

(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.C1.⁷**A63F 5/04**

F 1

A 63 F 5/04 5 1 2 D
A 63 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)
 (22) 出願日 平成16年5月18日 (2004.5.18)
 (31) 優先権主張番号 特願2003-180159 (P2003-180159)
 (32) 優先日 平成15年6月24日 (2003.6.24)
 (33) 優先権主張国 日本国 (JP)

(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 麻沼 隆明
 東京都江東区有明3丁目1番地25
 (72) 発明者 岡田 渉
 東京都江東区有明3丁目1番地25
 (72) 発明者 村上 隆博
 東京都江東区有明3丁目1番地25
 (72) 発明者 平内 孝之
 東京都江東区有明3丁目1番地25

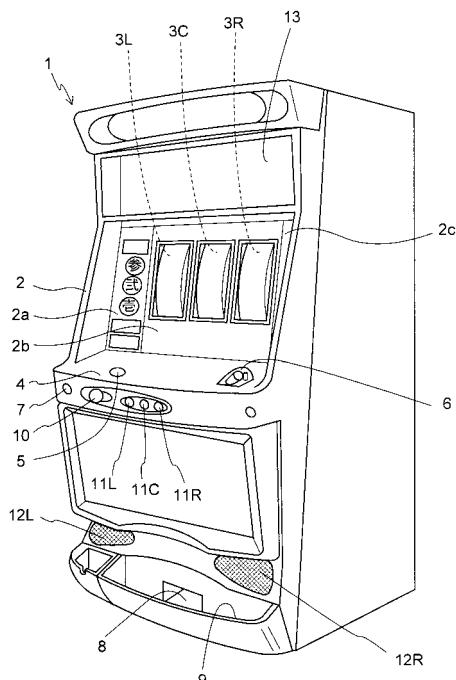
(54) 【発明の名称】遊技機

(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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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

10

20

30

40

50

行える役（「ビッグボーナス」と称し、以下「B B」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「R B」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。

【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】

【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。

【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。

【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

。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。

10

20

30

40

50

【0019】

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 21 L, 21 C, 21 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

【0020】

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 B E T 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 12 L, 12 R が設けられている。

20

【0021】

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 21 L, 21 C, 21 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）10 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 10 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）11 L, 11 C, 11 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 13 が設けられている。

30

【0022】

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 21 個配列された図柄列を示している。各図柄には“00”～“20”的コードナンバーが付され、データテーブルとして後で説明する ROM 44（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 91）”、“ドンちゃん（図柄 92）”、“BAR（図柄 93）”、“三尺玉（図柄 94）”、“壺（図柄 95）”、“Replay（図柄 96）”及び“チェリー（図柄 97）”の図柄で構成される図柄列が表わされている。各リール 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。

40

【0023】

実施例の遊技状態には、「一般遊技状態」、「B B 内部当選状態」、「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“5 種類”的各遊技状態は、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。「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、「B B 内部当選状態」及び「R B 内部当選状態」は、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り、これらを総称して、以下「ボーナス内部当選状態」という。

50

【0024】

「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。「B B 内部当選状態」は、B B に内部当選している状態である。「R B 内部当選状態」は、R B 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。「B B 遊技状態

50

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

【0025】

B B 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。B B の入賞が成立した後、遊技状態がB B 一般遊技状態となる。R B 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B B 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。B B 一般遊技状態においてR B の入賞が成立することを、一般に「JAC IN」と称する。R B の入賞が成立した後、遊技状態がR B 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B B 遊技状態において“約360枚”的メダルを獲得できる。また、一のR B 遊技状態において“約112枚”的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B E T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。10

【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B B 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、R B 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R B 遊技状態のゲームは、一般に「JACゲーム」と称される。20

【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、B E T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-B E Tランプ17a、2-B E Tランプ17b及び最大B E T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-B E Tランプ17aは、B E T数が“1”的場合に点灯する。2-B E Tランプ17bは、B E T数が“2”的場合に点灯する。最大B E Tランプ17cは、B E T数が“3”的場合に点灯する。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。30

【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の変動表示様、停止様、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なっている。40

【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）の表示、遊技の興奮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、ノーマリーホワイトに設定されている。ノーマリーホワイトとは、液晶を駆動していない状態で白表示（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。ノーマリーホワイト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(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36A及び非反射領域(透過領域)36BL, 36BC, 36BRにより構成されている。非反射領域36BL, 36BC, 36BR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3L, 3C, 3R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36BL, 36BC, 36BRの大きさ及び位置は、図柄表示領域21L, 21C, 21Rのものと一致するようになっている。反射領域36A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22L, 22C, 22R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。

【0040】

蛍光ランプ37a, 37b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37a, 37bは、液晶パネル34の領域のうち主として窓枠表示領域22L, 22C, 22R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37a, 37b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)。

【0041】

蛍光ランプ38a, 38b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3L, 3C, 3Rに向かって配置されている。この蛍光ランプ38a, 38bから出てリール3L, 3C, 3Rの表面で反射して非反射領域36BL, 36BC, 36BR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38a, 38bは、リール3L, 3C, 3R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21L, 21C, 21R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38a, 38b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。

【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に電気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12L, 12Rを制御する副制御回路71とを含む回路構成を示す。

【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

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 C P U 4 3 と、記憶手段である R O M 4 4 及び R A M 4 5 を含む。

【 0 0 4 6 】

C P U 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 10 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 C P U 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。

【 0 0 4 7 】

マイクロコンピュータ 4 2 の R O M 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 20 。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。

【 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 - B E T ランプ 1 7 a, 2 - B E T ランプ 1 7 b、最大 B E T 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（払い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 C P U 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 C P U 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、B E T 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 40 5 7 を介して C P U 4 3 に接続されている。

【 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 C P U 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

【0052】

図6の回路において、乱数発生器48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49は、スタートレバー10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ROM44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。

【0053】

リール3L, 3C, 3Rの回転が開始された後、ステッピングモータ53L, 53C, 53Rの各々に供給される駆動パルスの数が計数され、その計数値はRAM45の所定エリアに書き込まれる。リール3L, 3C, 3Rからは一回転毎にリセットパルスが得られ、これらのパルスはリール位置検出回路59を介してCPU43に入力される。こうして得られたリセットパルスにより、RAM45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、RAM45内には、各リール3L, 3C, 3Rについて一回転の範囲内における回転位置に対応した計数値が格納される。

【0054】

上記のようなリール3L, 3C, 3Rの回転位置とリール外周面上に描かれた図柄とを対応づけるために、図柄テーブルが、ROM44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ROM44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3L, 3C, 3Rの一定の回転ピッチ毎に順次付与されるコードナンバーと、それぞれのコードナンバー毎に対応して設けられた図柄を示す図柄コードとが対応づけられている。

【0055】

更に、ROM44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3L, 中央のリール3C, 右のリール3Rの停止制御時、及び全リール停止後の入賞確認を行う場合に参照される。

【0056】

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、CPU43は、遊技者が停止ボタン11L, 11C, 11Rを操作したタイミングでリール停止信号回路58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3L, 3C, 3Rを停止制御する信号をモータ駆動回路54に送る。

【0057】

内部当選した役の入賞成立を示す停止態様となれば、CPU43は、払い出し指令信号をホッパー駆動回路51に供給してホッパー52から所定個数のメダルの払い出しを行う。その際、メダル検出部52Sは、ホッパー52から払い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、メダル払い完了信号がCPU43に入力される。これにより、CPU43は、ホッパー駆動回路51を介してホッパー52の駆動を停止し、「メダルの払い出し処理」を終了する。

【0058】

図7は、副制御回路71の構成を示す。副制御回路71は、主制御回路41からの制御指令（コマンド）に基づいて液晶表示装置31の表示制御及びスピーカ12L, 12Rからの音の出力制御を行う。この副制御回路71は、主制御回路41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）72を主たる構成要素とし、液晶表示装置31の表示制御手段としての画像制御回路81、スピーカ12L, 12Rにより出音される音を制御する音源IC78、及び増幅器としてのパワーアンプ79で構成されている。

【0059】

サブマイクロコンピュータ72は、主制御回路41から送信されたコマンドに従って制御動作を行うサブCPU73と、記憶手段としてのプログラムROM74と、ワークRA

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。

【 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。

【 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。

【 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“30秒”経過したか否かを判別する（ステップ S 3）。この判別が“YES”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“NO”的ときは、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“YES”的ときは、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“NO”的ときは、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“YES”的ときは、ステップ S 8 に移り、“NO”的ときは、ステップ S 3 に移る。

【 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“YES”的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“YES”的ときはステップ S 1 1 に移り、“NO”的ときはステップ 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。

10

20

30

40

50

【0068】

次に、CPU43は、リールの回転処理を行い(ステップS11)、同時に抽選用の乱数を抽出し(ステップS12)、1ゲーム監視用タイマをセットする(ステップS13)。ステップS12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S13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。

【0069】

図9のステップS14では、遊技状態監視処理を行う。続いて、ステップS12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S15)、ステップS16に移る。ステップS16では、遊技状態及び内部当選役に基づいて、リール3L, 3C, 3Rの停止制御の様態が予め定められた停止テーブル群を選択し、ステップS17に移る。ステップS17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71へ送信する。

【0070】

次に、CPU43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S18)。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”的なときは、ステップS20に移り、“NO”的なときは、ステップS19に移る。ステップS19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”的なときは、ステップS20に移り、“NO”的なときは、ステップS18に移る。

