の停止ボタン 1 1 L , 1 1 C , 1 1 R の操作が有効になったことを示す情報である。

10

【 0 2 0 4 】

次に、C P U 4 3 は、停止ボタンが“ オン ”であるかどうかを判別する（ステップ S 1 2 1 ）。具体的には、いずれかの停止ボタンが操作されたかどうかを判別する。この判別が、“ Y E S ”のときは、ステップ S 1 2 3 に移り、“ N O ”のときは、ステップ S 1 2 2 に移る。ステップ S 1 2 2 では、自動停止タイマの値が“ 0 ”であるか否かを判別し、この判別が“ Y E S ”のときは、ステップ S 1 2 3 に移り、“ N O ”のときは、ステップ S 1 2 1 に移る。

20

【 0 2 0 5 】

ステップ S 1 2 3 では、C P U 4 3 は、滑りコマ数を決定するための滑りコマ数決定処理を行う。具体的には、決定（選択）された停止用当選役に対応する停止テーブル群の中から停止テーブルを選択し、選択した停止テーブル、停止操作位置、停止制御位置に基づいて滑りコマ数を決定する。続いて、滑りコマ数分、停止操作された停止ボタンに対応するリールを回転させてから停止させ（ステップ S 1 2 4 ）、停止制御の対象であるリールの情報を含むリール停止コマンドを副制御回路 7 1 へ送信する（ステップ S 1 2 5 ）。

【 0 2 0 6 】

続いて、全てのリールが停止したかどうかを判別する（ステップ S 1 2 6 ）。この判別が“ Y E S ”のときは、ステップ S 1 2 7 に移り、“ N O ”のときは、ステップ S 1 2 1 に移る。ステップ S 1 2 7 では、全てのリールが停止したことを示す全リール停止コマンドを送信し、ステップ S 1 2 8 に移る。ここで、全リール停止コマンドを受信した副制御回路 7 1 は、各リール 3 L , 3 C , 3 R の裏側に設けられたバックランプ、スピーカ類 1 2 L , 1 2 R などを制御する。例えば、停止用当選役がチャンス目であることを示す情報を含むスタートコマンドを受信している場合には、副制御回路 7 1 は、全リール停止コマンドを受信したことを契機として、表示窓 4 L , 4 C , 4 R 内に停止表示された“ ベル ”の裏側に設けられたバックランプを点滅させたり、特定の音を出音させたりする。

30

【 0 2 0 7 】

ステップ S 1 2 8 では、入賞検索を行う。入賞検索は、表示窓 4 L , 4 C , 4 R の図柄の停止態様に基づいて入賞役（入賞が成立した役）を識別するための入賞フラグをセットすることである。具体的には、センターライン 8 c に沿って並ぶ図柄のコードナンバーおよび入賞判定テーブルに基づいて入賞役を識別する。続いて、入賞フラグが正常であるか否かを判別する（ステップ S 1 2 9 ）。この判別が“ N O ”のときはイリーガルエラーの表示を行う（ステップ S 1 3 0 ）。この場合、遊技は中止となる。

40

【 0 2 0 8 】

ステップ S 1 2 9 の判別が“ Y E S ”のときは、入賞役（入賞が成立した役）の情報を含むコマンド（入賞役コマンド）を副制御回路 7 1 へ送信する（ステップ S 1 3 1 ）。入賞役コマンドには、入賞役（入賞が成立した役）の情報、入賞が成立した有効ラインの情

50

報等が含まれる。副制御回路 71 では、受信した入賞役コマンドに基づいて、入賞役の情報を特定し、後で図 36 を参照して説明するエフェクト演出実行処理を行う。続いて、入賞フラグが BB または RB か否か、すなわち BB または RB の入賞が実現したか否かを判別する（ステップ S 132）。この判別が“YES”のときは、ステップ S 133 に移り、“NO”のときは、ステップ S 134 に移る。ステップ S 133 では、入賞役が BB または RB である場合には、BB 持越数または RB 持越数を更新（“1”減算）し、ステップ S 134 に移る。ステップ S 134 では、遊技状態に応じてメダルのクレジットまたは払出しを行うとともに、入賞役に応じて遊技状態を BB 遊技状態或いは RB 遊技状態へ移行させ、図 30 のステップ S 135 に移る。

【0209】

10

図 30 のステップ S 135 では、BB 一般遊技状態または 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 136 に移り、“NO”のときは、図 28 のステップ S 102 に移る。ステップ S 136 では、BB、RB 遊技数チェック処理を行い、ステップ S 137 に移る。ステップ S 137 では、BB 遊技状態の終了か否かを判別し、この判別が“YES”のときは、ステップ S 138 に移り、“NO”のときは、ステップ S 140 に移る。BB 遊技状態において、“3 回目”の RB 遊技状態において入賞回数が 8 回またはゲーム回数が 12 回である場合、あるいは、BB 一般遊技状態におけるゲーム回数が 30 回である場合には、ステップ S 137 の判別が“YES”となる。

【0210】

20

ステップ S 137 の判別が“YES”のときは、BB 終了時処理を行い（ステップ S 138）、天井カウンタに所定の初期値（本実施形態では、（図 25 を参照して前述した FT 終了抽選状態に応じた天井遊技数）をセットし（ステップ S 139）、ステップ S 143 に移る。ステップ S 137 の判別が“NO”のときは、“BAR - BAR - BAR”が有効ラインに沿って並ぶことを契機として発生した RB 遊技状態の終了か否かを判別する（ステップ S 140）。RB 遊技状態において、入賞回数が 8 回またはゲーム回数が 12 回である場合には、ステップ S 140 の判別が“YES”となる。ステップ S 140 の判別が“YES”のときは、RB 終了時処理を行い（ステップ S 141）、天井カウンタに所定の初期値（本実施形態では、図 25 を参照して前述した FT 終了抽選状態に応じた天井遊技数）をセットし（ステップ S 142）、ステップ S 143 に移る。“NO”のときは、図 28 のステップ S 102 に移る。

30

【0211】

ステップ S 143 では、BB 持越数、RB 持越数、持越役設定用テーブル（図 21 の（2）参照）に基づいて持越役を決定し、決定した持越役を設定する。ボーナス持越数が“0”の場合には、持越役は設定されない。続いて、持越役が BB または RB であるか否かを判別する（ステップ S 144）。この判別が“YES”のときは、ステップ S 145 に移り、“NO”のときは、図 28 のステップ S 102 に移る。ステップ S 145 では、FT フラグを“オン”に更新し、図 28 のステップ S 102 に移る。

【0212】

次に、図 31 を参照して、遊技状態監視処理について説明する。

40

【0213】

初めに、CPU 43 は、BB 一般遊技状態又は RB 遊技状態であるか否かを判別する（ステップ S 151）。この判別が“YES”のときは、それぞれの遊技状態に合わせて遊技状態をセットし（ステップ S 152）、図 28 のステップ S 111 に移る。“NO”のときは、ステップ S 153 に移る。ステップ S 153 では、持越役が BB 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 154 に移り、“NO”のときは、ステップ S 155 に移る。ステップ S 154 では、遊技状態を BB 内部当選状態にセットする。具体的には、FT フラグが“オン”のときは、遊技状態を高確率再遊技中 BB 内部当選状態にセットする。FT フラグが“オフ”のときは、遊技状態を通常確率再遊技中 BB 内部当選状態にセットする。続いて、図 28 のステップ S 111 に移る。

50

【 0 2 1 4 】

ステップ S 1 5 5 では、持越役が R B 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 5 6 に移り、“ N O ” のときは、ステップ S 1 5 7 に移る。ステップ S 1 5 6 では、遊技状態を R B 内部当選状態にセットする。具体的には、F T フラグが “ オン ” のときは、遊技状態を高確率再遊技中 R B 内部当選状態にセットする。F T フラグが “ オフ ” のときは、遊技状態を通常確率再遊技中 R B 内部当選状態にセットする。続いて、図 2 8 のステップ S 1 1 1 に移る。ステップ S 1 5 7 では、遊技状態を一般遊技状態にセットし、図 2 8 のステップ S 1 1 1 に移る。

【 0 2 1 5 】

次に、図 3 2 を参照して、F T 制御処理 1 について説明する。

10

【 0 2 1 6 】

初めに、C P U 4 3 は、F T 延長カウンタの値が “ 0 ” であるか否かを判別する（ステップ S 1 6 1）。この判別が “ Y E S ” のときは、ステップ S 1 6 2 に移り、“ N O ” のときは、ステップ S 1 6 9 に移る。ステップ S 1 6 2 では、F T 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 1 6 3 に移り、“ N O ” のときは、図 2 8 のステップ S 1 1 2 に移る。ステップ S 1 6 3 では、B B 及び R B 持越数が “ 0 ” であるか否かを判別する。この判別が “ Y E S ” のときは、図 2 8 のステップ S 1 1 2 に移り、“ N O ” のときは、ステップ S 1 6 5 に移る。

【 0 2 1 7 】

ステップ S 1 6 5 では、天井カウンタの値を更新（“ 1 ” 減算）し、ステップ S 1 6 6 に移る。ステップ S 1 6 6 では、天井カウンタの値が “ 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 6 7 に移り、“ N O ” のときは、図 2 8 のステップ S 1 1 2 に移る。ステップ S 1 6 7 では、F T モード移行先選択テーブル A , B（図 2 2 の（ 1 ）（ 2 ）参照）に基づいて移行先 F T 終了抽選状態を決定するとともに、C Z モード移行先選択テーブル A , B（図 2 4 の（ 1 ）（ 2 ）参照）に基づいて移行先 C Z 突入抽選状態を決定し、ステップ S 1 6 8 に移る。ステップ S 1 6 8 では、F T フラグを “ オフ ” とし、図 2 8 のステップ S 1 1 2 に移る。

20

【 0 2 1 8 】

ステップ S 1 6 1 の判別が “ N O ” のときは、F T 延長カウンタの値を更新（“ 1 ” 減算）し、ステップ S 1 7 0 に移る。ステップ S 1 7 0 では、F T 延長カウンタの値が “ 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 6 8 に移り、“ N O ” のときは、図 2 8 のステップ S 1 1 2 に移る。

30

【 0 2 1 9 】

次に、図 3 3 を参照して、確率抽選処理について説明する。

【 0 2 2 0 】

初めに、C P U 4 3 は、B B 一般遊技状態又は R B 遊技状態であるか否かを判別する（ステップ S 1 7 1）。この判別が “ Y E S ” のときは、ステップ S 1 7 2 に移り、“ N O ” のときは、ステップ S 1 7 3 に移る。ステップ S 1 7 2 では、例えば B B 一般遊技状態であれば、図 1 8 の（ 3 ）に示す B B 一般遊技状態用確率抽選テーブルに基づいて抽選（内部当選役を決定）し、R B 遊技状態であれば、R B 遊技状態用確率抽選テーブル（図示せず）に基づいて抽選（内部当選役を決定）し、ステップ S 1 7 6 に移る。ステップ S 1 7 3 では、F T 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、高確率再遊技中用確率抽選テーブル（図 1 8 の（ 2 ）参照）に基づいて抽選を行い（ステップ S 1 7 4）、ステップ S 1 7 6 に移る。ステップ S 1 7 3 の判別が “ N O ” のときは、通常確率再遊技中用確率抽選テーブル（図 1 8 の（ 1 ）参照）に基づいて抽選を行い（ステップ S 1 7 5）、ステップ S 1 7 6 に移る。

