

(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2018-117773

(P2018-117773A)

(43) 公開日 平成30年8月2日(2018.8.2)

(51) Int.Cl.
A63F 5/04 (2006.01)F1
A63F 5/04 516Fテーマコード (参考)
2C082

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 51 頁)

(21) 出願番号 特願2017-10352 (P2017-10352)
(22) 出願日 平成29年1月24日 (2017.1.24)(71) 出願人 390031772
株式会社オリンピア
東京都台東区東上野一丁目16番1号
(74) 代理人 110000442
特許業務法人 武和国際特許事務所
(72) 発明者 菊地 孝幸
東京都台東区東上野一丁目16番1号 株
式会社オリンピア内
(72) 発明者 今井 崇夫
東京都台東区東上野一丁目16番1号 株
式会社オリンピア内
(72) 発明者 井川 拓士
東京都台東区東上野一丁目16番1号 株
式会社オリンピア内

最終頁に続く

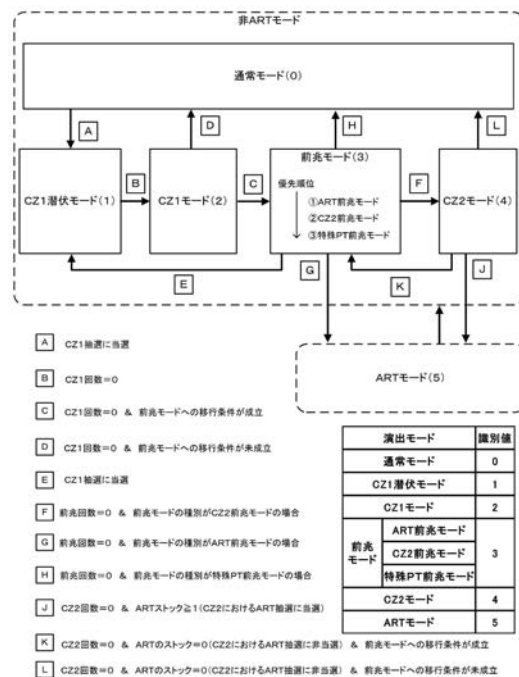
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】プログラムの容量を極力増加させずに遊技性を向上することのできる遊技機を提供する。

【解決手段】本発明の遊技機は、特定状態（前兆モード）を含む複数種類の演出状態（通常モード等）に互いに異なる識別値がそれぞれ対応付けられ、特定状態への移行の決定により識別値が特定識別値（3）に更新されたことに基づいて演出状態を特定状態に移行させる移行手段（201）を備えている。特定状態には、複数種類の特定状態（ART前兆モード等）が含まれており、移行手段は、特定状態への移行が決定されたことに基づいて識別値が特定識別値（3）に更新されたときに、複数種類の特定状態のうち一の特定状態（ART前兆モード）と他の特定状態（CZ2前兆モード）との移行が重複している場合には、他の特定状態よりも一の特定状態を優先させて、一の特定状態に移行させるようにした。

【選択図】図10



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

特定状態を含む複数種類の演出状態に互いに異なる識別値がそれぞれ対応付けられ、
所定条件の成立に基づいて前記特定状態への移行を決定する決定手段と、前記特定状態への移行の決定により前記識別値を特定識別値に更新する更新手段と、前記識別値が前記特定識別値に更新されたことに基づいて前記演出状態を前記特定状態に移行させる移行手段と、を備え、

前記特定状態に複数種類の特定状態が含まれており、

前記移行手段は、前記特定状態への移行が決定されたことに基づいて前記識別値が前記特定識別値に更新されたときに、前記複数種類の特定状態のうちの特定状態と他の特定状態との移行が重複している場合には、前記他の特定状態よりも前記一の特定状態を優先させて、前記一の特定状態に移行させることを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、回胴式遊技機その他のスロットマシン等の遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

一般に、スロットマシン等の遊技機には、ストップボタンの操作順序を遊技者に示して遊技メダルの獲得等を容易とさせる A R T 遊技を特典として付与するものがある。例えば、特許文献 1 に記載の遊技機では、演出状態として、通常の遊技が行われる通常状態と、通常の遊技よりも遊技者に有利な A R T 遊技が行われる A R T 状態とが設けられ、通常状態において演出状態を A R T 状態に移行させるための A R T 抽選を行い、A R T 抽選の結果が当たりとなると演出状態を A R T 状態に移行させる。