【0071】

ステップS20では、CPU43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S21)。続いて、停止制御の対象であるリール3L, 3C, 3Rの情報を含む「リール停止コマンド」を副制御回路71へ送信する。続いて、CPU43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S23)。この判別が“YES”的なときは、ステップS24に移り、“NO”的なときは、ステップS18に移る。ステップS24では、全てのリールが停止したこと示す「全リール停止コマンド」を副制御回路71に対して送信し、図10のステップS25に移る。

【0072】

図10のステップS25では、CPU43は入賞検索を行う。入賞検索とは、リール3L, 3C, 3R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3L, 3C, 3R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S26)。この判別が“NO”的なときはイリーガルエラーの表示を行う(ステップS27)。この場合、遊技は中止となる。ステップS26の判別が“YES”的なときは、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71へ送信する(ステップS28)。続いて、遊技状態に応じてメダルのクレジット又は払い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S29)。

【0073】

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S30)。この判別が“NO”的なときは、図8のステップS2に移り、“YES”的なときは、ステップS31に移る。ステップS31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遊技状態間ににおける遊技状

態の移行（セット）を行う。

【0074】

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S32）。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12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30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12回であるか否かを判別する。ステップS32の判別が“YES”的なときは、B B遊技状態又はR B遊技状態を終了してステップS33に移り、“NO”的なときは、図8のステップS2に移る。ステップS33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S2に移る。

10

【0075】

次に、図11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71のサブCPU73の制御動作について説明する。

【0076】

初めに、サブCPU73は、図10のステップS28の処理でCPU43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S41）。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”的なときは、ステップS42に移る。“NO”的なときは、ステップS41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

【0077】

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S42）。サブCPU73は、図9のステップS17の処理でCPU43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10のステップS28の処理でCPU43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”的なときは、ステップS44に移り、“NO”的なときは、ステップS43に移る。

30

【0078】

次に、上述のステップS42の判別が“NO”的なときは、通常演出実行処理を行う（ステップS43）。この処理では、例えば、図12、図14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12、図14の通常演出表示について説明する。

【0079】

図12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通常演出表示例である。図12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”的な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102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

【0080】

また、図14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通常演出表示例である。図14では、液晶表示装置31の図柄表示領域21L, 21C, 21Rを透して、各リール3L, 3C, 3Rの中段に“Replay”的な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の表示態様が変化する。例えば、図中の符合102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”的ときは、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”的ときは、ステップS46に移る。また、“NO”的ときは、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。

【0083】

次に、上述のステップS45の判別が“YES”的ときは、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”的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。

【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”的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。

【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。

【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)

10

20

30

40

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前記画像表示手段を制御することを特徴とする遊技機。

【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。

【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。

【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

10

20

30

40

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、10 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。

【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。

【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FT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。

【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のものと同じである。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”的各遊技状態は、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。

【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。

10

20

30

40

50

【0104】

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。

10

【0105】

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。

【0106】

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。

20

【0107】

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（持越役の入賞が許容される）。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”的場合は高確率再遊技中であり、“オフ”的場合は通常確率再遊技中である。F Tフラグは、RAM45（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”的遊技状態である。

30

【0108】

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30のステップS144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。

【0109】

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”的条件がある。

【0110】

（1）後で図21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35のステップS209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32のステップS170の判別が“YES”）。

40

【0111】

（2）高確率再遊技中において継続して所定回数（図25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32のステップS166の判別が“YES”）。

【0112】

（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34のステップS194の判

50

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”的の場合）、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”的の場合）、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”的の場合）、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”的の場合）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

20

30

40

50

【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。

【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。

【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”的の場合）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。

【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）。

【0119】

また、一般遊技状態、内部当選状態及びB B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4 L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4 Lの上段又は下段に停止表示することにより実現する。

【0120】

J A Cの小役（役物）の入賞は、R B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。J A C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、J A Cの小役の入賞が実現する可能性のあるR B遊技状態のゲームは、一般にJ A Cゲームと称される。

【0121】

次に、図18を参照して、B E T数が“3”的とき、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。

【0122】

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”的うち、“113”～“2356”的範囲内の乱数が抽出された場合に再遊技が内部当選役となる。再遊技に内部当選する確率は、“2244 / 16384”である。

【0123】

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”的うち、“113”～“14327”的範囲内の乱数が抽出された場合に再遊技が内部当選役となる。再遊技に内部当選する確率は、“14215 / 16384”である。

【0124】

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(B B又はR B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。

【0125】

また、図18(3)は、B B一般遊技状態用確率抽選テーブルを示す。図18(3)に示すB B一般遊技状態用確率抽選テーブルでは、R B、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。

【0126】

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。

【0127】

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3 L, 3 C, 3 R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4 L, 4 C, 4 R内に停止表示するようリール3 L, 3 C, 3 R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。

【0128】

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

10

20

30

40

50

る非 C Z 中 (C Z 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 “ 12 ” 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。

【 0 1 2 9 】

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リール 3 L , 3 C , 3 R 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 4 L の上段、中央の表示窓 4 C の下段、右の表示窓 4 R 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。

【 0 1 3 0 】

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。

【 0 1 3 1 】

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 (C Z 中および非 C Z 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。

【 0 1 3 2 】

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。

【 0 1 3 3 】

持越役が B B 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 B B 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 R B 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 R B 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。

【 0 1 3 4 】

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)) 。

【 0 1 3 5 】

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 F T 終了抽選に当選して高確率再遊技中 (F T 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 B B , R B 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 B B , R B となり、 B B , R B 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 B B , R B があった場合で

10

20

30

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。

【0136】

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3L, 3C, 3R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41のROM44に格納されている。

【0137】

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、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るが、他の役の入賞を実現することはできない。

【0138】

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。

【0139】

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。

【0140】

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。

【0141】

また、停止テーブルには、各リール3L, 3C, 3Rの停止操作位置と停止制御位置とが示されている。停止操作位置は、各リール3L, 3C, 3Rに対応して設けられた停止ボタン11L, 11C, 11Rが操作された場合に、センターライン8c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8cの上方に位置し、その中心がセンターライン8c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8c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3Rの回転中において、コードナンバー“04”の“壺”がセンターライン8cの位置に到達したとき、停止ボタン11Rが操作された場合、コードナンバー“00”の“7（図柄91）”をセンターライン8cの位置に停止表示するように右のリール3Rを停止制御することができる。

【0142】

次に、図21(1)を参照して、FT終了抽選用テーブルについて説明する。FT終了抽選用テーブルは、主制御回路41のROM44に格納されている。

【0143】

FT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”的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。

10

20

30

40

50

【0144】

高確率再遊技中の終了抽選に当選する確率は、CZフラグが“オン”となるCZ中において高く、CZフラグが“オフ”となる非CZ中において低い。すなわち、CZ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FT終了抽選を行うことができるは、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FT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、FT終了抽選を行うことなく、FT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FT終了抽選用テーブル中に特殊役が含まれている。

10

【0145】

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。

【0146】

持越役設定用テーブルには、FT終了抽選状態に応じてBB選択比率が示されている。BB選択比率は、持越役をBB又はRB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BB選択比率と比べて“0”～“127”的範囲から抽出した乱数値が小さい場合には、持越役をBBと決定し、大きい場合には、RBと決定する。このテーブルから分かるように、FT終了抽選状態が3～6の場合、BB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、FT終了抽選状態3～6は、FT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

【0147】

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

20

【0148】

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

30

【0149】

また、FTモード移行抽選において、遊技者にとって有利なFT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FT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FT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FTモードへ移行する場合もある。

【0150】

以上のことから、FTモード移行抽選は、FT終了条件成立後に、必ず遊技者にとって有利なFT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FTモードへ移行するとも限らないので、FT終了条件成立後に、どのFT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

【0151】

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”的場合）であって、BBに入賞した場合に使用されるFTモード移行先選択テーブルを示している。移行元のFT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FT終了抽選状態4～6の場合、極めて高い確率で、そのFT終了抽選状態を維持する。これに対し、移行元のFT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FT終了抽選状態3～6に移行する確率が極めて低い。

50

【0152】

図22(2)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”的な場合)であって、RBに入賞した場合に使用されるFTモード移行先選択テーブルを示している。移行元のFT終了抽選状態が有利な遊技を行うことができるFT終了抽選状態3~6の場合、極めて高い確率で、そのFT終了抽選状態を維持する。これに対し、移行元のFT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FT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22(1)に示されるBBの場合に比べて、このRBの場合には、移行元のFT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FT終了抽選状態を維持できる点で、BBよりも有利な遊技を行うことができる。

10

【0153】

図22(3)は、終了抽選に当選した場合(後述の図35のステップS209の判別が“YES”的な場合)であって、BB遊技中に特定役(実施例ではRB)に内部当選した際(実施例ではJAC INの成否は問わない)に使用されるFT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FT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FT終了抽選状態3に移行する確率が図22(1)(2)に比べて高くなっている。また、移行元のFT終了抽選状態が有利な遊技を行うことができるFT終了抽選状態3~6の場合には、極めて高い確率でそのFT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FT終了抽選状態へと移行するようになっている(例えば、FT終了抽選状態3はFT終了抽選状態4へと移行し、FT終了抽選状態4はFT終了抽選状態5へと移行する。また、FT終了抽選状態3がFT終了抽選状態4を飛び越えてFT終了抽選状態5, 6へと移行することもない)。しかも、FT終了抽選状態3~6においては、数字が上がるほど、そのFT終了抽選状態を維持する確率が高くなっている。こうした意味において、この図22(3)において、有利な遊技を行うことができるFT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