40

【 0 2 2 1 】

ステップ S 1 7 6 では、抽選結果を内部当選役としてセットし、ステップ S 1 7 7 に移る。ステップ S 1 7 7 では、内部当選役が B B 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 8 2 に移り、“ N O ” のときは、ステップ S 1 7 8 に移る

50

。ステップS 1 7 8では、内部当選役がR B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 7 9に移り、“ N O ”のときは、図2 8のステップS 1 1 3に移る。ステップS 1 7 9では、R B持越数が“ 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 1 8 0に移り、“ N O ”のときは、ステップS 1 8 1に移る。ステップS 1 8 0では、天井カウンタに初期値（図2 5を参照して前述したF T終了抽選状態に応じた天井遊技数）をセットし、ステップS 1 8 1に移る。ステップS 1 8 1では、R B持越数を更新（“ 1 ”加算）し、ステップS 1 8 5に移る。

【0 2 2 2】

ステップS 1 8 2では、B B持越数が“ 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 1 8 3に移り、“ N O ”のときは、ステップS 1 8 4に移る。ステップS 1 8 3では、天井カウンタに初期値（図2 5を参照して前述したF T終了抽選状態に応じた天井遊技数）をセットし、ステップS 1 8 4に移る。ステップS 1 8 4では、B B持越数を更新（“ 1 ”加算）し、ステップS 1 8 5に移る。

【0 2 2 3】

ステップS 1 8 5では、持越役がB B又はR B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 8のステップS 1 1 3に移り、“ N O ”のときは、ステップS 1 8 6に移る。ステップS 1 8 6では、F Tフラグを“ オン ”に更新し、ステップS 1 8 7に移る。ステップS 1 8 7では、持越役に内部当選役をセットする。具体的には、持越役がない場合に、内部当選役と決定されたB BまたはR Bを持越役としてセットする。続いて、図2 8のステップS 1 1 3に移る。

【0 2 2 4】

次に、図3 4および図3 5を参照して、F T制御処理2について説明する。

【0 2 2 5】

初めに、C P U 4 3は、遊技状態がB B一般遊技状態であるか否かを判別する（ステップS 1 9 1）。この判別が“ Y E S ”のときは、ステップS 1 9 2に移り、“ N O ”のときは、ステップS 1 9 4に移る。ステップS 1 9 2では、内部当選役がR B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 9 3に移り、“ N O ”のときは、ステップS 1 9 4に移る。ステップS 1 9 3では、F Tモード移行先選択テーブルC（図2 2の（3）参照）に基づいて移行先F T終了抽選状態を決定し、図2 8のステップS 1 1 5に移る。

【0 2 2 6】

なお、ステップS 1 9 3でのF Tモード移行抽選では、移行先が有利な遊技を行なえるF T終了抽選状態3～6となる確率が高いが、実施例2では、有利な遊技を行なえるF T終了抽選状態3～6へ移行した（図3 2のステップS 1 6 7、図3 4のステップS 1 9 3、ステップS 1 9 5、図3 5のステップS 2 1 1等の移行抽選において、F T終了抽選状態3～6に移行した）ことを遊技者に報知するようにしても良い。このF T終了抽選状態3～6への移行の報知は、例えば、B B遊技状態中に行なわれるようにしても良い。

【0 2 2 7】

一方、ステップS 1 9 4では、当選役（内部当選役または停止用当選役等）が特殊役（実施例2では、中チェリー又はハズレ）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 9 5に移り、“ N O ”のときは、ステップS 1 9 8に移る。ステップS 1 9 5では、F Tモード移行先選択テーブルD（図2 2の（4）参照）に基づいて移行先F T終了抽選状態を決定し、ステップS 1 9 6に移る。その後、ステップS 1 9 6でF Tフラグが“ オフ ”にされ、ステップS 1 9 7でF T延長カウンタが0にセットされ、図2 8のステップS 1 1 5に移る。ここで、当選役が中チェリー又はハズレと決定し、天井カウンタが“ 0 ”でない場合、残りの天井遊技数は、特殊役の成立により発生するB B遊技状態またはR B遊技状態が終了した後クリアされ、天井カウンタに初期値をセットするようになっている（図3 0のステップS 1 3 9またはステップS 1 4 2）。具体的には、図3 0のステップS 1 3 9またはステップS 1 4 2でセットされた初期値が“ 1 7 0 0 ”である場合、この天井遊技数が途中（残り“ 7 0 0 ”）の状態、当選役が中チェリ

ーまたはハズレと決定された場合には、ＢＢ遊技状態またはＲＢ遊技状態が終了した後、残り天井遊技数“７００”をクリアし、天井カウンタに初期値をセットする。

【０２２８】

また、ステップＳ１９８では、ＦＴ延長カウンタの値が“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Ｓ１９９に移り、“ＮＯ”のときは、図２８のステップＳ１１５に移る。ステップＳ１９９では、ＦＴ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Ｓ２００に移り、“ＮＯ”のときは、図２８のステップＳ１１５に移る。

【０２２９】

ステップＳ２００では、停止用当選役がチャンス目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Ｓ２０１に移り、“ＮＯ”のときは、図２８のステップＳ１１５に移る。ステップＳ２０１では、ＣＺ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Ｓ２０３に移り、“ＮＯ”のときは、ステップＳ２０２に移る。ステップＳ２０２では、ＣＺ突入抽選用テーブル（図２３の（１）参照）に基づいてＣＺ突入抽選を行い、ステップＳ２０５に移る。ステップＳ２０５では、ＣＺ突入抽選に当選したか否かを判別する。この判別が“ＹＥＳ”のときは、ステップＳ２０６に移り、“ＮＯ”のときは、ステップＳ２０８に移る。ステップＳ２０６では、ＣＺフラグが“オン”にされ、その後、ステップＳ２０８に移る。

【０２３０】

一方、ステップＳ２０３では、ＣＺ終了抽選用テーブル（図２３の（２）参照）に基づいてＣＺ終了抽選を行い、ステップＳ２０４に移る。ステップＳ２０４では、ＣＺ終了抽選に当選したか否かを判別する。この判別が“ＹＥＳ”のときは、ステップＳ２０７に移り、“ＮＯ”のときは、ステップＳ２０８に移る。ステップＳ２０７では、ＣＺフラグが“オフ”にされ、ステップＳ２０８に移る。

【０２３１】

ステップＳ２０８では、ＣＺ中、非ＣＺ中に基づき、ＦＴ終了抽選用テーブル（図２１の（１）参照）を使用して、ＦＴ終了抽選を行い、ステップＳ２０９に移る。ステップＳ２０９では、ＦＴ終了抽選に当選したか否かを判別する。この判別が“ＹＥＳ”のときは、ステップＳ２１０に移り、“ＮＯ”のときは、図２８のステップＳ１１５に移る。ステップＳ２１０では、ＦＴ延長カウンタに初期値（例えば、“１～３”）をセットし、ステップＳ２１１に移る。ここで、ＣＺ中、非ＣＺ中に基づくＦＴ終了抽選により、ＦＴ終了抽選に当選し、天井カウンタが“０”でない場合、残りの天井遊技数は、ＦＴ延長遊技数に置き換えられ、ＦＴ延長カウンタに初期値がセットされるようになっている。なお、ＦＴ延長遊技数は、所定の抽選テーブルによる抽選によって、例えば“１～３”が決定されるようになっている。

【０２３２】

ステップＳ２１１では、ＦＴモード移行先選択テーブルに基づいて移行先ＦＴ終了抽選状態を決定し、ステップＳ２１２に移る。ステップＳ２１２では、ＦＴフラグが“オフ”にされ、図２８のステップＳ１１５に移る。

【０２３３】

次に、図３６を参照して、副制御回路７１で行われるエフェクト演出実行処理について説明する。

【０２３４】

初めに、副制御回路７１の画像制御マイコン８１は、スタートコマンドを受信したか否かを判別する。この判別が“ＹＥＳ”のときは、ステップＳ２５２に移り、“ＮＯ”のときは、スタートコマンドを受信するまで待機する。

【０２３５】

ステップＳ２５２では、スタートコマンドに基づいてＦＴフラグの情報を特定し、ＦＴ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Ｓ２５３に移り、“ＮＯ”のときは、ステップＳ２５９に移る。

10

20

30

40

50

【0236】

ステップS253では、スタートコマンドに基づいて当選役（停止用当選役）の情報を特定し、特定の役（壺の小役又は再遊技）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S254に移り、“NO”のときは、ステップS259に移る。

【0237】

ステップS254では、エフェクト演出決定処理を行い、ステップS255に移る。このエフェクト演出決定処理では、スタートコマンドに基づいて天井遊技数を特定し、特定した天井遊技数とエフェクト演出決定抽選テーブル（図26の（1）（2）参照）に基づいて、エフェクト演出決定抽選を行う。当選役が壺の小役である場合は、エフェクト演出決定抽選テーブルA（図26の（1）参照）を使用し、当選役が再遊技である場合は、エ

10

【0238】

ステップS255では、前述のステップS254のエフェクト演出決定処理により決定された演出態様（特殊エフェクト、通常エフェクト、エフェクト無）をワークRAM84にセットし、ステップS256に移る。

【0239】

ステップS256では、入賞役コマンドを受信したか否かを判別する。入賞役コマンドには、入賞役（入賞が成立した役）の情報、入賞が成立した有効ラインの情報等が含まれる。この判別が“YES”のときは、ステップS257に移り、“NO”のときは、入賞役コマンドを受信するまで待機する。ステップS257では、特定の役が入賞したか否かを判別する。具体的には、入賞役コマンドに基づいて入賞役の情報を特定し、入賞役が前述のステップS253の処理で判別した特定の役（壺の小役又は再遊技）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S258に移り、“NO”のときは、

20

【0240】

ステップS258では、エフェクト演出実行処理を行い、ステップS251に移る。このエフェクト演出実行処理では、前述のステップS255でワークRAM84にセットした演出態様（特殊エフェクト、通常エフェクト、エフェクト無）に基づいて、画像制御IC86に対して画像生成コマンドを出力し、画像制御IC86に演出態様に基づく画像を生成させ、液晶表示装置31に出力させる。これにより、通常エフェクトであれば、入賞停止態様（即ち、入賞が成立した有効ラインに沿って並んだ図柄（“壺”又は“Replay”））上の画像表示領域である画像表示装置31の液晶表示部2b上で、前述の図12又は図14に示すような通常エフェクト演出を実行する。また、特殊エフェクトであれば、入賞停止態様（即ち、入賞が成立した有効ラインに沿って並んだ図柄（“壺”又は“Replay”））上の画像表示領域である画像表示装置31の液晶表示部2b上で、前述の図13又は図15に示すような特殊エフェクト演出を実行する。