20

【0003】

また、特許文献 1 に記載の遊技機では、A R T 抽選の当選に基づいて演出状態を A R T 状態に移行させる前に前兆状態（前兆モード）に移行させて、この前兆状態で A R T 抽選の結果を示唆する演出を実行する。このため、前兆状態中に行われる演出は A R T 状態への移行に対する期待感を遊技者に与えることができる。

30

【先行技術文献】**【特許文献】****【0004】**

【特許文献 1】特開 2 0 1 1 - 2 2 4 1 7 5 号公報（段落 0 6 8 2）

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

しかし、新たな趣向を凝らした方法で特典を付与する遊技機が次々と登場している今日では、特許文献 1 に記載の遊技機のように、単に、A R T 抽選の当選に基づいて A R T 遊技の特典を付与するだけでは、もはや遊技者を惹きつけることが出来なくなっている。

40

【0006】

そこで、遊技に関する特典を複数種類設け、特許文献 1 に記載の遊技機のように、複数種類の特典の獲得を抽選等で決定するように構成し、これら複数種類の特典の獲得をそれぞれ別個の前兆モードで示唆することにより、遊技性の向上を図ることが考えられる。しかし、複数種類の特典毎に個別の前兆モードを設ける構成とすると、前兆モードの種別に応じて異なるプログラムを設ける必要が生じるため、プログラムの容量が増加して主基板の R O M を圧迫してしまうという課題が生じる。

【0007】

本発明は、上記した実情に鑑みてなされたものであり、その目的は、プログラムの容量を極力増加させずに遊技性を向上することのできる遊技機を提供することにある。

50

【課題を解決するための手段】

【0008】

上記の課題を解決するために、本発明は、特定状態を含む複数種類の演出状態に互いに異なる識別値がそれぞれ対応付けられ、所定条件の成立に基づいて前記特定状態への移行を決定する決定手段と、前記特定状態への移行の決定により前記識別値を特定識別値に更新する更新手段と、前記識別値が前記特定識別値に更新されたことに基づいて前記演出状態を前記特定状態に移行させる移行手段と、を備え、前記特定状態に複数種類の特定状態が含まれており、前記移行手段は、前記特定状態への移行が決定されたことに基づいて前記識別値が前記特定識別値に更新されたときに、前記複数種類の特定状態のうちの特定状態と他の特定状態との移行が重複している場合には、前記他の特定状態よりも前記一の特定状態を優先させて、前記一の特定状態に移行させることを特徴とする。

10

【0009】

本発明では、複数種類の特定状態に同一の識別値である特定識別値を対応付けているが、複数種類の特定状態のうちの特定状態と他の特定状態との移行が重複している場合には、他の特定状態への移行よりも一の特定状態への移行を優先させるため、識別値が特定識別値に更新されたときに、複数種類の特定状態のうち何れの特定状態に移行させればよいかを判別可能になり、演出状態の移行を管理することができる。このように、本発明では、複数種類の特定状態に1つの特定識別値を対応付けて演出状態を管理しているため、特定状態の種別に応じて異なる識別値を対応付けて、特定状態毎に異なるプログラムを設けることにより各特定状態を個別に管理する必要がなくなり、特定状態毎に異なるプログラムを設ける場合よりもプログラムの容量を圧縮することができる。これにより、プログラムの容量を極力増加させずに遊技性を向上することができる。

20

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】本発明の第1実施形態例に係るスロットマシンの外観斜視図である。