【0154】

図22(4)は、終了抽選に当選した場合(後述の図35のステップS209の判別が“YES”的な場合)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FTモード移行先選択テーブルを示している。各FT終了抽選状態0~6はいずれも、極めて高い確率で、その各FT終了抽選状態を維持する。

30

【0155】

以上のように、BB遊技中にRBに内部当選するとき(図22(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。

【0156】

次に、図23(1)を参照して、CZ突入抽選用テーブルについて説明する。CZ突入抽選用テーブルは、主制御回路41のROM44に格納されている。

【0157】

このCZ突入抽選用テーブルには、現在のCZ突入抽選状態毎に、CZ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21(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、CZ状態に突入する。CZ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、CZ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CZ状態に突入する確率は、CZ突入抽選状態Cが最も高く、CZ突入抽選状態Aが最も低い。

40

【0158】

次に、図23(2)を参照して、CZ終了抽選用テーブルについて説明する。CZ終了抽選用テーブルは、主制御回路41のROM44に格納されている。

【0159】

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21(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。

【0160】

次に、図24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41のROM44に格納されている。

【0161】

図24(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、BB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24(2)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、RB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。

【0162】

これらのテーブルから分かるように、BB入賞時(図24(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、RB入賞時(図24(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、RB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。

【0163】

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

【0164】

次に、図25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、FT終了抽選状態毎に、後で図30を参照して説明するステップS139又はS142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41のROM44に格納されている。

【0165】

このテーブルから分かるように、FT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(FT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32のステップS166およびステップS168参照)。すなわち、FT終了抽選状態3～6は、FT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、FT終了抽選状態3～6は、前述の図22(1)～(4)を参照して説明したFT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、FT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。

【0166】

次に、図26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71のプログラムROM83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36のステップS253の判別が“YES”の場合)に使用される。図26(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”的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”と極めて低いのに対して、天井遊技数が“6～16”的場合は“8/256(1/32)”、天井遊技数が“0”的場合は“32/256(1/8)”というように、天井遊技数が少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と、天井遊技数が少くなるにつれて、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る、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。

【0173】

図27は、副制御回路71の構成を示すブロック図である。副制御回路71は、画像制御回路(gSub)72aと、音・ランプ制御回路(mSub)72bとから構成されている。この画像制御回路(gSub)72aまたは音・ランプ制御回路(mSub)72bは、主制御回路41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。

【0174】

主制御回路41と画像制御回路(gSub)72aとの間の通信は、主制御回路41から画像制御回路(gSub)72aへの一方向で行われ、画像制御回路(gSub)72aが主制御回路41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)72aと音・ランプ制御回路(mSub)72bとの間の通信は、画像制御回路(gSub)72aから音・ランプ制御回路(mSub)72bへの一方向で行われ、音・ランプ制御回路(mSub)72bが画像制御回路(gSub)72aへコマンド、情報等を入力することはない。

【0175】

画像制御回路(gSub)72aは、画像制御マイコン81、シリアルポート82、プログラムROM83、ワークRAM84、カレンダIC85、画像制御IC86、制御RAM87、画像ROM(CROM(キャラクタROM))88、ビデオRAM89で構成される。

【0176】

画像制御マイコン81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81に備えられたCPUは、主制御回路41から送信されたコマンドに基づき、プログラムROM83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)72a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81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。

【0177】

シリアルポート82は、主制御回路41から送信されるコマンド等を受信する。

【0178】

プログラムROM83は、画像制御マイコン81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。

【0179】

ワークRAM84は、画像制御マイコン81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。

【0180】

カレンダIC85は、日付データを記憶する。画像制御マイコン81には、操作部17が接続されている。本実施形態では、この操作部17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81は、操作部17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IC85に記憶する。カレンダIC85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。

【0181】

また、前述のワークRAM84とカレンダIC85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81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。

【0182】

画像制御IC86は、画像制御マイコン81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31に出力する。

【0183】

制御RAM87は、画像制御IC86の中に含まれている。画像制御マイコン81は、この制御RAM87に対して情報等の書き込みや読み出しを行う。また、制御RAM87

10

20

30

40

50

には、画像制御 I C 8 6 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 8 1 は、画像制御 I C 8 6 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。

【 0 1 8 4 】

画像制御 I C 8 6 には、液晶表示装置 3 1 と、画像 R O M 8 8 と、ビデオ R A M 8 9 とが接続されている。

【 0 1 8 5 】

画像 R O M 8 8 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。

【 0 1 8 6 】

ビデオ R A M 8 9 は、画像制御 I C 8 6 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

【 0 1 8 7 】

また、画像制御 I C 8 6 は、ビデオ R A M 8 9 のデータを液晶表示装置 3 1 に転送終了する (1 / 6 0 秒) 毎に画像制御マイコン 8 1 に信号を送信する。

【 0 1 8 8 】

また、画像制御回路 (gSub) 7 2 a では、画像制御マイコン 8 1 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 8 1 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 8 1 は、所定のタイミングごとに、音・ランプ制御回路 (mSub) 7 2 b にシリアルポート 8 2 を介してコマンドを送信する。音・ランプ制御回路 (mSub) 7 2 b では、主に、画像制御回路 (gSub) 7 2 a 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) 。 20

【 0 1 8 9 】

音・ランプ制御回路 (mSub) 7 2 b は、音・ランプ制御マイコン 9 1 、シリアルポート 9 2 、プログラム R O M 9 3 、ワーク R A M 9 4 、音源 I C 9 5 、パワーアンプ 9 6 、音源 R O M 9 7 で構成される。

【 0 1 9 0 】

音・ランプ制御マイコン 9 1 は、C P U 、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 9 1 に備えられた C P U は、画像制御回路 (gSub) 7 2 a から送信されたコマンドに基づき、プログラム R O M 9 3 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 9 1 には、L E D 類 1 0 1 およびランプ類 1 0 2 が接続されている。音・ランプ制御マイコン 9 1 は、画像制御回路 (gSub) 7 2 a 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 L E D 類 1 0 1 およびランプ類 1 0 2 に出力信号を送信する。これにより、L E D 類 1 0 1 およびランプ類 1 0 2 が演出に応じた所定の態様で発光することとなる。 30

【 0 1 9 1 】

シリアルポート 9 2 は、画像制御回路 (gsub) 7 2 a から送信されるコマンド等を受信する。

【 0 1 9 2 】

プログラム R O M 9 3 は、音・ランプ制御マイコン 9 1 で実行する制御プログラム等を格納する。 40

【 0 1 9 3 】

ワーク R A M 9 4 は、音・ランプ制御マイコン 9 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 9 4 】

音源 I C 9 5 は、画像制御回路 (gSub) 7 2 a 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 9 6 に出力する。

【 0 1 9 5 】

パワーアンプ 9 6 は増幅器であり、このパワーアンプ 9 6 にはスピーカ類 1 2 L , 1 2 50

R が接続されている。パワーアンプ 96 は、音源 I C 95 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 ROM 97 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 ROM 74 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 CPU 73 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 CPU 43 の制御動作について説明する。

【0199】

初めに、CPU 43 は、遊技開始時の初期化を行う（ステップ S101）。具体的には、RAM 45 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 RAM 45 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 RAM 45 の書き込み可能エリアのデータの消去、RAM 45 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”的ときは、ステップ S105 に移る。

20

【0200】

次に、CPU 43 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”的ときは、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”的ときは、メダルセンサ 6S または 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 S107）。この判別が“YES”的ときは、ステップ S108 に移り、“NO”的ときは、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”的ときは、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 F T 制御処理 1 をを行い、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 F T 制御処理 2 をを行い、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 116 では、遊技状態、現在の FT 終了抽選状態、内部当選役、停止用当選役、持越役、FT 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 71 へ送信し、ステップ S 117 に移る。副制御回路 71 では、受信したスタートコマンドに基づいて、FT 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 36 を参照して説明するエフェクト演出実行処理を行う。

【0203】

ステップ S 117 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“YES”的ときはステップ S 119 に移り、“NO”的ときはステップ S 118 に移る。ステップ S 118 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 119 では、リールの回転処理を行い、ステップ S 120 に移る。ステップ S 120 では、リール 3L, 3C, 3R 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 71 へ送信し、図 29 のステップ S 121 に移る。リール停止許可コマンドは、遊技者の停止ボタン 11L, 11C, 11R の操作が有効になったことを示す情報である。

10

【0204】

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 121）。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”的ときは、ステップ S 123 に移り、“NO”的ときは、ステップ S 122 に移る。ステップ S 122 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”的ときは、ステップ S 123 に移り、“NO”的ときは、ステップ S 121 に移る。

20

【0205】

ステップ S 123 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 124）、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 71 へ送信する（ステップ S 125）。

30

【0206】

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 126）。この判別が“YES”的ときは、ステップ S 127 に移り、“NO”的ときは、ステップ S 121 に移る。ステップ S 127 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 128 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 71 は、各リール 3L, 3C, 3R の裏側に設けられたバックランプ、スピーカ類 12L, 12R 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 71 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 4L, 4C, 4R 内に停止表示された“ベル”的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

【0207】

ステップ S 128 では、入賞検索を行う。入賞検索は、表示窓 4L, 4C, 4R 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 8c 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 129）。この判別が“NO”的ときはイリーガルエラーの表示を行う（ステップ S 130）。この場合、遊技は中止となる。

40

【0208】

ステップ S 129 の判別が“YES”的ときは、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 71 へ送信する（ステップ S 131）。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 S132）。この判別が“YES”的なときは、ステップ S133 に移り、“NO”的なときは、ステップ S134 に移る。ステップ S133 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 S134 に移る。ステップ S134 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 遊技状態または RB 遊技状態へ移行させ、図 30 のステップ S135 に移る。