30

【0241】

この場合、画像制御マイコン81は、前述の通常エフェクト演出や特殊エフェクト演出に応じた光や効果音を出力しても良い。画像制御マイコン81は、演出態様に基づいて、音・ランプの出力パターンなどを決定し、音・ランプ制御マイコン91に対して音・ランプの出力パターンなどの決定情報を含む音・ランプ出力コマンドを出力する。音・ランプ制御マイコン91は、音・ランプ出力コマンドに基づいてLED類101やランプ類102から演出態様に応じた光を出力すると共に、スピーカ類12L、12Rから演出態様に

40

【0242】

なお、演出態様がエフェクト無であれば、通常エフェクト演出および特殊エフェクト演出のいずれも実行せず、例えば、エフェクト演出以外のキャラクタ画像などを表示させる入賞成立時の通常演出を実行する。また、エフェクト無では、画像の表示を行わず、入賞成立を報知する報知音などを出力させるようにしても良い。

【0243】

50

一方、ステップ S 2 5 9 では、通常演出実行処理を行い、ステップ S 2 5 1 に移る。この通常演出実行処理では、例えば、エフェクト演出以外のキャラクタ画像などを表示させる入賞不成立時の通常演出を実行する。

【 0 2 4 4 】

以上説明したとおり、実施例 2 の遊技機 1 では、当選役が特定の役（壺の小役又は再遊技）である場合に、特定の役に応じたエフェクト演出決定抽選テーブル（図 2 6 の（ 1 ）（ 2 ）参照）を使用して、エフェクト演出決定抽選を行う。エフェクト演出決定抽選により、通常エフェクトが決定された場合、特定の役の入賞が成立すると、図 1 2 又は図 1 4 に示すように、特定の役の入賞停止態様（即ち、入賞が成立した有効ラインに沿って並んだ図柄（“ 壺 ” 又は “ Replay ” ））上の画像表示領域である画像表示装置 3 1 の液晶表示部 2 b 上で、通常エフェクト演出を実行する。また、エフェクト演出決定抽選により、特殊エフェクトが決定された場合、特定の役の入賞が成立すると、図 1 3 又は図 1 5 に示すように、特定の役の入賞停止態様（即ち、入賞が成立した有効ラインに沿って並んだ図柄（“ 壺 ” 又は “ Replay ” ））上の画像表示領域である画像表示装置 3 1 の液晶表示部 2 b 上で、特殊エフェクト演出を実行する。

10

【 0 2 4 5 】

ここで、エフェクト演出決定抽選テーブル（図 2 6 の（ 1 ）（ 2 ）参照）では、特殊エフェクト及び通常エフェクトは、天井遊技数が少なくなるほど、決定確率が高くなるように設定されている。また、特殊エフェクトは、通常エフェクトよりも、天井遊技数が少なくなるにつれて決定確率が増加する度合いが大きくなるように設定されている。

20

【 0 2 4 6 】

以上から、エフェクト演出決定抽選テーブル（図 2 6 の（ 1 ）（ 2 ）参照）に基づくと、天井遊技数が少なくなるにつれて、すなわち、F T 遊技状態が解除されて持越役の入賞が許可されるゲームが近づくにつれて、通常エフェクト演出及び特殊エフェクト演出を実行する確率を高くすることができる。したがって、通常エフェクト演出及び特殊エフェクト演出の実行頻度（エフェクト演出を実際に実行した回数など）により、残りの天井遊技数、すなわち、F T 遊技状態が解除されて持越役の入賞が許可されるまでの残りゲーム数を遊技者に報知することができる。これにより、遊技者は、通常エフェクト演出及び特殊エフェクト演出の実行頻度を観察することにより、F T 遊技状態が解除されて持越役の入賞が許可されるまでの残りゲーム数を把握することができる。

30

【 0 2 4 7 】

また、通常エフェクト演出及び特殊エフェクト演出の実行頻度が多くなるほど、持越役の入賞が許可されるまでのゲームが近いことを遊技者に報知することができ、持越役の入賞が許可されることへの期待感を増大させることができる。

【 0 2 4 8 】

また、特殊エフェクトは、通常エフェクトよりも、天井遊技数が少なくなるにつれて決定確率が高くなる度合いが大きいので、とりわけ特殊エフェクト演出の実行頻度に注目することにより、F T 遊技状態が解除されて持越役の入賞が許可されるまでの残りゲーム数を把握しやすくなる。

【 0 2 4 9 】

また、遊技者は、エフェクト演出の実行頻度から把握した残りの天井遊技数を目安に遊技を行うことができるようになり、持越役の入賞が許可されるゲームが近いにもかかわらず入賞の機会を逃してしまうことを防止することができる。

40

【 0 2 5 0 】

また、エフェクト演出決定抽選テーブル（図 2 6 の（ 1 ）（ 2 ）参照）では、図 2 6 （ 2 ）のエフェクト演出決定抽選テーブル B は、図 2 6 （ 1 ）のエフェクト演出決定抽選テーブル A よりも、天井遊技数の範囲毎で特殊エフェクトおよび通常エフェクトの決定確率が高い。したがって、同じ残り天井遊技数でも、決定された当選役が壺の小役の場合よりも再遊技の場合の方が、特殊エフェクトおよび通常エフェクトの決定確率を高くすることができる。これにより、入賞役に応じて、特殊エフェクト及び通常エフェクトの実行頻度

50

を異ならせることができるので、報知演出を多様にすることができ、単調な報知演出となることを回避できる。また、残りの天井遊技数を予想する面白みを増すことができ、遊技者の遊技への興趣を向上させることができる。

【0251】

また、実施例2の遊技機1では、残りの天井遊技数を、特定の役の入賞成立時に実行するエフェクト演出の実行頻度によって報知するので、遊技者に対して、特定の役の入賞を成立させた際のエフェクト演出の実行頻度を観察させることにより、例えば具体的な遊技数などで明確に報知する場合よりも、残りの天井遊技数がどれくらいであるかを予想する楽しみを与えることができる。これにより、遊技者の技量を介入させるとともに、予想のとおりとなった場合の達成感を与えることができ、遊技への興趣を増大させることができる。

10

【0252】

また、エフェクト演出を特定の役の入賞成立時に実行するので、特定の役のリーチ状態で残り1つのリールを停止させる際に、特定の役の入賞への期待感を抱かせることができるとともに、エフェクト演出が行われることへの期待感を抱かせることができ、遊技への興趣を増大させることができる。

【0253】

また、特定の役の入賞停止態様{即ち、入賞が成立した有効ラインに沿って並んだ図柄(“壺”又は“Replay”)}上の画像表示領域である画像表示装置31の液晶表示部2b上で実行するので、遊技者が入賞の行方を注視している図柄の変動が停止した際の停止態様上で演出を実行することができる。これにより、例えばリールとは別の位置に設けられた液晶表示装置などで実行する場合と異なり、実行された演出を遊技者が見落とす危険性を低下させることができる。従って、遊技者にとって認識しやすく、効果的な報知演出を実行することができ、遊技の面白みが増す。

20

【0254】

以上、実施例について説明した。実施例の遊技機1は、以下の構成を備えた遊技機であることを特徴とする。

【0255】

遊技者による操作に応じて、単位遊技の開始を指令する遊技開始指令信号を出力する遊技開始指令手段(例えば、スタートレバー10、スタートスイッチ10S)と、複数の識別情報(例えば、図柄)を変動可能な複数の変動表示部(例えば、リール3L, 3C, 3R、図柄表示領域21L, 21C, 21R)を有する変動表示手段(例えば、主制御回路41、モータ駆動回路54、ステッピングモータ53L, 53C, 53R)と、正面側から見て前記変動表示手段より手前側に設けられた画像表示手段(例えば、液晶表示装置31)と、前記遊技開始指令信号を入力したことに基づいて、所定の役(例えば、BB、RB、小役、再遊技、ハズレ、チャンス目)を当選役として決定する当選役決定手段(例えば、主制御回路41、確率抽選テーブル、停止用当選役選択テーブル、ステップS112の確率抽選処理又はステップS113の停止用当選役選択処理)と、前記複数の変動表示部夫々に対応して設けられ、遊技者による操作に応じて、対応する変動表示部の停止を指令する停止指令信号を出力する停止指令手段(例えば、停止ボタン11L, 11C, 11R、リール停止信号回路58)と、前記停止指令信号を入力した場合に、前記当選役に基づいて、対応する変動表示部を停止させる変動表示制御手段(例えば、主制御回路41、モータ駆動回路54、リール位置検出回路59、ステッピングモータ53L, 53C, 53R)と、遊技者に有利な特別遊技状態(例えば、BB遊技状態、RB遊技状態、通常確率再遊技)を発生させる特別遊技状態発生手段(例えば、主制御回路41、ステップS172のボーナス中用確率抽選テーブルに基づいて抽選を行う処理、ステップS168、ステップS196、ステップS212のFTフラグをオフに更新する処理)と、前記特別遊技状態が発生するまでの時機(例えば、天井遊技数)が異なる複数の制御状態(例えば、FT終了抽選状態)を有し、前記複数の制御状態を移行させる制御状態移行手段(例えば、主制御回路41、FTモード移行先選択テーブル、ステップS167、ステップS19

30

40

50

3、ステップS 1 9 5、ステップS 2 1 1のF Tモード移行抽選処理)と、前記停止制御手段により停止表示された識別情報の停止態様が所定の役の入賞を示す入賞停止態様(例えば、有効ラインに沿って“壺”又は“Replay”が3つ並んだ態様)である場合に、当該入賞停止態様上の画像表示領域(例えば、画像表示装置31の液晶表示部2b)において、特別遊技状態が発生するまでの時機(例えば、残りの天井遊技数)を報知する(例えば、図12~図15の通常エフェクト演出又は特殊エフェクト演出を行う)ように前記画像表示手段を制御する画像表示制御手段(例えば、副制御回路71、図36のエフェクト演出実行処理)と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【0256】

前記遊技機において、前記当選役決定手段により所定の役(例えば、再遊技、BB、RB)が当選役として決定される確率が第1の確率である第1確率状態(例えば、高確率再遊技中)と、前記所定の役が当選役として決定される確率が第1の確率よりも高い第2の確率である第2の確率状態(例えば、通常確率再遊技中)との移行を行う確率状態移行手段(例えば、主制御回路41、ステップS 1 8 6のF Tフラグをオンに更新する処理、ステップS 1 9 6、ステップS 2 1 2のF Tフラグをオフに更新する処理)を有することを特徴とする遊技機。