【図2】リールの外周面に配列された図柄を示す図である。

【図3】スロットマシンの電氣的構成を示すブロック図である。

【図4】役を説明するための図である。

【図5】役を説明するための図である。

【図6】当選エリアを説明するための図である。

30

【図7】当選エリアを説明するための図である。

【図8】リールの停止態様を説明するための図である。

【図9】遊技状態の遷移を説明するための図である。

【図10】演出モードの遷移を説明するための図である。

【図11】サブモニタに表示される表示態様（カード）を説明するための図である。

【図12】遊技の処理手順を示すフローチャートである。

【図13】図12に示す第1演出モード制御処理のフローチャートである。

【図14】図13に示す特典処理（1回目，2回目）のフローチャートである。

【図15】図12に示す第1演出モード制御処理のフローチャートである。

【図16】図12に示す第1演出モード制御処理のフローチャートである。

40

【図17】図16に示す前兆モード終了処理のフローチャートである。

【図18】図12に示す第1演出モード制御処理のフローチャートである。

【図19】図18に示すART当選確率決定処理のフローチャートである。

【図20】図12に示す第2演出モード制御処理のフローチャートである。

【図21】図20に示す前兆モード種別決定処理のフローチャートである。

【図22】カード決定処理のフローチャートである。

【図23】演出モードの遷移の具体例を説明するための図である。

【図24】演出モードの遷移の具体例を説明するための図である。

【図25】本発明の第1実施形態例に係る変形例の表示態様（カード）を説明するための図である。

50

【図 2 6】本発明の第 1 実施形態例に係る変形例の演出モードの遷移の具体例を説明するための図である。

【図 2 7】本発明の第 2 実施形態例に係る第 1 演出モード制御処理のフローチャートである。

【図 2 8】本発明の第 3 実施形態例においてサブモニタに表示される表示態様（カード）の具体例を説明するための図である。

【図 2 9】本発明の第 4 実施形態例に係る特典の合成を説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【0011】

以下、本発明の実施形態について図面を参照しながら説明する。図 1 に示すように、本発明の第 1 実施形態例に係るスロットマシン S は、筐体 1、筐体 1 の前面上部に開閉自在に取り付けられた上扉 2、筐体 1 の前面下部に開閉自在に取り付けられた下扉 3 を主として備えている。

【0012】

上扉 2 には、光演出を実行するランプ 4、音演出を実行する一対のスピーカ 5、画像演出を実行するサブモニタ 6、クレジットされたメダル（遊技媒体）の枚数を表示するクレジット表示器 7、遊技者に払い出されるメダル枚数を表示する払出枚数表示器 8、スロットマシン S に投入（ベット）されたメダル枚数を表示するベットランプ 9 a ~ c、後述のストップボタン 1 6 ~ 1 8 の操作順序に係る情報を表示するメインモニタ 1 0 が設けられている。

【0013】

下扉 3 には、メダルをスロットマシン S に投入するためのメダル投入口 1 1、クレジットされたメダルをスロットマシン S に投入するための MAX ベットボタン 1 2 および 1 枚ベットボタン 1 3、スロットマシン S に投入されたメダルおよびクレジットされたメダルを精算するための精算ボタン 1 4、後述の各リール 3 4 ~ 3 6 を回転させるためのスタートレバー 1 5、各リール 3 4 ~ 3 6 の回転をそれぞれ停止させるための左ストップボタン 1 6、中ストップボタン 1 7、右ストップボタン 1 8、遊技者にメダルを払い出すためのメダル払出口 1 9、メダル払出口 1 9 から払出されたメダルを収容する受皿 2 0 が設けられている。

【0014】

スロットマシン S は、筐体 1 の内部に、ホッパーユニット 2 1（図 3 参照）、リールユニット 3 0、電源ユニット（図示省略）等を備えている。

【0015】

ホッパーユニット 2 1 は、メダルを貯留する貯留タンク（図示省略）、貯留タンクに貯留されたメダルをメダル払出口 1 9 より払い出すためのホッパー駆動モータ（図示省略）を有している。

【0016】

リールユニット 3 0 は、左リール 3 4、中リール 3 5 および右リール 3 6 を有しており、各リール 3 4 ~ 3 6 は、図示せぬステッピングモータの駆動によりそれぞれ回転する。

【0017】

図 2 に示すように、左リール 3 4 の外周面に左図柄列 3 4 a、中リール 3 5 の外周面に中図柄列 3 5 a、右リール 3 6 の外周面に右図柄列 3 6 a がそれぞれ付されており、各図柄列 3 4 a ~ 3 6 a は均等な 2 0 の領域（2 0 コマ）にそれぞれ区画されている。図柄列の各領域に 1 個の図柄が配置され、各図柄に図柄番号 0 ~ 1 9 がそれぞれ対応付けられている。