【0209】

10

図 30 のステップ S135 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”的なときは、ステップ S136 に移り、“NO”的なときは、図 28 のステップ S102 に移る。ステップ S136 では、BB, RB 遊技数チェック処理を行い、ステップ S137 に移る。ステップ S137 では、BB 遊技状態の終了か否かを判別し、この判別が“YES”的なときは、ステップ S138 に移り、“NO”的なときは、ステップ S140 に移る。BB 遊技状態において、“3回目”的 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 S137 の判別が“YES”となる。

【0210】

20

ステップ S137 の判別が“YES”的なときは、BB 終了時処理を行い（ステップ S138）、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 S139）、ステップ S143 に移る。ステップ S137 の判別が“NO”的なときは、“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 S140）。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 S140 の判別が“YES”となる。ステップ S140 の判別が“YES”的なときは、RB 終了時処理を行い（ステップ S141）、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 S142）、ステップ S143 に移る。“NO”的なときは、図 28 のステップ S102 に移る。

30

【0211】

ステップ S143 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”的な場合には、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 S144）。この判別が“YES”的なときは、ステップ S145 に移り、“NO”的なときは、図 28 のステップ S102 に移る。ステップ S145 では、FT フラグを“オン”に更新し、図 28 のステップ S102 に移る。

【0212】

40

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。

【0213】

初めに、CPU43 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 S151）。この判別が“YES”的なときは、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 S152）、図 28 のステップ S111 に移る。“NO”的なときは、ステップ S153 に移る。ステップ S153 では、持越役が BB であるか否かを判別する。この判別が“YES”的なときは、ステップ S154 に移り、“NO”的なときは、ステップ S155 に移る。ステップ S154 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”的なときは、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”的なときは、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 S111 に移る。

50

【0214】

ステップS155では、持越役がRBであるか否かを判別する。この判別が“YES”的ときは、ステップS156に移り、“NO”的ときは、ステップS157に移る。ステップS156では、遊技状態をRB内部当選状態にセットする。具体的には、FTフラグが“オン”的ときは、遊技状態を高確率再遊技中RB内部当選状態にセットする。FTフラグが“オフ”的ときは、遊技状態を通常確率再遊技中RB内部当選状態にセットする。続いて、図28のステップS111に移る。ステップS157では、遊技状態を一般遊技状態にセットし、図28のステップS111に移る。

【0215】

次に、図32を参照して、FT制御処理1について説明する。

10

【0216】

初めに、CPU43は、FT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S161)。この判別が“YES”的ときは、ステップS162に移り、“NO”的ときは、ステップS169に移る。ステップS162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”的ときは、ステップS163に移り、“NO”的ときは、図28のステップS112に移る。ステップS163では、BB及びRB持越数が“0”であるか否かを判別する。この判別が“YES”的ときは、図28のステップS112に移り、“NO”的ときは、ステップS165に移る。

【0217】

ステップS165では、天井カウンタの値を更新(“1”減算)し、ステップS166に移る。ステップS166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“YES”的ときは、ステップS167に移り、“NO”的ときは、図28のステップS112に移る。ステップS167では、FTモード移行先選択テーブルA,B(図22の(1)(2)参照)に基づいて移行先FT終了抽選状態を決定するとともに、CZモード移行先選択テーブルA,B(図24の(1)(2)参照)に基づいて移行先CZ突入抽選状態を決定し、ステップS168に移る。ステップS168では、FTフラグを“オフ”とし、図28のステップS112に移る。

20

【0218】

ステップS161の判別が“NO”的ときは、FT延長カウンタの値を更新(“1”減算)し、ステップS170に移る。ステップS170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”的ときは、ステップS168に移り、“NO”的ときは、図28のステップS112に移る。

30

【0219】

次に、図33を参照して、確率抽選処理について説明する。

【0220】

初めに、CPU43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S171)。この判別が“YES”的ときは、ステップS172に移り、“NO”的ときは、ステップS173に移る。ステップS172では、例えばBB一般遊技状態であれば、図18の(3)に示すBB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、RB遊技状態であれば、RB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S176に移る。ステップS173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”的ときは、高確率再遊技中用確率抽選テーブル(図18の(2)参照)に基づいて抽選を行い(ステップS174)、ステップS176に移る。ステップS173の判別が“NO”的ときは、通常確率再遊技中用確率抽選テーブル(図18の(1)参照)に基づいて抽選を行い(ステップS175)、ステップS176に移る。

40

【0221】

ステップS176では、抽選結果を内部当選役としてセットし、ステップS177に移る。ステップS177では、内部当選役がBBであるか否かを判別する。この判別が“YES”的ときは、ステップS182に移り、“NO”的ときは、ステップS178に移る

50

。ステップ S 178 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“YES”的ときは、ステップ S 179 に移り、“NO”的ときは、図 28 のステップ S 113 に移る。ステップ S 179 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“YES”的ときは、ステップ S 180 に移り、“NO”的ときは、ステップ S 181 に移る。ステップ S 180 では、天井カウンタに初期値（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 181 に移る。ステップ S 181 では、R B 持越数を更新（“1”加算）し、ステップ S 185 に移る。

【0222】

ステップ S 182 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“YES”的ときは、ステップ S 183 に移り、“NO”的ときは、ステップ S 184 に移る。ステップ S 183 では、天井カウンタに初期値（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 184 に移る。ステップ S 184 では、B B 持越数を更新（“1”加算）し、ステップ S 185 に移る。

【0223】

ステップ S 185 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“YES”的ときは、図 28 のステップ S 113 に移り、“NO”的ときは、ステップ S 186 に移る。ステップ S 186 では、FT フラグを“オン”に更新し、ステップ S 187 に移る。ステップ S 187 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 28 のステップ S 113 に移る。

【0224】

次に、図 34 および図 35 を参照して、FT 制御処理 2 について説明する。

【0225】

初めに、CPU 43 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 191）。この判別が“YES”的ときは、ステップ S 192 に移り、“NO”的ときは、ステップ S 194 に移る。ステップ S 192 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“YES”的ときは、ステップ S 193 に移り、“NO”的ときは、ステップ S 194 に移る。ステップ S 193 では、FT モード移行先選択テーブル C（図 22 の（3）参照）に基づいて移行先 FT 終了抽選状態を決定し、図 28 のステップ S 115 に移る。

【0226】

なお、ステップ S 193 での FT モード移行抽選では、移行先が有利な遊技を行なえる FT 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 FT 終了抽選状態 3～6 へ移行した（図 32 のステップ S 167、図 34 のステップ S 193、ステップ S 195、図 35 のステップ S 211 等の移行抽選において、FT 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 FT 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良い。

【0227】

一方、ステップ S 194 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“YES”的ときは、ステップ S 195 に移り、“NO”的ときは、ステップ S 198 に移る。ステップ S 195 では、FT モード移行先選択テーブル D（図 22 の（4）参照）に基づいて移行先 FT 終了抽選状態を決定し、ステップ S 196 に移る。その後、ステップ S 196 で FT フラグが“オフ”にされ、ステップ S 197 で FT 延長カウンタが 0 にセットされ、図 28 のステップ S 115 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 30 のステップ S 139 またはステップ S 142）。具体的には、図 30 のステップ S 139 またはステップ S 142 でセットされた初期値が“1700”である場合、この天井遊技数が途中（残り“700”）の状態で、当選役が中チェリ

10

20

30

40

50

ーまたはハズレと決定された場合には、B B 遊技状態またはR B 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”的ときは、ステップS199に移り、“NO”的ときは、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”的ときは、ステップS200に移り、“NO”的ときは、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”的ときは、ステップS201に移り、“NO”的ときは、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”的ときは、ステップS203に移り、“NO”的ときは、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”的ときは、ステップS206に移り、“NO”的ときは、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”的ときは、ステップS207に移り、“NO”的ときは、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”的ときは、ステップS210に移り、“NO”的ときは、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”的ときは、ステップS252に移り、“NO”的ときは、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”的ときは、ステップS253に移り、“NO”的ときは、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”的ときは、ステップS254に移り、“NO”的ときは、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、エフェクト演出決定抽選テーブルB（図26の（2）参照）を使用する。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”的ときは、ステップS257に移り、“NO”的ときは、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”的ときは、ステップS258に移り、“NO”的ときは、ステップS259に移る。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から演出態様に応じた効果音を出力する。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】

10

20

30

40

50

一方、ステップ S 259 では、通常演出実行処理を行い、ステップ S 251 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。

【0244】

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 26 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 12 又は図 14 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 31 の液晶表示部 2b 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 13 又は図 15 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 31 の液晶表示部 2b 上で、特殊エフェクト演出を実行する。

【0245】

ここで、エフェクト演出決定抽選テーブル（図 26 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。

【0246】

以上から、エフェクト演出決定抽選テーブル（図 26 の（1）（2）参照）に基づくと、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（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、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。

【0247】

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。

【0248】

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、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把握しやすくなる。

【0249】

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。

【0250】

また、エフェクト演出決定抽選テーブル（図 26 の（1）（2）参照）では、図 26（2）のエフェクト演出決定抽選テーブル B は、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

10

20

30

40

50

を異ならせる所以ができるので、報知演出を多様にすることができる、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。

【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に基づいて、所定の役(例えば、B B、R B、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、B B遊技状態、R B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S195、ステップS211のFT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S186のFTフラグをオンに更新する処理、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)を有することを特徴とする遊技機。

【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S254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。