10

【0257】

前記遊技機において、前記特別遊技状態が発生するまでの時機(例えば、残りの天井遊技数)を報知する複数の報知態様(例えば、通常エフェクト演出、特殊エフェクト演出)を有し、当該複数の報知態様は、発生する確率が第3の確率である第1の報知態様(例えば、通常エフェクト演出)と、発生する確率が第3の確率よりも低い第4の確率である第2の報知態様(例えば、特殊エフェクト演出)とを含んで構成され、前記特別遊技状態が発生するまでの時機に応じて、第2の報知態様(例えば、特殊エフェクト演出)を発生させる第4の確率が異なる報知態様選択手段(例えば、副制御回路71、エフェクト演出決定抽選テーブル、ステップS 2 5 4のエフェクト演出決定処理)を有していることを特徴とする遊技機。

20

【0258】

尚、前記遊技機において、前記確率状態移行手段により第1確率状態から第2確率状態に移行されるまでの時機を報知するように前記画像表示手段を制御する画像表示制御手段と、を備えるようにしても良い。

30

【0259】

また、前記遊技機において、前記確率状態移行手段により第1確率状態から第2確率状態に移行されるまでの時機を報知する複数の報知態様を有するようにしても良い。

【0260】

また、前記遊技機において、前記特別遊技状態が発生するまでの時機が近づくことに伴って、第2の報知態様を発生させる第4の確率を高くする報知態様選択手段を有しているようにしても良い。また、前記確率状態移行手段により第1確率状態から第2確率状態に移行されるまでの時機が近づくことに伴って、第2の報知態様を発生させる第4の確率を高くする報知態様選択手段を有しているようにしても良い。

【0261】

尚、実施例の遊技機1を構成する、遊技開始指令手段、変動表示部、変動表示手段、画像表示手段、所定の役、当選役決定手段、停止指令手段、変動表示制御手段、特別遊技状態、特別遊技状態発生手段、特別遊技状態が発生するまでの時機、複数の制御状態、制御状態移行手段、入賞停止態様、入賞停止態様上の画像表示領域、画像表示制御手段、第1確率状態、第2確率状態、確率状態移行手段、第1の報知態様、第2の報知態様、報知態様選択手段などの具体的構成については前述した実施例の各要素に限らず任意に変更可能である。

40

【0262】

実施例2では、図26(1)(2)に示すエフェクト演出決定抽選テーブルに基づいて、天井遊技数の範囲(“33以上”、“17~32”、“6~16”、“1~5”、“0

50

”）毎に、演出態様（エフェクト無、通常エフェクト、特殊エフェクト）を決定することとしたがこれに限らず、実施例２のエフェクト演出決定抽選テーブルで採用した、天井遊技数の範囲、天井遊技数の範囲毎に設けた演出態様を決定する抽選値などは、任意に設定可能である。

【０２６３】

また、図２６（１）（２）に示すエフェクト演出決定抽選テーブルでは、演出態様として、エフェクト無、通常エフェクト、特殊エフェクトの３つを設けることとしたが、これに限らず、通常エフェクト、特殊エフェクトの２つを設けることとしても良い。この場合、特殊エフェクトに設定した抽選値（例えば“３２／２５６”）以外の残りの抽選値を通常エフェクトの抽選値（例えば“２２４／２５６”）に設定するようにしても良い。このように構成すると、特定の役の入賞が成立した場合、通常エフェクト演出又は特殊エフェクト演出のいずれかを必ず実行することができるようになる。また、この場合は、特殊エフェクト演出の実行頻度により、残りの天井ゲーム数を遊技者に報知することができる。このようにしても、実施例２と同様の効果が得られる。

10

【０２６４】

また、エフェクト演出を実行する契機となる特定の役として、壺の小役又は再遊技を採用することとしたが、これに限らず、他の役を採用することとしても良い。この場合、壺の小役又は再遊技と同様に、採用した役（例えば三尺玉の小役）の入賞停止態様（即ち、入賞が成立した有効ラインに沿って並んだ図柄（例えば“三尺玉”））上の画像表示領域である画像表示装置３１の液晶表示部２ｂ上でエフェクト演出を実行することができる。

20

【０２６５】

また、通常エフェクト演出および特殊エフェクト演出の具体的な態様は、図１２～図１５に示すものに限らず、任意に変更可能である。この場合、入賞停止態様（即ち、入賞が成立した有効ラインに沿って並んだ図柄）上の液晶表示部に、キャラクタなどの装飾を付記する画像を表示させたり、図柄上の色を変化させるなど、図柄に何らかの変化があったことが遊技者に認識可能であれば良い。また、通常エフェクトと特殊エフェクトの２つのエフェクト演出の違いが認識可能であれば良い。このようにしても、実施例と同様の効果が得られる。

【０２６６】

また、前述のエフェクト演出を実行することにより得られる効果とは別に、実施例２の遊技機１から得られる効果としては、以下のものがある。遊技機１では、遊技者にとって有利な遊技を所定回数行なえるＢＢ一般遊技状態やＲＢ遊技状態等の特別遊技状態と、前記特別遊技状態の発生確率が異なる複数の遊技モードとしてのＦＴ終了抽選状態０～６とを有し、所定の条件下で、遊技者にとって有利な遊技モードであるＦＴ終了抽選状態３～６への移行確率が高い移行抽選（遊技者にとって有利な遊技モードへの移行抽選）が行なわれるようになっている。そのため、遊技の興趣が増すだけでなく、新たな遊技性を遊技者に与えることができる。

30

【０２６７】

また、特別遊技状態に関連する役が前記特別遊技状態において成立することにより、具体的には、ＪＡＣＩＮ時に、遊技者にとって有利な遊技モードであるＦＴ終了抽選状態３～６への移行確率が高い移行抽選が行なわれるようになっている（前述した図３４のステップＳ１９３参照）。したがって、より多くの遊技価値を獲得できる機会が得られるようになる。

40

【０２６８】

また、特別遊技状態に関連する未成立の内部当選役（ＢＢ，ＲＢ）が累積的に保持され、遊技者にとって有利な遊技モードへ移行された状態で、保持された前記内部当選役を連続的に成立させることができるようになっている。このように、成立しなかった内部当選役が累積的に保持されれば、遊技者の技量に関係無く初心者でも十分に遊技を楽しむことができる。また、内部当選役の連続的な成立により、従来にない大きな利益および興奮を遊技者に対して与えることができる。

50

【0269】

また、J A C I N時において、遊技者にとって有利な遊技モード（F T終了抽選状態3～6）を段階的に格上げできるようになっている。そのため、遊技者は、特別遊技状態にいる間、より有利な遊技モードへ何段階移行したかに関して大きな関心を持つようになるとともに、今後更に多くの遊技媒体が獲得できるという期待感を抱くことができ、従来に比べて興趣性を格段に高めることができる。

【0270】

なお、実施例2では、当選役として、小役「中チェリー」または「ハズレ」に決定した場合におけるF T終了抽選状態移行抽選の時期が、高確率再遊技中（C Z中、非C Z中を問わない）としているが、これに限らず、高確率再遊技中で且つC Z中のみでも良く、高確率再遊技中で且つ非C Z中のみでも良い。

10

【0271】

また、F T遊技状態（高確率再遊技）の終了が確定した場合に、F T延長遊技数を決定するようにしているが、これに限らず、該F T延長遊技数を決定しなくても良い。更に、チャンス目が停止用当選役として決定され、F T遊技状態（高確率再遊技）の終了が確定した場合のみにF T延長遊技数を決定するようにしても良い。

【0272】

また、所定の条件における特別遊技状態に関連する当選役として、「R B」を採用しているが、これに限らず、特別遊技状態中に当選役として決定され得る小役（例えば、「ベル」、「スイカ」等）を採用しても良い。

20

【0273】

また、F T終了抽選状態移行抽選は、B B中一般遊技状態においてR Bが内部当選し、J A C I Nの入賞に拘わらず行なうようにしているが、これに限らず、B B中一般遊技状態においてR Bが内部当選し、J A C I Nが入賞した時にのみ行なうようにしても良く、B B中一般遊技状態においてR Bが内部当選し、J A C I Nが入賞しない時にのみ行なうようにしても良い。

【0274】

尚、本実施例のようなスロットマシンの他、パチンコ遊技機等の他の遊技機にも本発明を適用できる。さらに、上述のスロットマシンでの動作を家庭用ゲーム機用として擬似的に実行するようなゲームプログラムにおいても、本発明を適用してゲームを実行することができる。その場合、ゲームプログラムを記録する記録媒体は、C D - R O M、F D（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。