【0018】

各図柄列 3 4 a ~ 3 6 a は、上扉 2 が閉鎖状態にあるときに、上扉 2 の下部中央に透明材料で形成された表示窓 5 0 を通して視認可能になる。各リール 3 4 ~ 3 6 が停止した状態では、各図柄列を構成する 2 0 個の図柄のうち連続する 3 つの図柄（上段図柄、中段図柄、下段図柄）が表示窓 5 0 に表示されて、3 行 3 列に配置された合計 9 個の図柄を目視

10

20

30

40

50

できる。

【 0 0 1 9 】

表示窓 5 0 には、各リール 3 4 ~ 3 6 の上段図柄、中段図柄および下段図柄がそれぞれ停止する上段、中段および下段の停止位置が設けられており、各リールの停止位置をそれぞれ組み合わせた有効ラインが設定されている。具体的には、図 1 に示すように、有効ライン L は、左リール 3 4 の上段、中リール 3 5 の下段、右リール 3 6 の上段の各停止位置の組み合わせからなる。

【 0 0 2 0 】

各図柄列 3 4 a ~ 3 6 a には、王冠、弓、リプレイ、ベル、ドル、ダイヤ、ハート、スベード、クローバーおよび盾の合計 1 0 種類の図柄が配置されており、これら図柄の組合せが予め対応付けられた役が設けられている。

10

【 0 0 2 1 】

役は、規定数のメダルの投入によらずに次の遊技を可能とさせる再遊技役 (R E P 1 ~ R E P 1 6)、所定枚数のメダルを遊技者に払い出し可能な小役 (N M L 1 ~ N M L 1 7)、後述の C B 作動への移行契機となる C B 役に大別される。役については詳しく後述する。

【 0 0 2 2 】

電源ユニットは、スロットマシン S の電源を O N / O F F するための電源スイッチ (図示省略)、スロットマシン S の出玉率 (メダルの投入総数に対する払出総数の割合) を示す設定値を変更するための設定キー (図示省略) および設定変更ボタン (図示省略) を有している。

20

【 0 0 2 3 】

本実施形態例のスロットマシン S には 6 段階の出玉率が設けられており、これら 6 段階の出玉率が 1 ~ 6 までの設定値にそれぞれ対応付けられている。遊技場の管理者は、設定キーや設定変更ボタン等を操作することにより設定値 1 ~ 6 の間で設定値を変更可能になっている。

【 0 0 2 4 】

次に、図 3 を用いて、スロットマシン S を構成する各制御処理部について説明する。

【 0 0 2 5 】

主制御処理部 1 0 0 は、筐体 1 の内部に設けられており、メイン C P U、メイン R O M、メイン R A M を備えている。主制御処理部 1 0 0 には、メダル投入口 1 1 から投入されたメダルの通過を検知する投入メダルセンサ 1 1 a、M A X ベットボタン 1 2、1 枚ベットボタン 1 3、精算ボタン 1 4、スタートレバー 1 5、各ストップボタン 1 6 ~ 1 8、その他の装置が接続されている。

30

【 0 0 2 6 】

メイン C P U は、主制御処理部 1 0 0 に接続された各装置からの信号や図示せぬタイマカウンタからの信号が主制御処理部 1 0 0 に入力されたことに基づいて、メイン R O M に格納されたプログラムを読み出して様々な処理を実行したり、当該処理の結果に応じて副制御処理部 2 0 0 にコマンドを送信したりする。なお、メイン R A M は、メイン C P U の処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。

40

【 0 0 2 7 】

副制御処理部 2 0 0 は、サブ C P U、サブ R O M、サブ R A M を備えており、主に遊技中に行われる各演出の実行を制御する。副制御処理部 2 0 0 は、主制御処理部 1 0 0 に対して当該主制御処理部 1 0 0 から副制御処理部 2 0 0 への一方向に通信可能に接続されている。