【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。

【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。

【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

10

20

30

40

50

”) 每に、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。

【 0 2 6 3 】

また、図 2 6 (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。

【 0 2 6 4 】

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 3 1 の液晶表示部 2 b 上でエフェクト演出を実行することができる。

【 0 2 6 5 】

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 1 2 ~ 図 1 5 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。

【 0 2 6 6 】

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 B B 一般遊技状態や R B 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 F T 終了抽選状態 0 ~ 6 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 F T 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、遊技の興奮が増すだけでなく、新たな遊技性を遊技者に与えることができる。

【 0 2 6 7 】

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、 J A C I N 時に、遊技者にとって有利な遊技モードである F T 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 3 4 のステップ S 1 9 3 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。

【 0 2 6 8 】

また、特別遊技状態に関連する未成立の内部当選役 (B B , R B) 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、遊技者の技量に關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。

10

20

30

40

50

【0269】

また、JAC IN時において、遊技者にとって有利な遊技モード（FT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FT終了抽選状態移行抽選の時期が、高確率再遊技中（CZ中、非CZ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CZ中のみでも良く、高確率再遊技中で且つ非CZ中のみでも良い。

10

【0271】

また、FT遊技状態（高確率再遊技）の終了が確定した場合に、FT延長遊技数を決定するようになっているが、これに限らず、該FT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、FT遊技状態（高確率再遊技）の終了が確定した場合のみにFT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、「RB」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、FT終了抽選状態移行抽選は、BB中一般遊技状態においてRBが内部当選し、JAC IN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、BB中一般遊技状態においてRBが内部当選し、JAC INが入賞した時にのみ行なうようにしても良く、BB中一般遊技状態においてRBが内部当選し、JAC IN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、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。

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3L, 3C, 3Rの図柄列を示す図。（実施例1）

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

【図4】液晶表示装置31の概略構成を示す斜視図。（実施例1）

【図5】液晶表示装置31の一部の構成の展開図。（実施例1）

40

【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）

【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2bの表示態様の例を示す図。（実施例1）

【図13】液晶表示部2bの表示態様の例を示す図。（実施例1）

【図14】液晶表示部2bの表示態様の例を示す図。（実施例1）

【図15】液晶表示部2bの表示態様の例を示す図。（実施例1）

【図16】液晶表示部2bの表示態様の例を示す図。（実施例1）

50

- 【図17】液晶表示部2b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】FT終了抽選用テーブルなどを示す図である。(実施例2)
- 【図22】FT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】CZ突入抽選用テーブルおよびCZ終了抽選用テーブルを示す図である。(実施例2)
- 【図24】CZ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)
- 【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】FT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】FT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)
- 【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)

10

20

30

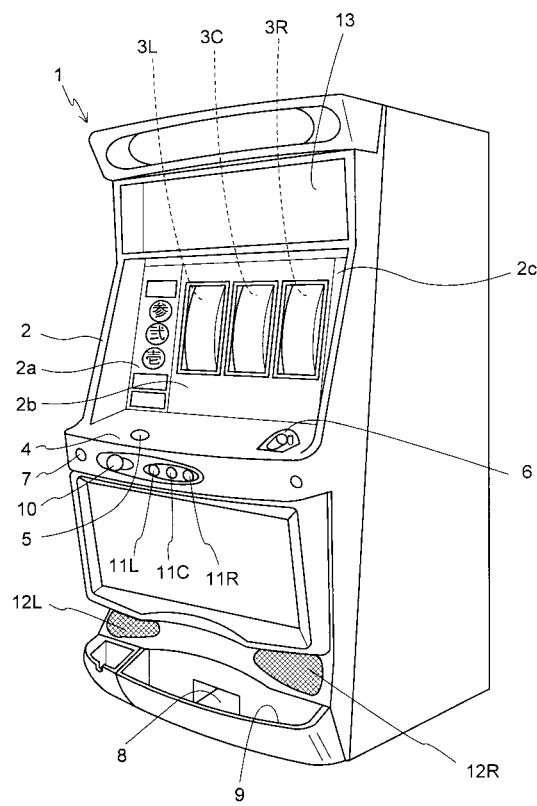
40

【符号の説明】

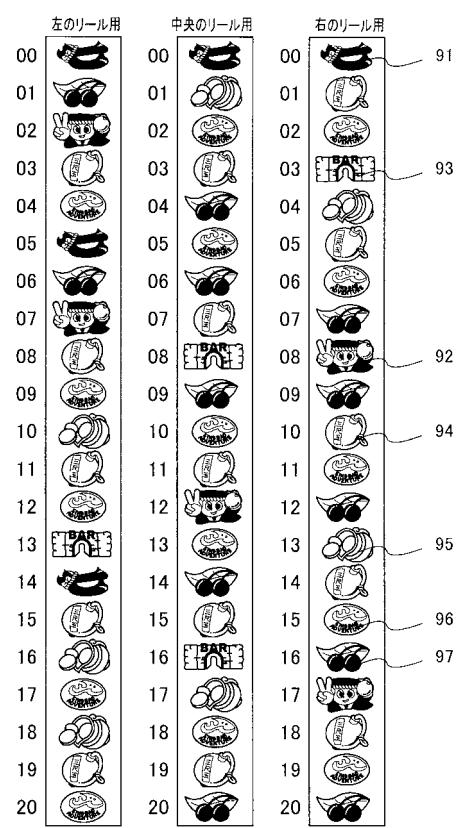
【0276】

- 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
- 1 0 スタートレバー
- 1 1 L, 1 1 C, 1 1 R 停止ボタン
- 2 1 L, 2 1 C, 2 1 R 図柄表示領域
- 2 2 L, 2 2 C, 2 2 R 窓枠表示領域
- 2 3 演出表示領域
- 3 1 液晶表示装置
- 4 1 主制御回路
- 4 3 C P U
- 4 4 R O M
- 4 5 R A M
- 7 1 副制御回路