30

【図面の簡単な説明】

【0275】

【図1】実施形態の遊技機1の外観を示す斜視図。（実施例1）

【図2】リール3 L, 3 C, 3 Rの図柄列を示す図。（実施例1）

【図3】パネル表示部2 a、液晶表示部2 b及び固定表示部2 cを示す図。（実施例1）

【図4】液晶表示装置3 1の概略構成を示す斜視図。（実施例1）

【図5】液晶表示装置3 1の一部の構成の展開図。（実施例1）

【図6】遊技機1の電気回路の構成を示すブロック図。（実施例1）

40

【図7】遊技機1の副制御回路の構成を示すブロック図。（実施例1）

【図8】遊技機1の主制御回路用メインフローチャート。（実施例1）

【図9】図8に続く遊技機1の主制御回路用メインフローチャート。（実施例1）

【図10】図9に続く遊技機1の主制御回路用メインフローチャート。（実施例1）

【図11】遊技機1の副制御回路用演出実行処理を示すフローチャート。（実施例1）

【図12】液晶表示部2 bの表示態様の例を示す図。（実施例1）

【図13】液晶表示部2 bの表示態様の例を示す図。（実施例1）

【図14】液晶表示部2 bの表示態様の例を示す図。（実施例1）

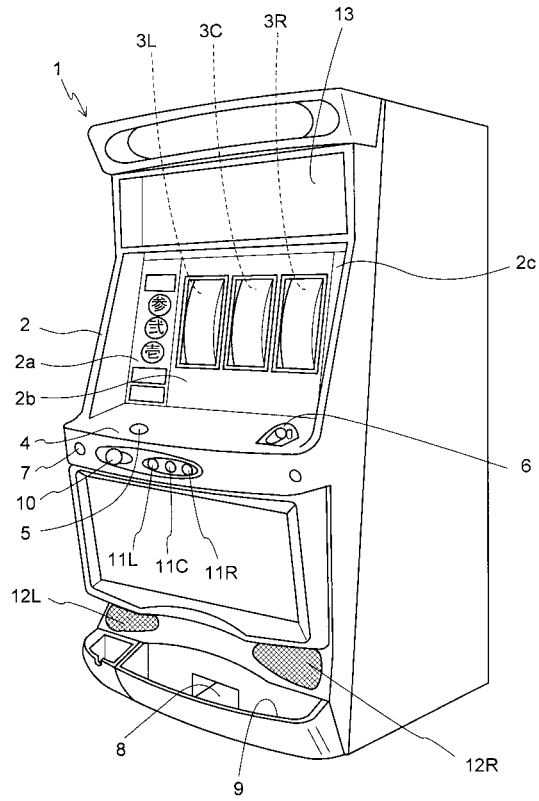
【図15】液晶表示部2 bの表示態様の例を示す図。（実施例1）

【図16】液晶表示部2 bの表示態様の例を示す図。（実施例1）

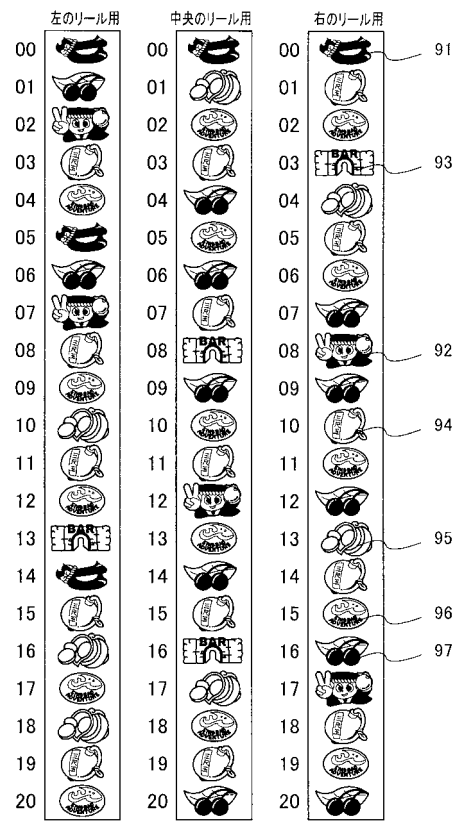
50

- 【図 17】液晶表示部 2 b の表示態様の例を示す図。(実施例 1)
- 【図 18】確率抽選テーブルの例を示す図である。(実施例 2)
- 【図 19】停止用当選役選択テーブルの例を示す図である。(実施例 2)
- 【図 20】停止テーブル群の例を示す図である。(実施例 2)
- 【図 21】F T 終了抽選用テーブルなどを示す図である。(実施例 2)
- 【図 22】F T モード移行先選択テーブルを示す図である。(実施例 2)
- 【図 23】C Z 突入抽選用テーブルおよび C Z 終了抽選用テーブルを示す図である。(実施例 2)
- 【図 24】C Z モード移行先選択テーブルを示す図である。(実施例 2)
- 【図 25】天井遊技数選択テーブルを示す図である。(実施例 2) 10
- 【図 26】エフェクト演出決定抽選テーブルを示す図である。(実施例 2)
- 【図 27】遊技機 1 の副制御回路の構成を示すブロック図である。(実施例 2)
- 【図 28】主制御回路のメインフローチャートである。(実施例 2)
- 【図 29】図 28 に続くフローチャートである。(実施例 2)
- 【図 30】図 29 に続くフローチャートである。(実施例 2)
- 【図 31】遊技状態監視処理を示すフローチャートである。(実施例 2)
- 【図 32】F T 制御処理 1 を示すフローチャートである。(実施例 2)
- 【図 33】確率抽選処理を示すフローチャートである。(実施例 2)
- 【図 34】F T 制御処理 2 を示すフローチャートである。(実施例 2)
- 【図 35】図 34 に続くフローチャートである。(実施例 2) 20
- 【図 36】副制御回路のエフェクト演出実行処理を示すフローチャートである。(実施例 2)
- 【符号の説明】
- 【0276】
- 1 遊技機
 - 2 a パネル表示部
 - 2 b 液晶表示部
 - 2 c 固定表示部
 - 3 L , 3 C , 3 R リール
 - 10 スタートレバー 30
 - 11 L , 11 C , 11 R 停止ボタン
 - 21 L , 21 C , 21 R 図柄表示領域
 - 22 L , 22 C , 22 R 窓枠表示領域
 - 23 演出表示領域
 - 31 液晶表示装置
 - 41 主制御回路
 - 43 CPU
 - 44 ROM
 - 45 RAM
 - 71 副制御回路 40