【 0 0 2 8 】

サブ C P U は、主制御処理部 1 0 0 から送信されたコマンド等に基づいて、サブ R O M に格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うと共に、当該処理に基づいて、ランプ 4、一対のスピーカ 5、サブモニター 6 等の演出装置を制御する。なお、サブ R A M は、サブ C P U の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。

50

【0029】

主制御処理部100のメインROMには、規定数のメダルの投入によりスタートレバー15の操作を有効化させるスタートレバー有効化手段101、有効化されたスタートレバー15の操作（以下、遊技開始操作と言う。）に基づいて役の対応付けられた当選エリアを複数種類の中から一つ内部抽選で決定する内部抽選手段102、内部抽選で決定された当選エリアに対応付けられた役の当選フラグを成立させる当選フラグ制御手段103、各リール34～36の回転および停止を制御するリール制御手段110、小役に対応する図柄組合せが有効ラインLに表示された（以下、単に「小役が入賞した」と言う。）場合に、当該小役に予め対応付けられた所定枚数のメダルを払い出すメダル払出手段105、再遊技役に対応する図柄組合せが有効ラインLに表示された場合に、規定数のメダルの投入によらずに次の遊技を可能とさせる再遊技を設定する再遊技設定手段106、主制御処理部100の作動状態である遊技状態を制御する遊技状態制御手段107、メインモニタ10の表示を制御するメインモニタ制御手段108、副制御処理部200の作動状態である演出モードを制御する演出モード制御手段120、が構築されている。

10

【0030】

遊技状態は、図9に示すように、小役の当選確率が通常確率に設定された通常状態と、内部抽選の結果に拘わらず小役の全てが当選している状態に設定されるCB作動とに大別される。各遊技状態は、再遊技役の当選確率に応じて非RT、RT1、RT2、RT3に分別され、再遊技役の当選確率は、非RTおよびRT1で約1/7.3に設定され、RT2およびRT3で約1/2に設定されている。遊技状態の詳細については後述する。

20

【0031】

演出モードは、図10に示すように、通常の遊技が行われる非ARTモードと、通常の遊技よりも遊技者に有利なART遊技が行われるARTモードとに大別される。ART遊技とは、ストップボタンの操作順序をメインモニタ10およびサブモニタ6に表示してメダルの獲得を容易にさせるAT遊技と、内部抽選で再遊技役が高確率で当選するRT遊技とを兼ねた遊技のことをいう。

【0032】

非ARTモードは、通常モード、CZ1潜伏モード、CZ1モード、前兆モード、CZ2モードの5種類に分別される。一般的に、遊技者がスロットマシンSの前に着席して遊技を開始させたとき、演出モードは一般状態の通常モードに滞在している。通常モードでは、演出モードの移行契機となる後述のCZ1抽選を実行しており、このCZ1抽選に当選したに基づいて、演出モードは、通常モード、CZ1潜伏モード、CZ1モード、前兆モード、CZ2モードの順に移行可能に制御される。

30

【0033】

本実施形態例のスロットマシンSは、ARTモードで多くのメダルを獲得することを目的としたゲーム性を有しており、演出モードを非ARTモードからARTモードへ移行させるためには、非ARTモードでARTモードへの移行の権利（特典）を獲得する必要がある。具体的には、非ARTモードのうちCZ1潜伏モード、CZ1モード、前兆モード、CZ2モードの各演出モードでARTモードへの移行の権利を獲得する機会が設けられており、通常モードではARTモードへの移行の権利を獲得する機会が設けられていない。このため、演出モードを非ARTモードからARTモードへ移行させるためには、まず、一般状態の通常モードでCZ1抽選に当選して演出モードをCZ1モード等の他の演出モードに移行させる必要があるが、これら演出モードの遷移等については詳しく後述する。

40

【0034】

図3に説明を戻し、主制御処理部100のメインRAMには、ARTモードへの移行の権利などの遊技に関する遊技情報を記憶する遊技情報記憶領域140が構築されている。演出モード制御手段120は、遊技情報記憶領域140に記憶されている遊技情報に基づいて、演出モードの移行を制御するように構成されている。

【0035】

50

副制御処理部 200 のサブ ROM には、主制御処理部 100 の指示に基づいて、演出モードを複数種類の演出モードの間で移行させる演出モード移行手段（移行手段）201、演出を決定する演出決定手段 202、決定された演出をサブモニタ 6 等の演出装置で実行する演出実行手段 203 が構築されている。