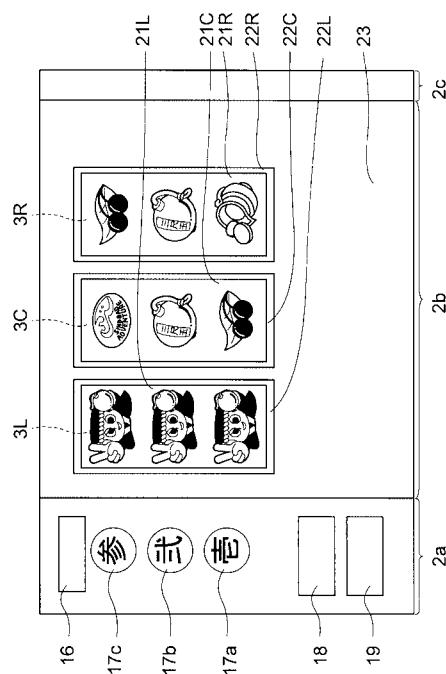
【 図 1 】



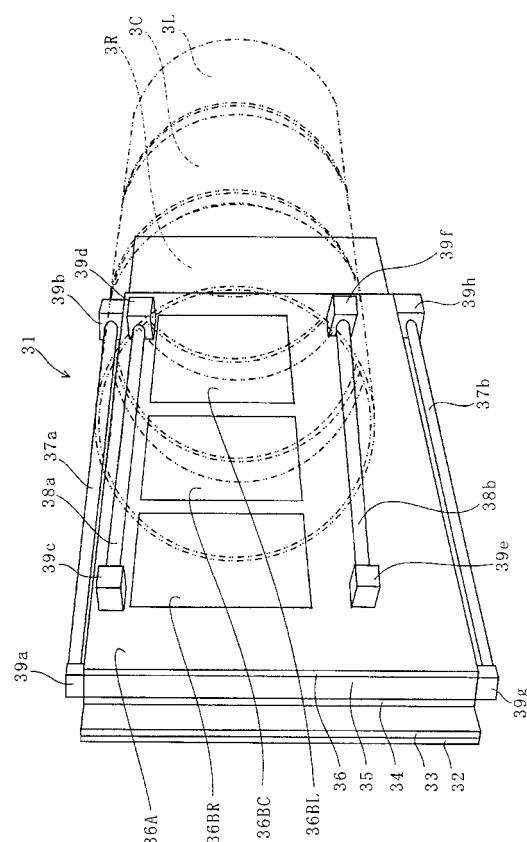
【 図 2 】



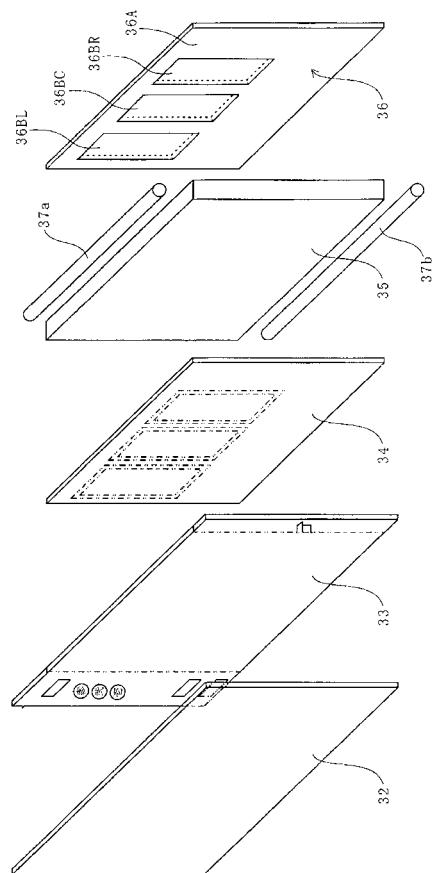
【 図 3 】



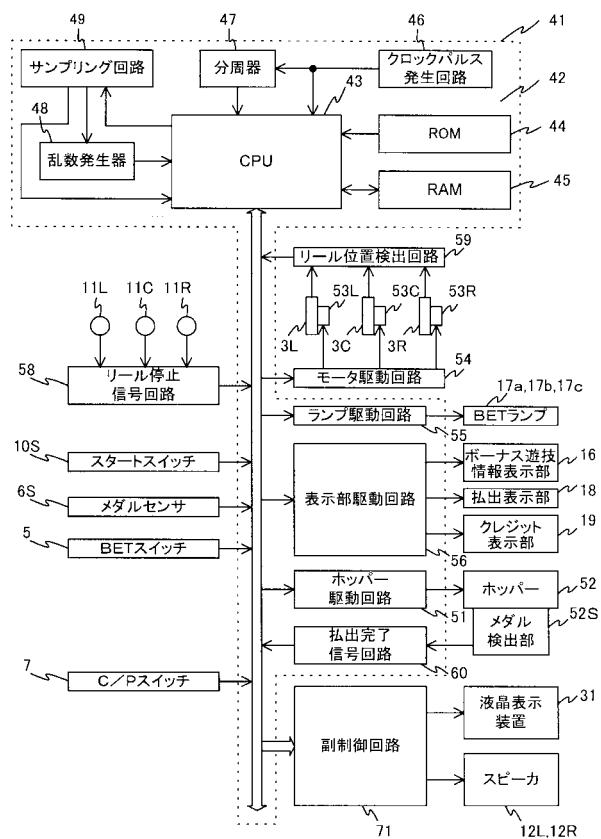
【 四 4 】



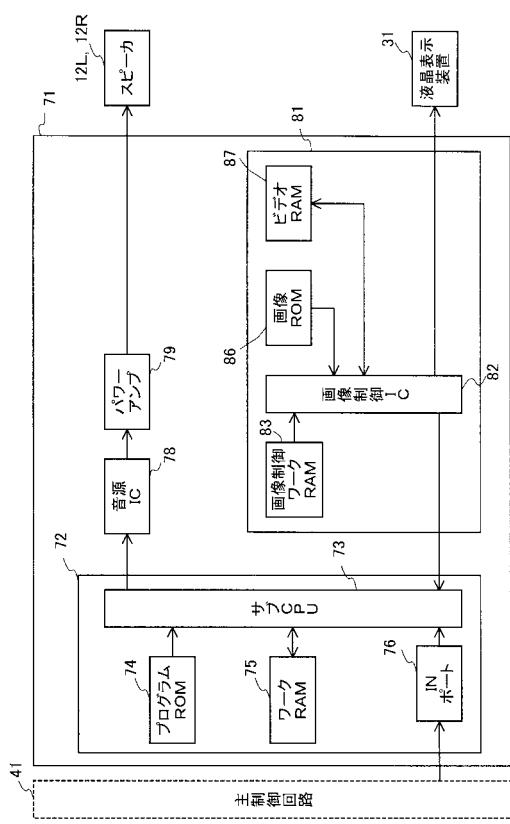
【図5】



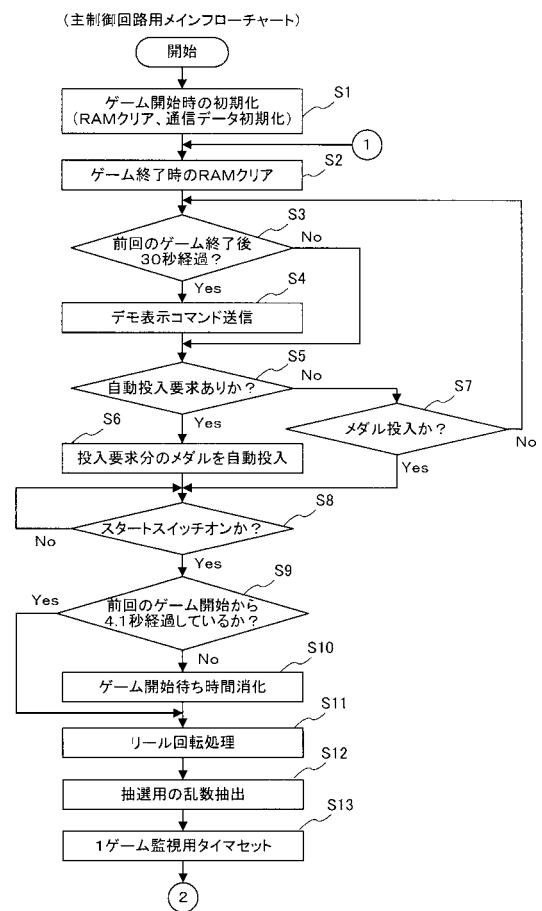
【図6】



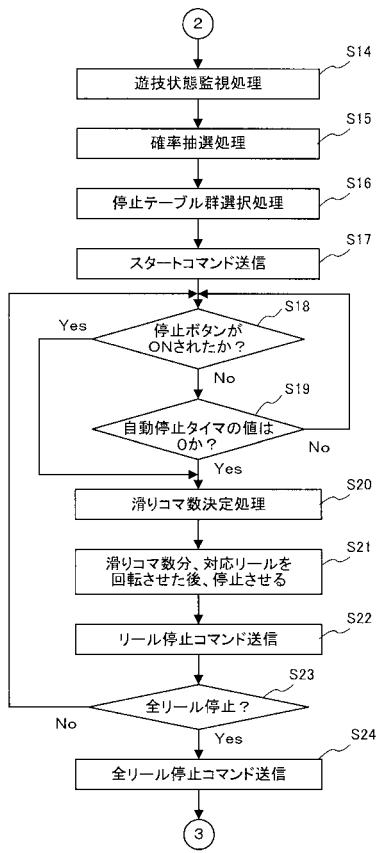
【図7】



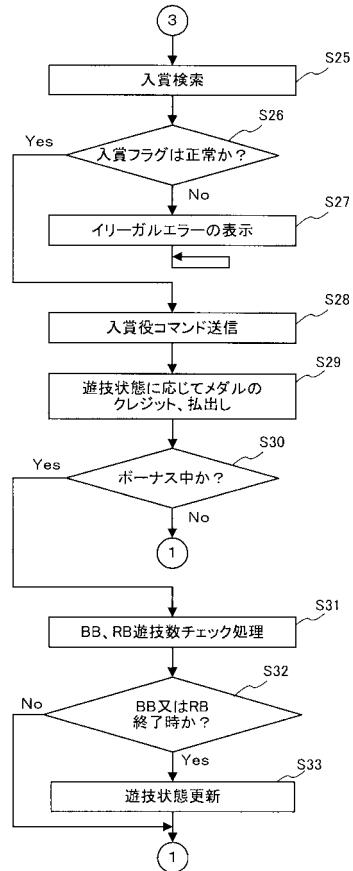
【図8】



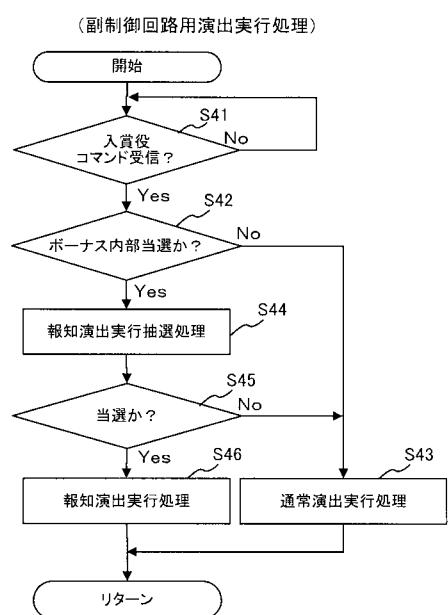
【図9】



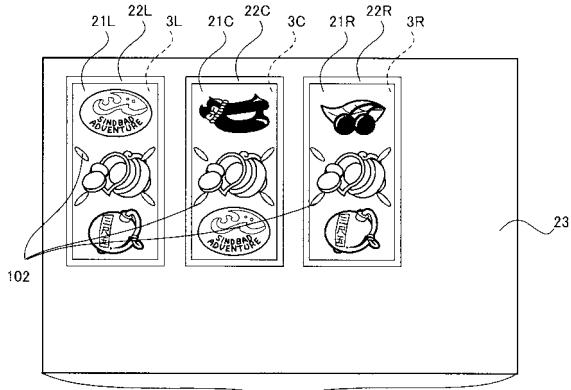
【図10】



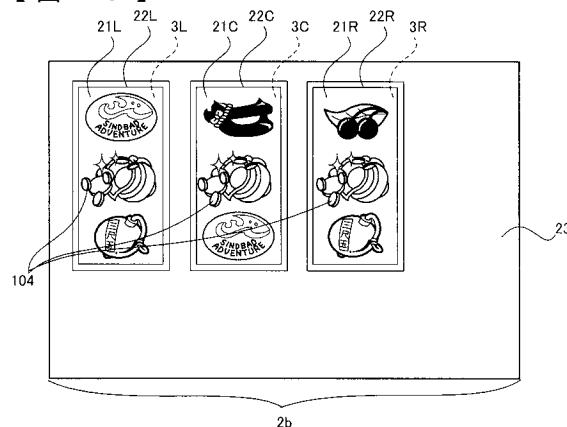
【図11】



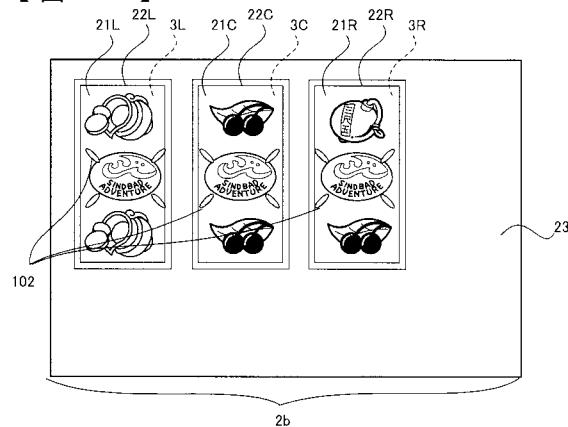
【図12】



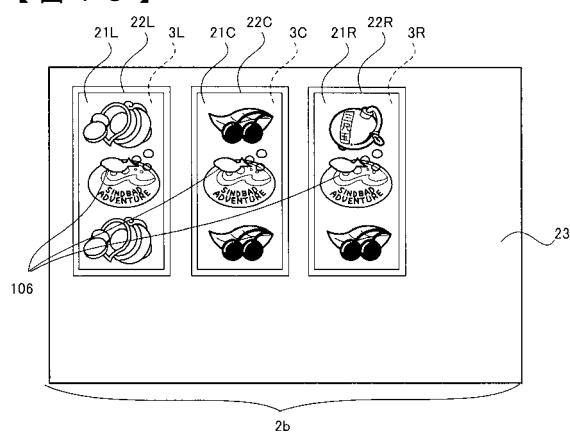
【図 1 3】



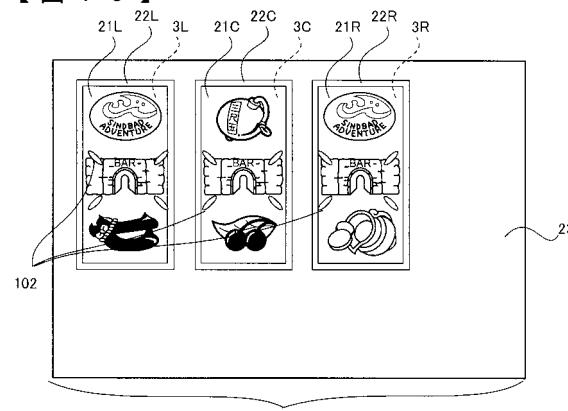
【図 1 4】



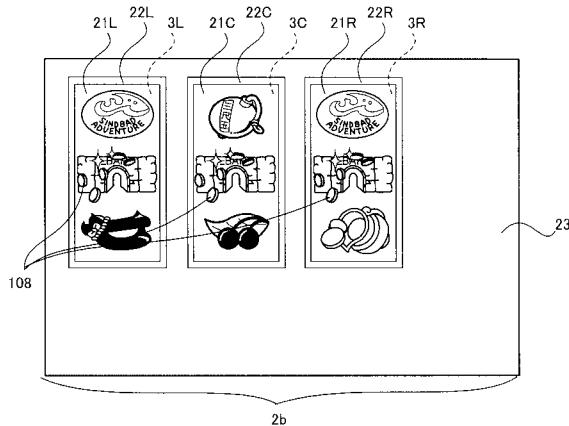
【図 1 5】



【図 1 6】



【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
中チエリーの小役	4139 ~ 4302	164 / 16384
角チエリーの小役	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
中チエリーの小役	16110 ~ 16273	164 / 16384
角チエリーの小役	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
中チエリーの小役	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			
	CZ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	
角チエリーの小役	128	128	角チエリーの小役	
中チエリーの小役	128	128	中チエリーの小役	
再遊技	128	10	再遊技	
	0	94	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
	チエリーの小役	チエ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
	チエリーの小役	チエ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