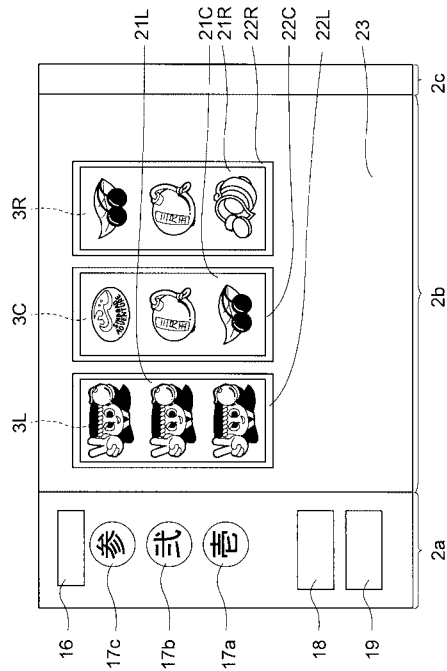
【図 1】



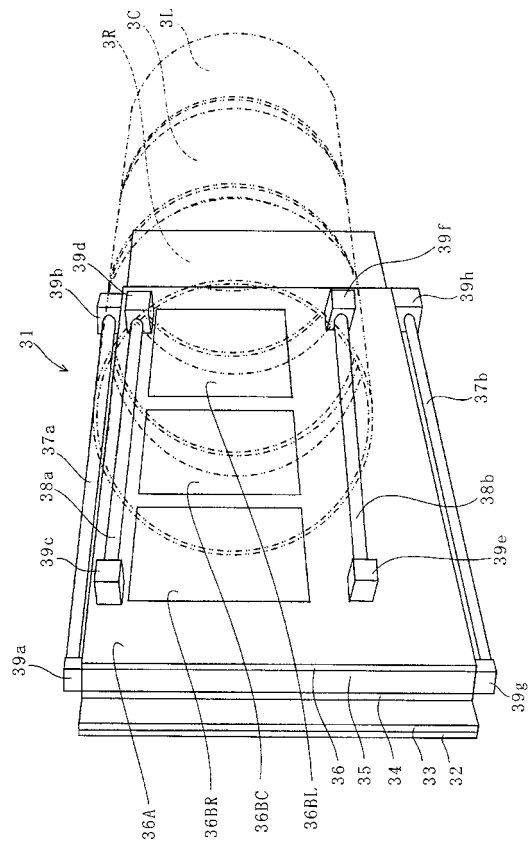
【図 2】



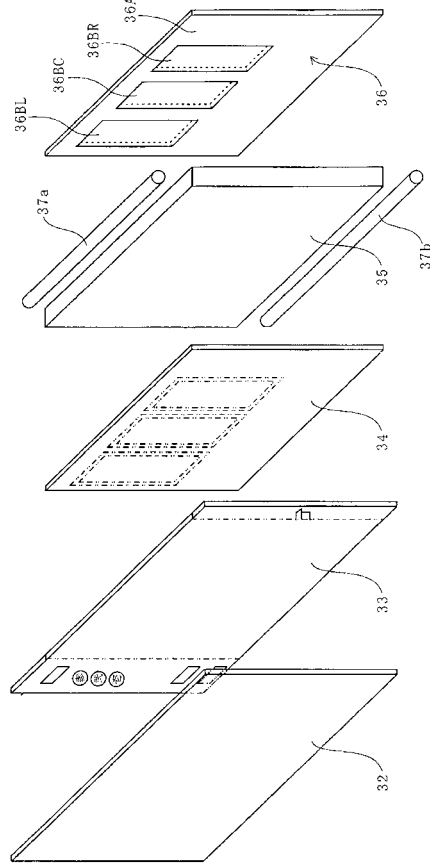
【図 3】



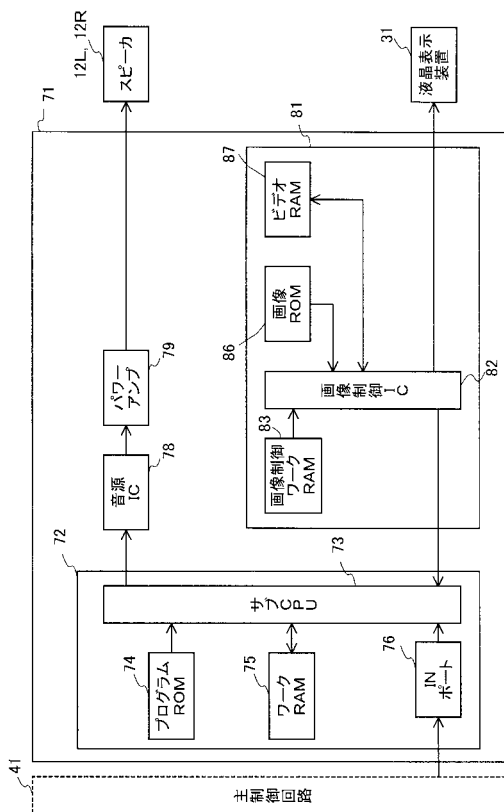
【図 4】



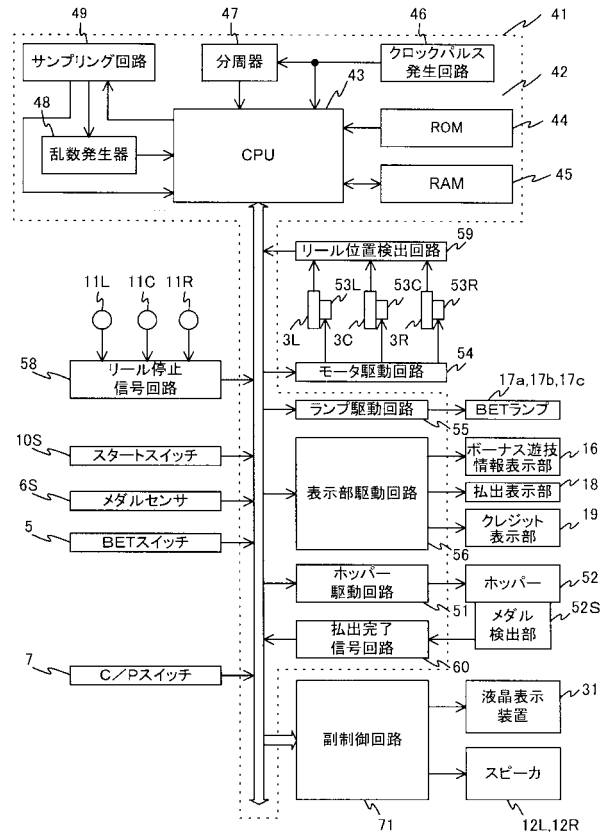
【図 5】



【図 7】

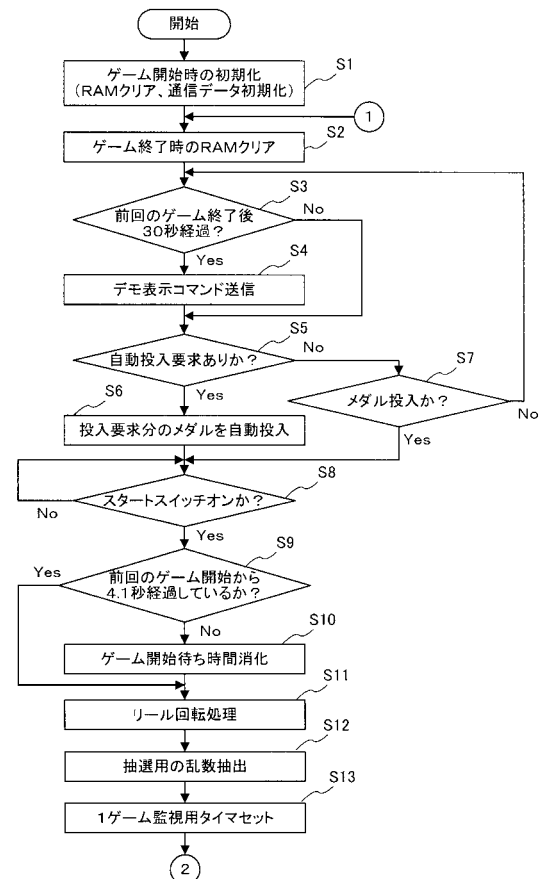


【図 6】

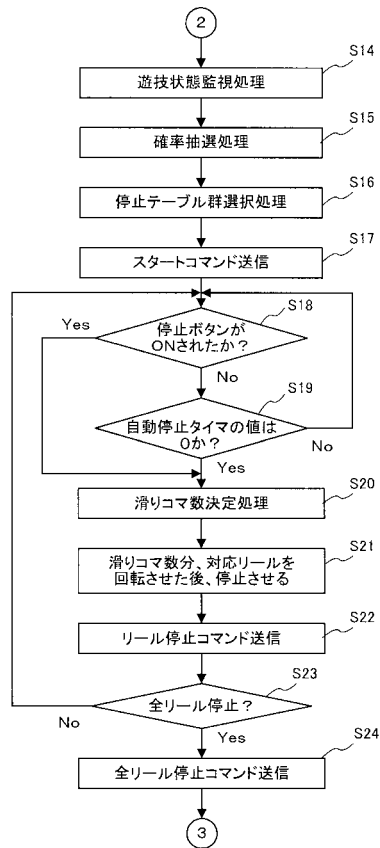


【図 8】

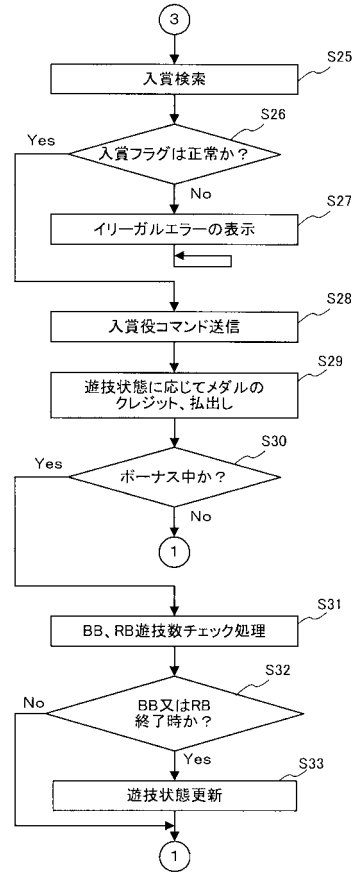
(主制御回路用メインフローチャート)



【図 9】

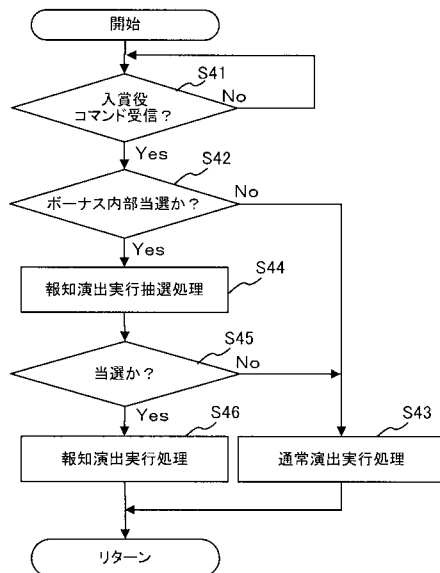


【図 10】

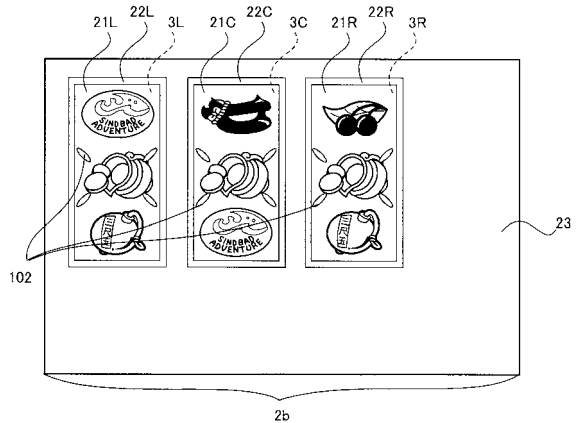


【図 11】

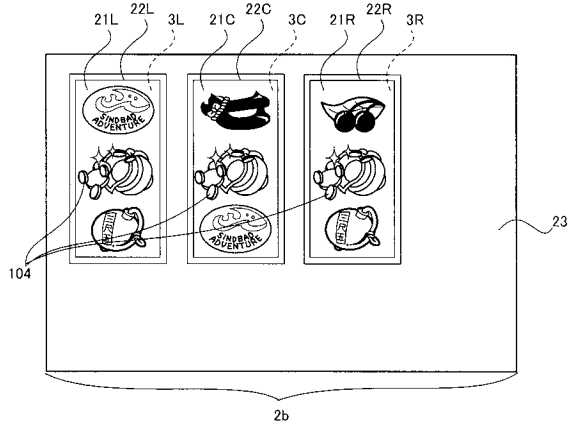
(副制御回路用演出実行処理)



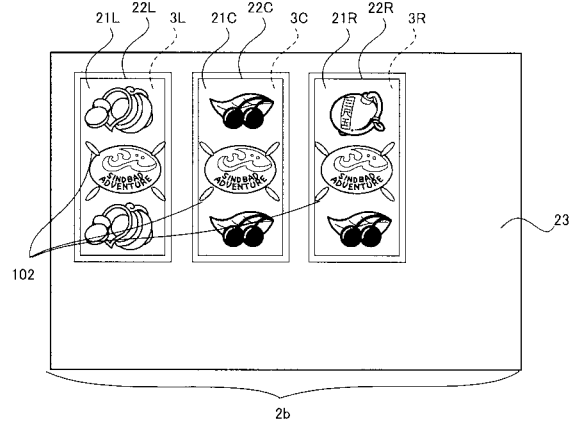
【図 12】



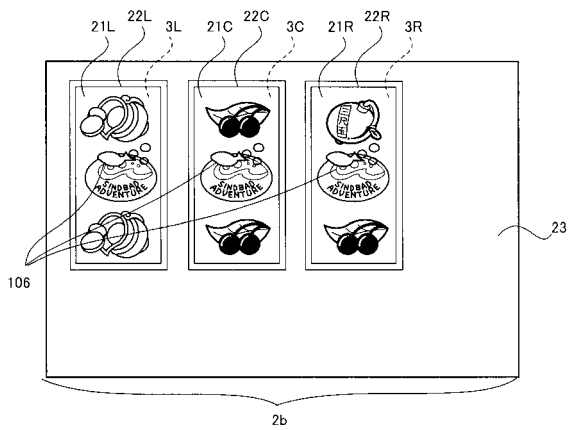
【図 13】



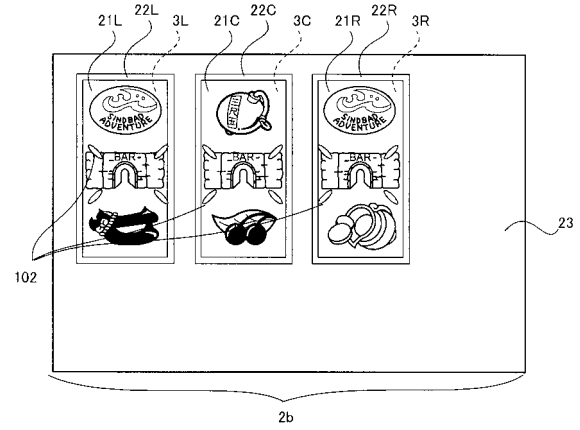
【図 14】



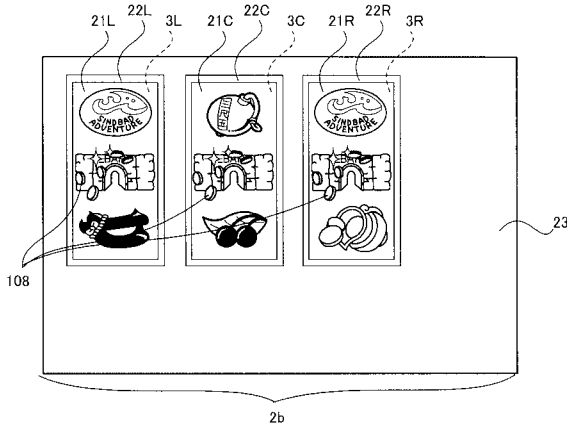
【図 15】



【図 16】



【図 17】



【図 18】

(1) 通常確率再遊技中用確率抽選テーブル (乱数抽出範囲: 0~16383)

役	乱数範囲	当選確率
BB	0 ~ 67	68 / 16384
RB	68 ~ 112	45 / 16384
再遊技	113 ~ 2356	2244 / 16384
三尺玉の小役	2357 ~ 2465	109 / 16384
壺の小役	2466 ~ 4138	1673 / 16384
中チェリーの小役	4139 ~ 4302	164 / 16384
角チェリーの小役	4303 ~ 4411	109 / 16384
ハズレ (なし)	4412 ~ 16383	11972 / 16384

(2) 高確率再遊技中用確率抽選テーブル (乱数抽出範囲: 0~16383)

役	乱数範囲	当選確率
BB	0 ~ 67	68 / 16384
RB	68 ~ 112	45 / 16384
再遊技	113 ~ 14327	14215 / 16384
三尺玉の小役	14328 ~ 14436	109 / 16384
壺の小役	14437 ~ 16109	1673 / 16384
中チェリーの小役	16110 ~ 16273	164 / 16384
角チェリーの小役	16274 ~ 16382	109 / 16384
ハズレ (なし)	16383	1 / 16384

(3) BB中一般遊技状態用確率抽選テーブル (乱数抽出範囲: 0~16383)

役	乱数範囲	当選確率
RB	0 ~ 4569	4570 / 16384
壺の小役	4570 ~ 16378	11809 / 16384
三尺玉の小役	16379 ~ 16380	2 / 16384
中チェリーの小役	16381 ~ 16382	2 / 16384
ハズレ (なし)	16383	1 / 16384

【図 19】

(1) 停止用当選役選択テーブル (内部当選役: ハズレ以外、乱数抽出範囲: 0~127)