【0036】

まず、主制御処理部 100 のメイン ROM に構築された各手段について説明する。

【0037】

スタートレバー有効化手段 101 は、通常状態および CB 作動において 3 枚（規定数）のメダルの投入によりスタートレバー 15 の操作を有効化させる。

【0038】

内部抽選手段 102 は、スタートレバー 15 の遊技開始操作が行われたタイミングで内部抽選用の乱数を取得し、この取得された乱数と現在の遊技状態の種類とに基づいて、複数種類の当選エリアの中から 1 つの当選エリアを決定する。なお、役の対応付けられた当選エリアについては詳しく後述する。

【0039】

当選フラグ制御手段 103 は、今回の遊技における内部抽選に基づいて成立させた（ON にセットした）当選フラグが小役または再遊技役の当選フラグである場合には、これらの当選フラグを次の遊技に持ち越さないように、次の遊技の開始前までに OFF にセットする。また、当選フラグ制御手段 103 は、遊技状態が CB 作動に滞在している場合には、内部抽選の結果に拘わらず、遊技の開始時に小役の当選フラグを全て ON にセットし、これらの当選フラグを次の遊技に持ち越さないように次の遊技の開始前までに OFF にセットする。

【0040】

リール制御手段 110 は、遊技開始操作に基づいて各リール 34 ~ 36 の回転を開始させる回転開始手段 111、各リール 34 ~ 36 が定常回転（約 80 回転 / 分）となるまでリールの回転を加速させ、各リールが定常回転に到達すると回転速度を維持する回転速度制御手段 112、各リールの回転速度が定常回転に到達すると、全てのストップボタン 16 ~ 18 の操作を有効化させるストップボタン有効化手段 113、有効化されたストップボタン 16 ~ 18 の操作態様に応じて対応するリールの回転を停止させる回転停止手段 114、遊技の進行を一時的に中断するフリーズとして回胴演出を実行する回胴演出制御手段 115 を有している。

【0041】

回転停止手段 114 は、各ストップボタン 16 ~ 18 の停止操作時から 190 ms 以内に、押下操作されたストップボタンに対応するリールの回転を停止させる。なお、各リールの定速回転数は約 80 回 / 分であるため、定速回転数の下で各リールが一回転に要する時間は 60 s / 約 80 回 約 750 ms となり、1 つの図柄が 1 コマ（1 領域）分だけ移動するのに必要な時間は 750 ms / 20 図柄 = 37.5 ms となる。このため、リールは対応するストップボタンの押下タイミングから最大で 4 図柄（4 コマ）分（ストップボタンの押下タイミングで有効ラインに表示されていた図柄を含めると 5 コマ分）だけ回転可能となる（（190 ms / 37.5 ms） - 1 図柄 4 図柄）。

【0042】

また、回転停止手段 114 は、当選フラグの成立状態に応じて、メダル払出枚数の最も多い役に対応する図柄組合せを優先的に有効ライン L に表示するようリールを制御する枚数優先制御、図柄組合せの個数が最も多くなる役に対応する図柄組合せを優先的に有効ライン L に表示するようリールを制御する個数優先制御、CB 作動で再遊技役よりも小役に対応する図柄組合せを優先的に有効ライン L に表示するようリールを制御する役付け優先制御、により最も引き込み優先順位の高い図柄を検索するロジック演算、および / または、予めメイン ROM に記憶された停止制御テーブル（図示省略）の参照に基づいて、成立している当選フラグに対応する役に係る図柄組合せのうち優先順位の最も高い図柄を有効ライン L に表示するように引き込み、かつ、成立している当選フラグ以外の当選フラグに

10

20

30

40

50

係る役に対応付けられた図柄組合せを有効ライン L に表示しないよう蹴飛ばし、各ストップボタンに対応するリールを停止させる。

【 0 0 4 3 】

回胴演出制御手段 1 1 5 は、A R T モードへの移行の権利を含む複数種類の特典を付与可能な C Z 1 モードにおいて回胴演出を実行するようにリールを制御する。なお、本実施形態例では、複数種類の回胴演出（回胴演出 A ～ C ）が設けられており、C Z 1 潜伏モードや C Z 1 モードで付与される特典の種類に基づいて、複数種類の回胴演出の中から一の回胴演出を実行するように構成されている。