	チエリーの小役	チエ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
	チエリーの小役	チエ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
	チエリーの小役	チエ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

【図21】

(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
中チエリー	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22】

(1) FTモード移行先選択用テーブルA (BB解除時、天井カウンタ:“0”、乱数抽出範囲:0~255)

移行元 FT終了抽選状態	移行先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モード移行先選択用テーブルB (RB解除時、天井カウンタ:“0”、乱数抽出範囲:0~255)

移行元 FT終了抽選状態	移行先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モード移行先選択用テーブル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 FT終了抽選状態	移行先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	0	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モード移行先選択用テーブル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 FT終了抽選状態	移行先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23】

(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24】

(1) CZモード移行先選択用テーブルA

(BB解除時、天井カウンタ:“0”、乱数抽出範囲:0~255)

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

(2) CZモード移行先選択用テーブルB

(RB解除時、天井カウンタ:“0”、乱数抽出範囲:0~255)

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

【図25】

天井遊技数選択用テーブル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】

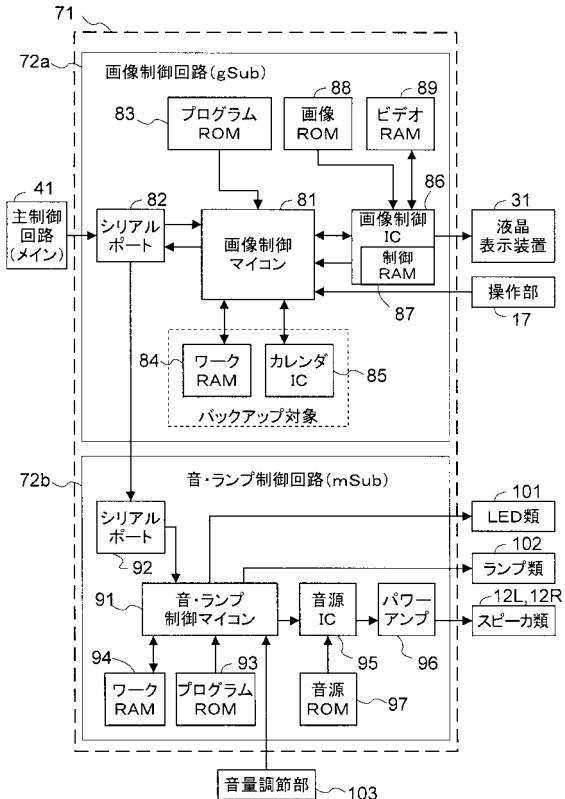
(1) エフェクト演出決定抽選テーブルA
(当選役:壺の小役、乱数範囲:0~255)

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

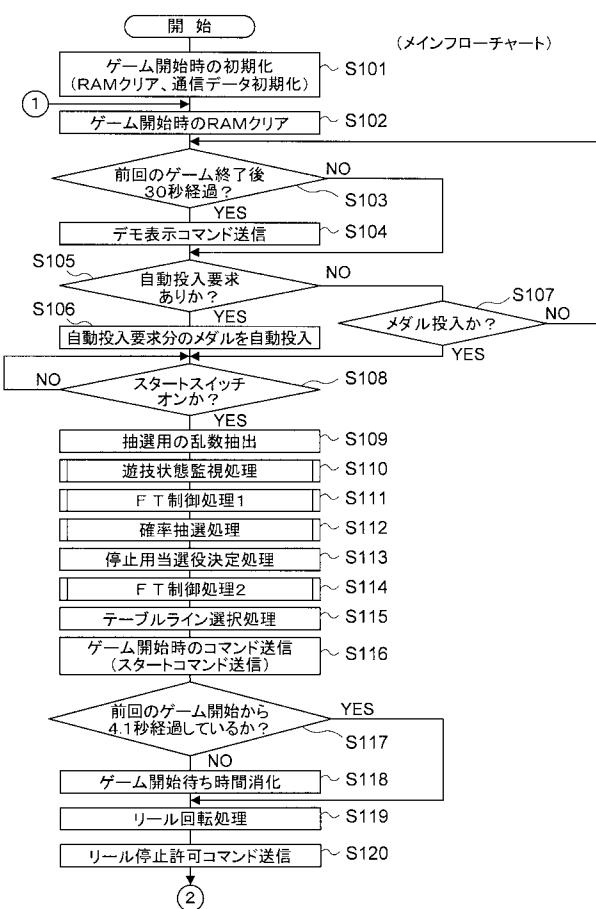
(2) エフェクト演出決定抽選テーブルB
(当選役:再遊技、乱数範囲:0~255)