内部当選役	遊技状態			停止用当選役
	通常確率再遊技中	高確率再遊技中	非CZ中	
BB	128	128		ハズレ
RB	128	128		ハズレ
三尺玉の小役	128	128		三尺玉の小役
壺の小役	128	128		壺の小役
角チェリーの小役	128	128		角チェリーの小役
中チェリーの小役	128	128		中チェリーの小役
再遊技	128	10	10	再遊技
	0	94	6	チャンス目
	0	24	112	ハズレ

(2) 停止用当選役選択テーブル (内部当選役: ハズレ、乱数抽出範囲: 0~127)

持越役	遊技状態		停止用当選役
	通常確率再遊技中	高確率再遊技中	
BB	0	128	ハズレ
	128	0	BB
RB	0	128	ハズレ
	128	0	RB
なし	128	-	ハズレ

【図 20】

遊技状態及び停止用当選役に対応して選択される停止テーブル群

遊技状態	停止用当選役	停止テーブル群
一般遊技状態 (通常確率再遊技中)	ハズレ	入賞不可能停止テーブル群
	チェリーの小役	チェリー入賞可能停止テーブル群
	壺の小役	壺入賞可能停止テーブル群
	三尺玉の小役	三尺玉入賞可能停止テーブル群
	再遊技	再遊技入賞可能停止テーブル群
通常確率遊技状態 BB内部当選状態	ハズレ	入賞不可能停止テーブル群
	BB	BB入賞可能停止テーブル群
	チェリーの小役	チェリー入賞可能停止テーブル群
	壺の小役	壺入賞可能停止テーブル群
	三尺玉の小役	三尺玉入賞可能停止テーブル群
通常確率遊技状態 RB内部当選状態	ハズレ	入賞不可能停止テーブル群
	RB	RB入賞可能停止テーブル群
	チェリーの小役	チェリー入賞可能停止テーブル群
	壺の小役	壺入賞可能停止テーブル群
	三尺玉の小役	三尺玉入賞可能停止テーブル群
高確率再遊技状態 BB内部当選状態	ハズレ	入賞不可能停止テーブル群
	チャンス目	チャンス目停止テーブル群
	チェリーの小役	チェリー入賞可能停止テーブル群
	壺の小役	壺入賞可能停止テーブル群
	三尺玉の小役	三尺玉入賞可能停止テーブル群
高確率再遊技状態 RB内部当選状態	ハズレ	入賞不可能停止テーブル群
	チャンス目	チャンス目停止テーブル群
	チェリーの小役	チェリー入賞可能停止テーブル群
	壺の小役	壺入賞可能停止テーブル群
	三尺玉の小役	三尺玉入賞可能停止テーブル群

【図 2 1】

(1) FT終了抽選用テーブル (乱数抽出範囲:0~255)

停止用当選役	遊技状態	
	非CZ	CZ
中チェリー	256	256
チャンス目	2	50
ハズレ	256	256

(2) 持越役設定用テーブル (乱数抽出範囲:0~128)

停止用当選役	FT終了抽選状態						
	0	1	2	3	4	5	6
BB選択比率	64	64	96	127	127	127	127

【図 2 2】

(1) FTモード移行先選択テーブルA

(BB解除時、天井カウンタ:“0”、乱数抽出範囲:0~255)

移行元	移行先FT終了抽選状態						
FT終了抽選状態	0	1	2	3	4	5	6
0	90	86	75	4	0	0	0
1	110	110	32	4	0	0	0
2	75	75	102	4	0	0	0
3	100	95	57	4	0	0	0
4	0	0	0	255	1	0	0
5	0	0	0	0	255	1	0
6	0	0	0	0	0	56	200

(2) FTモード移行先選択テーブルB

(RB解除時、天井カウンタ:“0”、乱数抽出範囲:0~255)

移行元	移行先FT終了抽選状態						
FT終了抽選状態	0	1	2	3	4	5	6
0	170	2	82	2	0	0	0
1	142	77	35	2	0	0	0
2	58	0	195	3	0	0	0
3	0	0	2	254	0	0	0
4	0	0	0	2	254	0	0
5	0	0	0	0	2	254	0
6	0	0	0	0	0	2	254

(3) FTモード移行先選択テーブルC

(BB遊技中特定役成立時、終了抽選に当選、乱数抽出範囲:0~255)

移行元	移行先FT終了抽選状態						
FT終了抽選状態	0	1	2	3	4	5	6
0	247	0	0	9	0	0	0
1	0	247	0	9	0	0	0
2	0	0	246	10	0	0	0
3	0	0	2	245	11	0	0
4	0	0	0	0	246	10	0
5	0	0	0	0	0	247	9
6	0	0	0	0	0	3	253

(4) FTモード移行先選択テーブルD

(高確率再遊技中特殊役成立時、終了抽選に当選、乱数抽出範囲:0~255)

移行元	移行先FT終了抽選状態						
FT終了抽選状態	0	1	2	3	4	5	6
0	249	0	0	0	0	0	7
1	0	247	0	0	0	0	9
2	0	0	246	0	0	0	10
3	0	0	2	245	0	0	11
4	0	0	0	0	246	0	10
5	0	0	0	0	0	247	9
6	0	0	0	0	0	2	254

【図 2 3】

(1) CZ突入抽選用テーブル (乱数抽出範囲:0~255)

停止用当選役	CZ突入抽選状態		
	A	B	C
チャンス目	128	192	255

(2) CZ終了抽選用テーブル (乱数抽出範囲:0~255)

終了選択比率	13
--------	----

【図 2 4】

(1) CZモード移行先選択テーブルA

(BB解除時、天井カウンタ:“0”、乱数抽出範囲:0~255)

移行元	移行先CZ突入抽選状態		
CZ突入抽選状態	A	B	C
A	250	4	2
B	248	5	3
C	254	1	1

(2) CZモード移行先選択テーブルB

(RB解除時、天井カウンタ:“0”、乱数抽出範囲:0~255)

移行元	移行先CZ突入抽選状態		
CZ突入抽選状態	A	B	C
A	56	200	0
B	0	56	200
C	0	1	255

【図 2 5】

天井遊技数選択テーブルA (乱数抽出範囲:0~255)

天井遊技数	抽選時のFT終了抽選状態						
	0	1	2	3	4	5	6
0 ~ 4	0	0	15	256	256	256	256
5 ~ 34	2	0	31	0	0	0	0
35 ~ 64	2	0	70	0	0	0	0
65 ~ 94	2	0	70	0	0	0	0
95 ~ 194	2	0	70	0	0	0	0
195 ~ 294	25	3	0	0	0	0	0
295 ~ 394	25	5	0	0	0	0	0
395 ~ 494	10	5	0	0	0	0	0
495 ~ 594	8	30	0	0	0	0	0
595 ~ 694	30	4	0	0	0	0	0
695 ~ 794	6	30	0	0	0	0	0
795 ~ 894	15	4	0	0	0	0	0
895 ~ 994	15	5	0	0	0	0	0
995 ~ 1094	20	20	0	0	0	0	0
1095 ~ 1194	20	20	0	0	0	0	0
1195 ~ 1294	20	20	0	0	0	0	0
1295 ~ 1394	20	20	0	0	0	0	0
1395 ~ 1494	17	25	0	0	0	0	0
1495 ~ 1594	17	25	0	0	0	0	0
1595 ~ 1694	0	20	0	0	0	0	0
1695 ~ 1700	0	20	0	0	0	0	0

【図 26】

(1) エフェクト演出決定抽選テーブルA

(当選役: 壺の小役、乱数範囲: 0~255)

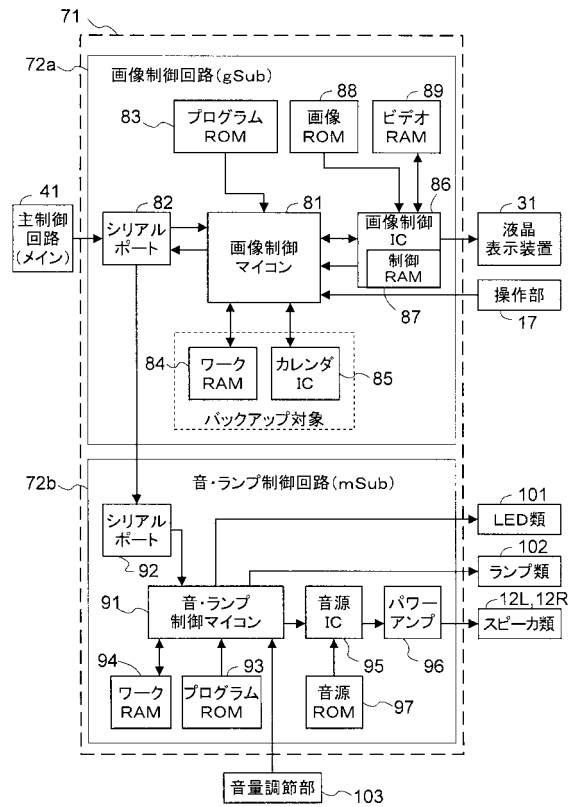
天井遊技数	演出態様		
	エフェクト無	通常エフェクト	特殊エフェクト
33以上	200	55	1
17~32	192	60	4
6~16	183	65	8
1~5	170	70	16
0	149	75	32

(2) エフェクト演出決定抽選テーブルB

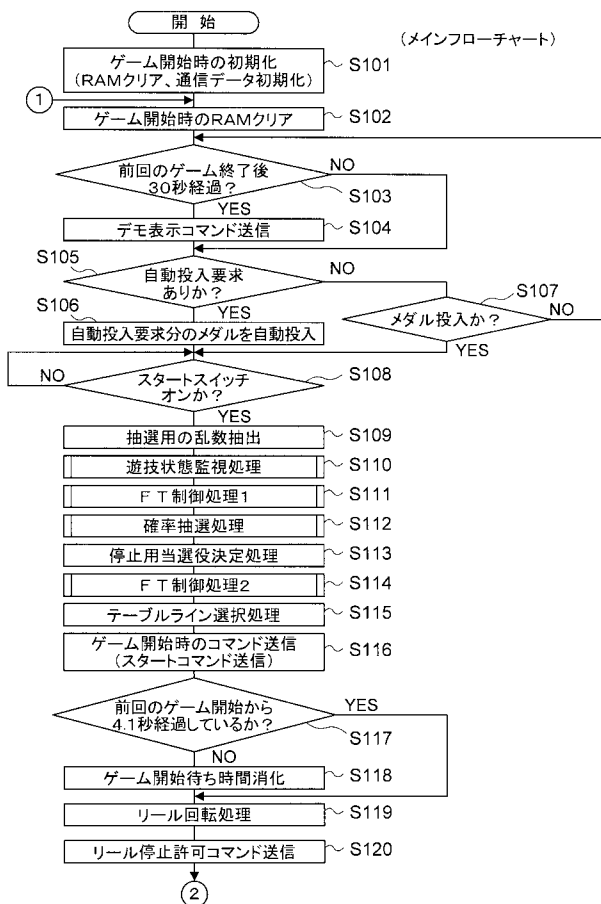
(当選役: 再遊技、乱数範囲: 0~255)