【 0 0 4 4 】

遊技状態制御手段 1 0 7 は、通常状態および C B 作動の間で遊技状態の移行を制御する（図 9）。以下に、役、当選エリア、遊技状態の遷移について図 2、図 4 ～ 図 9 を用いて説明する。なお、図 6、7 中に示す打順とは、各ストップボタン 1 6 ～ 1 8 の操作順序のことであり、打順 1 は左ストップボタン 1 6 中ストップボタン 1 7 右ストップボタン 1 8 の順序、これと同様に、打順 2 は左 右 中の順序、打順 3 は中 左 右の順序、打順 4 は中 右 左の順序、打順 5 は右 左 中の順序、打順 6 は右 中 左の順序を意味する。

10

【 0 0 4 5 】

C B 作動への移行契機となる C B 役は、当選エリア「C B」（以下、C B と言う。）に対応付けられており、C B は、通常状態および C B 作動で内部抽選の対象となっている（図 7）。

20

【 0 0 4 6 】

C B 役には、ストップボタンの押下から 4 コマの範囲内で各リール 3 4 ～ 3 6 の停止制御が行われる通常状態において、ストップボタンの操作態様に拘わらず有効ライン L に表示可能な図柄組合せ（以下、C B 図柄組合せと言う。）が対応付けられている（図 2、図 5）。

【 0 0 4 7 】

図 9 に示すように、例えば、通常状態の R T 3 で C B に当選して C B 図柄組合せが有効ライン L に表示されると、遊技状態を C B 作動の R T 3 に移行させる。C B 作動では、内部抽選の結果に拘わらず小役の当選フラグを全て成立させると共に、再遊技役よりも小役を優先させる役付け優先制御によりリールを停止させる。そして、C B 作動で 1 回の遊技が行われると遊技状態を通常状態の R T 3 に移行させる。なお、通常状態の R T 3 以外の通常状態で C B に当選した場合も、通常状態の R T 3 で C B に当選した場合の遊技状態の遷移と同様であるため、その説明を省略する。

30

【 0 0 4 8 】

なお、本実施形態例において、C B 作動に替えて C B B 作動を設けると共に、C B に替えて C B B 役の対応付けられた当選エリア「C B B」を設け、遊技状態制御手段 1 0 7 は、通常状態で当選エリア「C B B」に当選して C B B 役に対応付けられた図柄組合せが有効ライン L に表示されると、遊技状態を C B B 作動に移行させ、C B B 作動におけるメダル払出枚数が所定枚数を超過すると元の通常状態に移行させる構成であっても良い。

【 0 0 4 9 】

再遊技役（R E P 1 ～ 1 6）は、遊技状態の維持機能を有する再遊技役、通常状態の R T 1（以下、通常 R T 1 と言う。）への移行機能を有する再遊技役、通常状態の R T 2（以下、通常 R T 2 と言う。）への移行機能を有する再遊技役、通常状態の R T 3（以下、通常 R T 3 と言う。）への移行機能を有する再遊技役、A R T モードへの移行機能を有する再遊技役に大別される。

40

【 0 0 5 0 】

本実施形態例では、非 A R T モードにおける通常モードで A R T モードへの移行機能を有する再遊技役に当選したことに基づいて、通常モードから C Z 1 モードへの移行の可否を C Z 1 抽選により決定しており、C Z 1 抽選の当選に基づいて、A R T モードへの移行の権利を付与可能な C Z 1 モード等に演出モードを移行させる構成となっている。

50

【 0 0 5 1 】

REP 4 は、通常 RT 2 への移行機能を有しており、当選エリア「RT 2 移行リブ」、当選エリア「RT 1 リブ 1」～「RT 1 リブ 6」（以下、RT 1 リブと言う。）、当選エリア「RT 3 リブ 1」～「RT 3 リブ 6」（以下、RT 3 リブと言う。）にそれぞれ対応付けられている（図 6）。