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

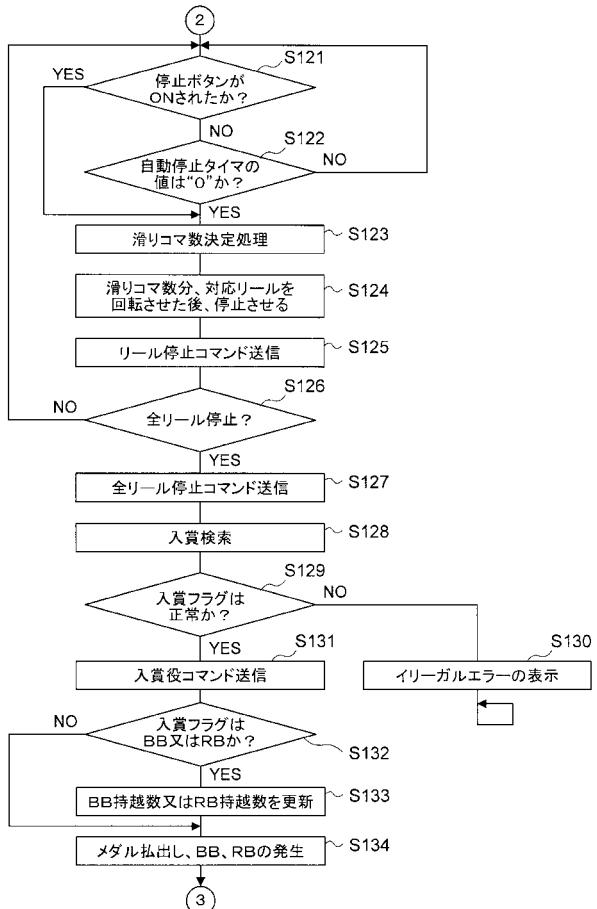
【図27】



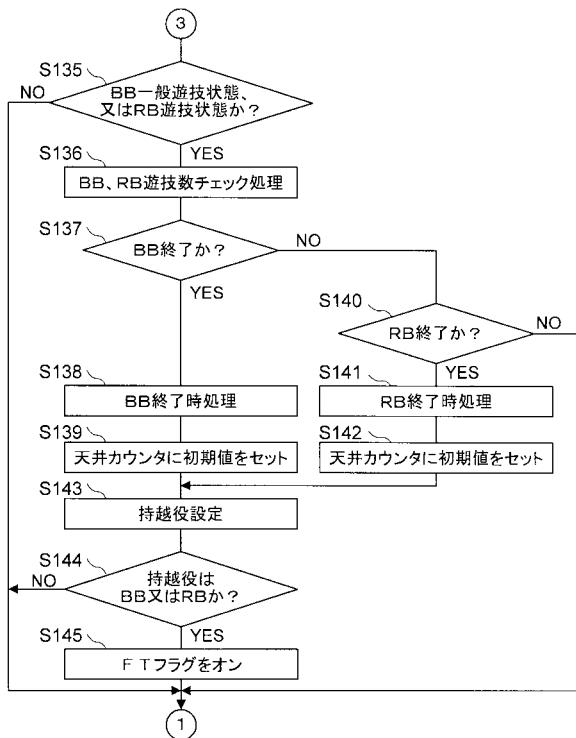
【図28】



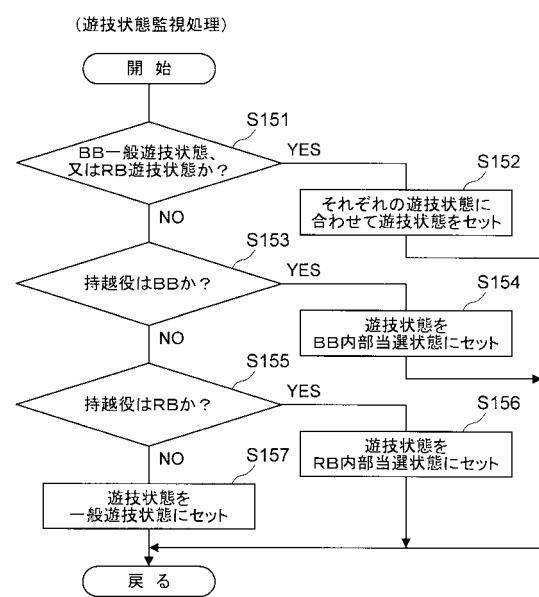
【図29】



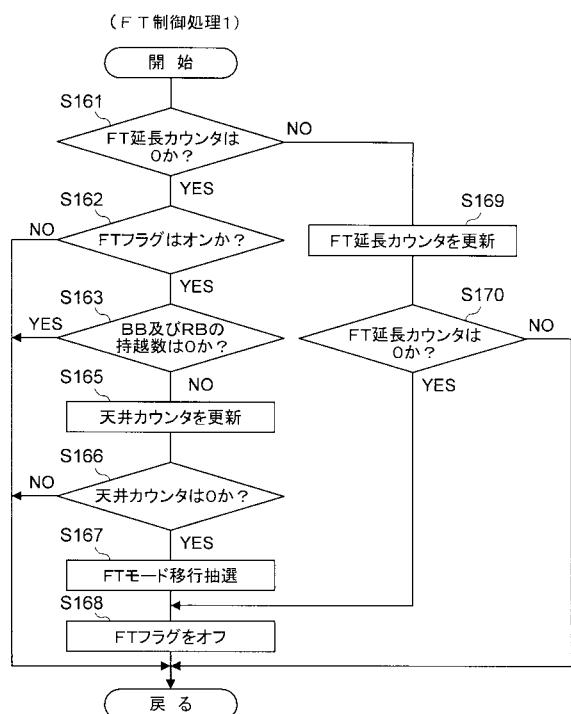
【図30】



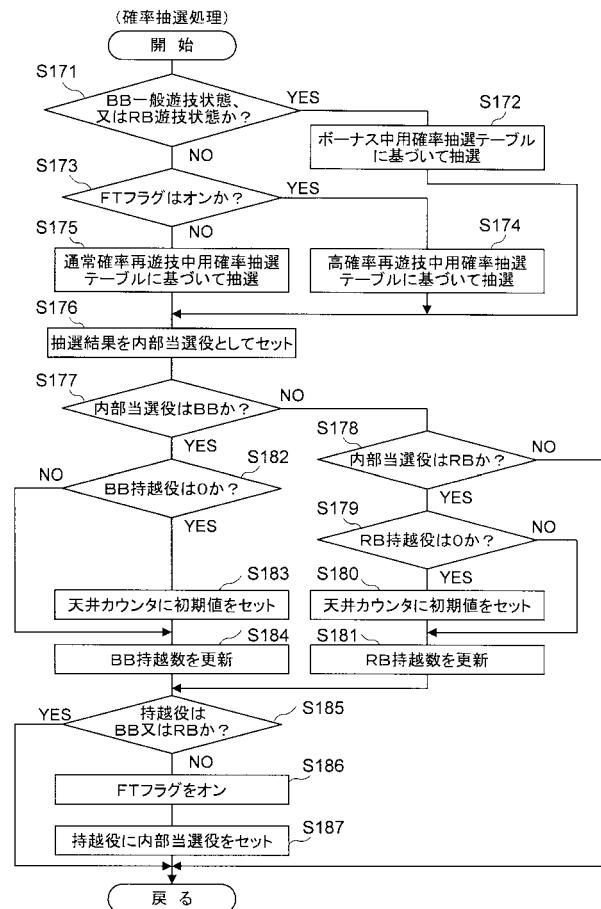
【図31】



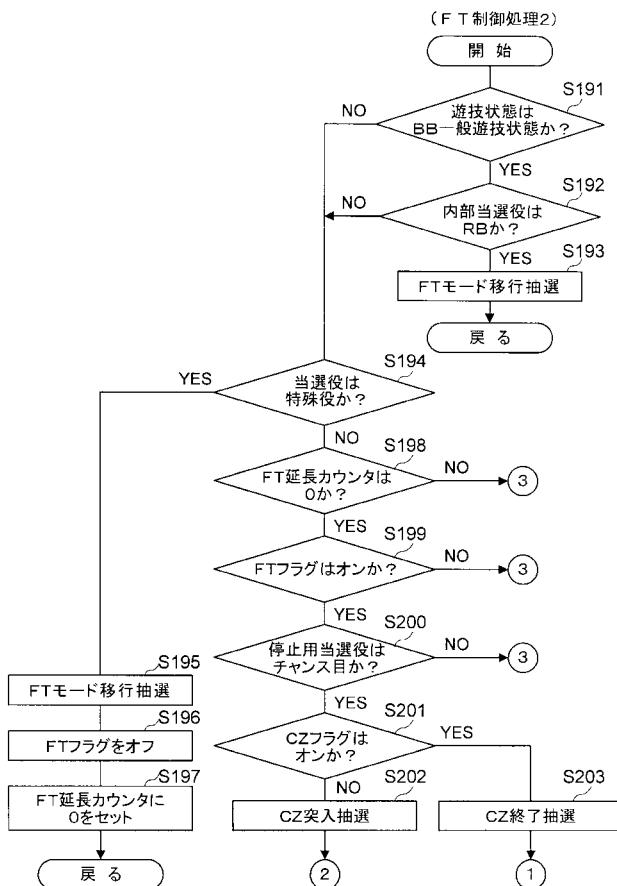
【図32】



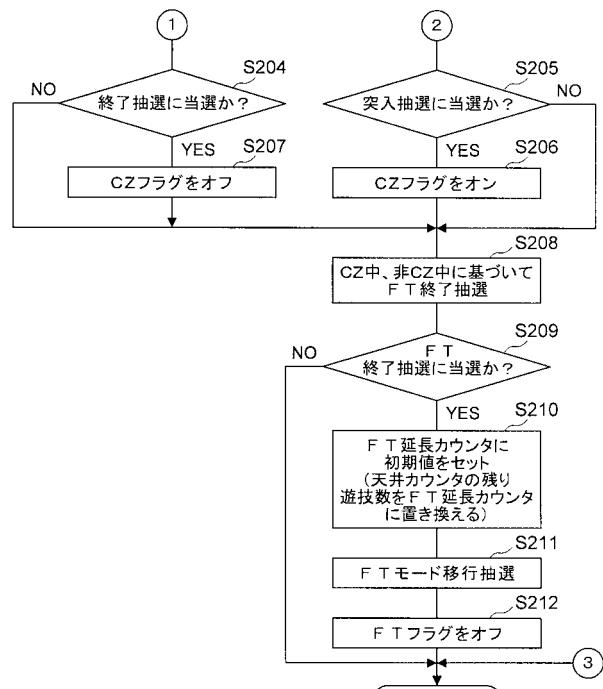
【図33】



【図3-4】



【図3-5】



【図3-6】