天井遊技数	演出態様		
	エフェクト無	通常エフェクト	特殊エフェクト
33以上	192	60	4
17~32	183	65	8
6~16	170	70	16
1~5	149	75	32
0	112	80	64

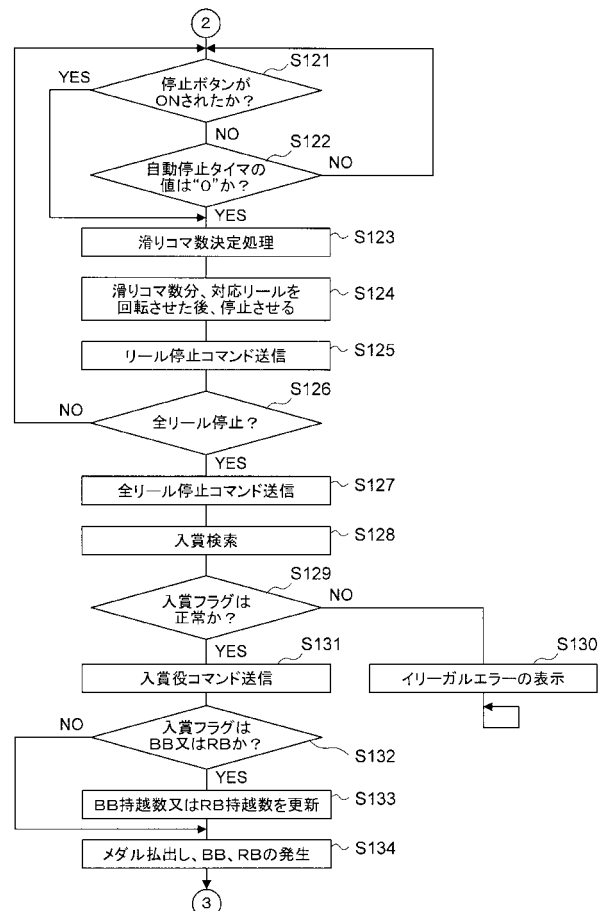
【図 27】



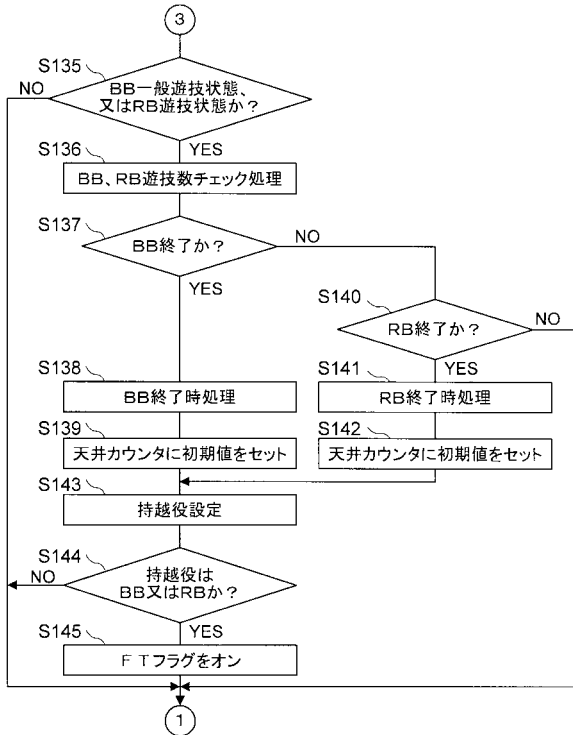
【図 28】



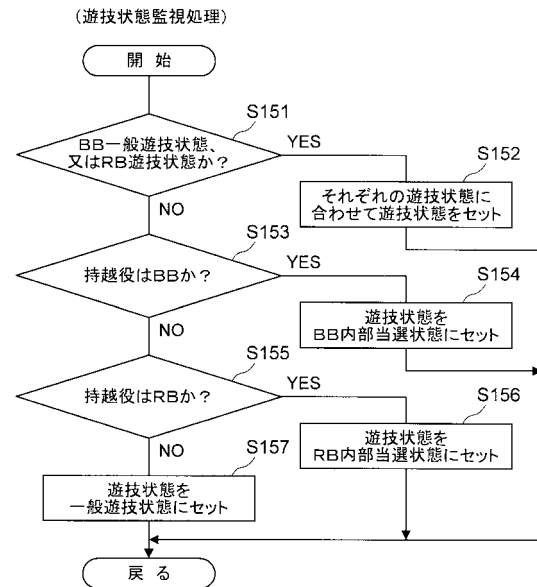
【図 29】



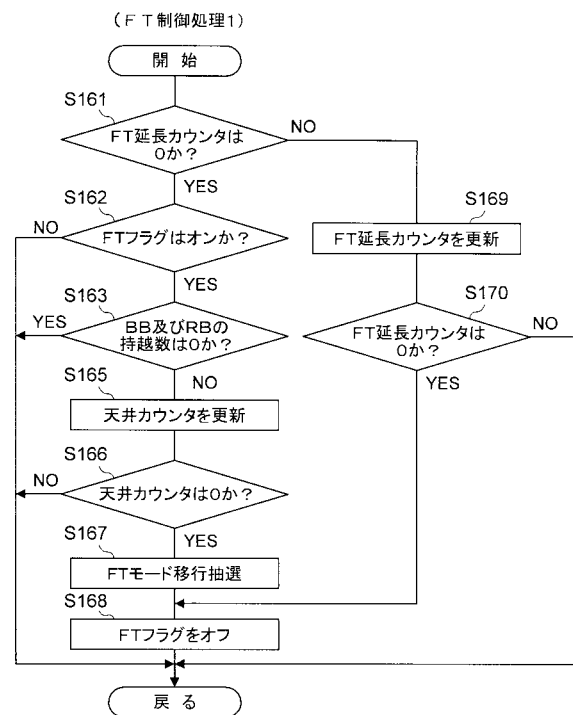
【図 30】



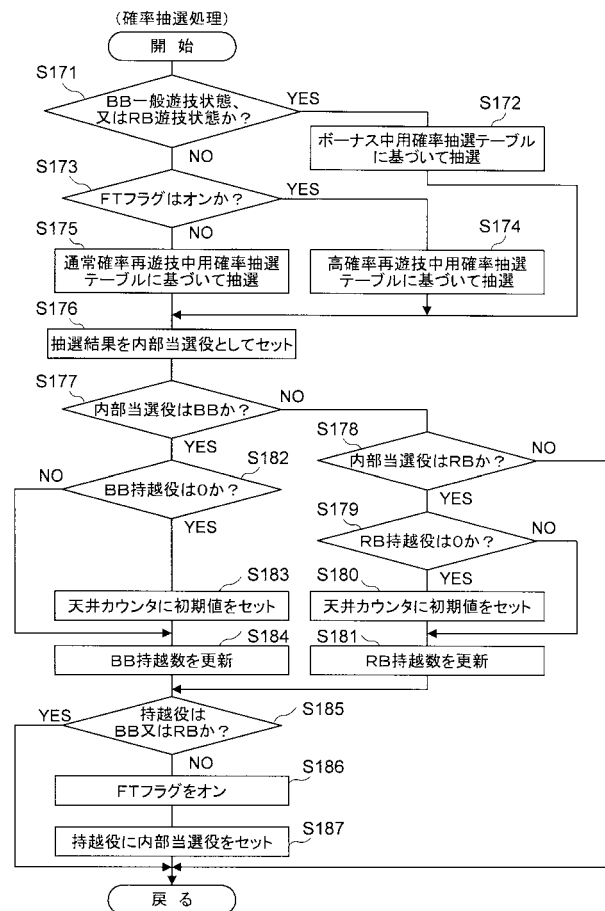
【図 31】



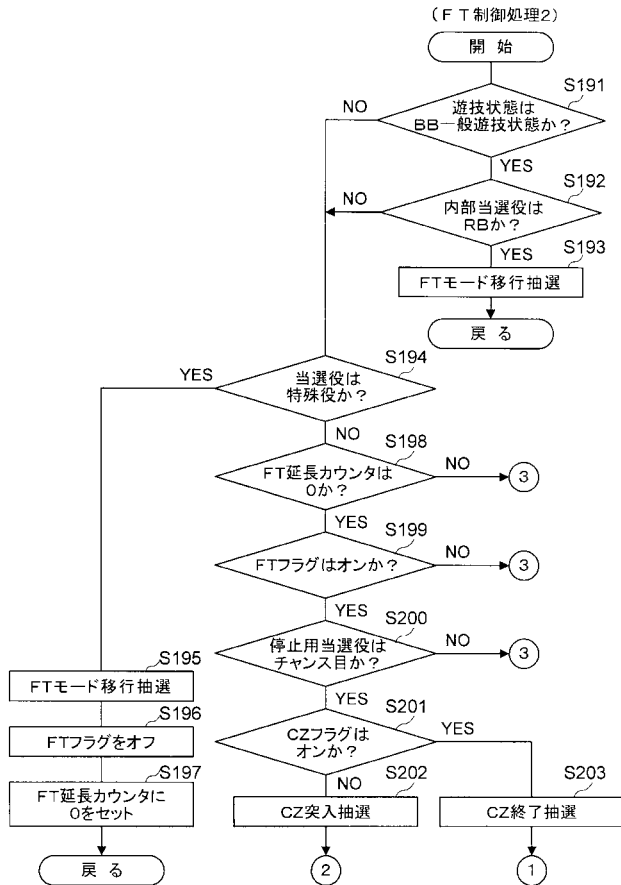
【図 32】



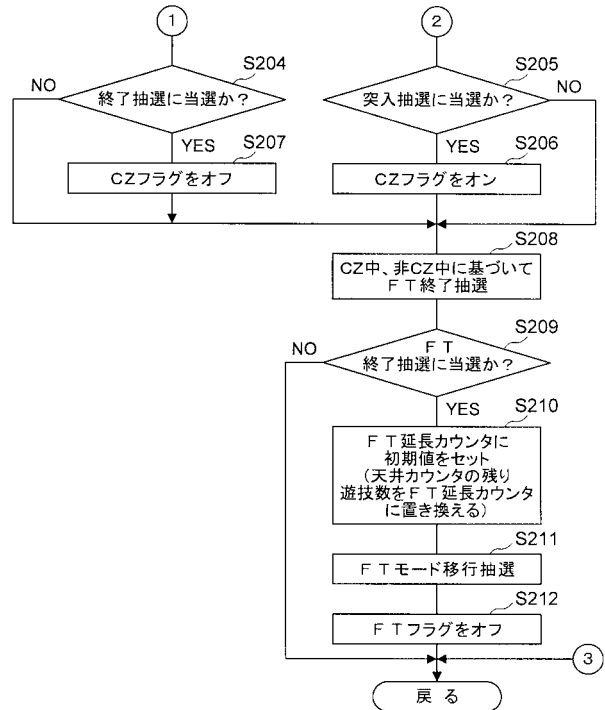
【図 33】



【図 3 4】



【図 3 5】



【図 3 6】