【 0 0 5 2 】

RT 1 リブは、通常 RT 1 で内部抽選の対象となっており、RT 1 リブには REP 4 の他にも遊技状態の維持機能を有する REP 1 等が重複して対応付けられている（図 6）。

【 0 0 5 3 】

図 6，図 9 に示すように、当選エリア「RT 1 リブ 1」に REP 1～4 が対応付けられており、例えば、通常 RT 1 で当選エリア「RT 1 リブ 1」に当選したとする。この場合、打順 1 でストップボタンが操作されたことに基づいて REP 4 に対応する図柄組合せを有効ライン L に表示して遊技状態を通常 RT 1 から通常 RT 2 へ移行（昇格）させ（図 9 の A）、打順 2～6 でストップボタンが操作されたことに基づいて、REP 4 以外の REP 1 等に対応する図柄組合せを有効ライン L に表示して遊技状態を通常 RT 1 で維持する。

10

【 0 0 5 4 】

RT 3 リブは、通常 RT 3 で内部抽選の対象となっており、RT 3 リブには REP 4 の他にも遊技状態の維持機能を有する REP 1 等が重複して対応付けられている（図 6）。

【 0 0 5 5 】

20

図 6，図 9 に示すように、当選エリア「RT 3 リブ 1」に REP 1～4，6 が対応付けられており、例えば、通常 RT 3 で当選エリア「RT 3 リブ 1」に当選したとする。この場合、打順 1 でストップボタンが操作されたことに基づいて、REP 4 以外の REP 1 等に対応する図柄組合せを有効ライン L に表示して遊技状態を通常 RT 3 で維持し、打順 2～6 でストップボタンが操作されたことに基づいて、REP 4 に対応する図柄組合せを有効ライン L に表示して遊技状態を通常 RT 3 から通常 RT 2 へ移行（転落）させる（図 9 の D）。

【 0 0 5 6 】

REP 5 は、通常 RT 1 への移行機能を有しており、当選エリア「RT 2 リブ 1」～「RT 2 リブ 6」（以下、RT 2 リブと言う。）に対応付けられている。RT 2 リブは通常 RT 2 で内部抽選の対象となっており、RT 2 リブには REP 5 の他にも遊技状態の維持機能を有する REP 1 等が重複して対応付けられている（図 6）。

30

【 0 0 5 7 】

図 6，図 9 に示すように、当選エリア「RT 2 リブ 1」に REP 1～3，5 が対応付けられており、例えば、通常 RT 2 で当選エリア「RT 2 リブ 1」に当選したとする。この場合、打順 1 でストップボタンが操作された場合に REP 5 以外の REP 1 等に対応する図柄組合せを有効ライン L に表示して遊技状態を通常 RT 2 で維持し、打順 2～6 でストップボタンが操作された場合に REP 5 に対応する図柄組合せを有効ライン L に表示して遊技状態を通常 RT 2 から通常 RT 1 へ移行（転落）させる（図 9 の B）。

【 0 0 5 8 】

40

REP 6 は、通常 RT 3 への移行機能を有しており、当選エリア「RT 3 移行リブ」（以下、RT 3 移行リブと言う。）に単独で対応付けられている。RT 3 移行リブは、通常 RT 1、通常 RT 2 および通常 RT 3 の全てにおいて内部抽選の対象となっている（図 6）。

【 0 0 5 9 】

図 4 に示すように、REP 6 には、「ドル図柄またはリプレイ図柄」-「弓矢図柄」-「リプレイ図柄」の組合せが対応付けられている。内部抽選で REP 6 の対応付けられた RT 3 移行リブに当選したとき、図 2 に示す左図柄列 3 4 a の図柄番号 1 2 番に配置されたドル図柄を有効ライン L に表示させる態様で左ストップボタン 1 6 が操作され、中図柄列 3 5 a の図柄番号 1 4 番に配置されたドル図柄を表示窓 5 0 の中リール 3 5 に対応する

50

中段位置に表示させる態様で中ストップボタン１７が操作され、右図柄列３６aの図柄番号１４番に配置されたドル図柄を表示窓５０の右リール３６に対応する下段位置に表示させる態様で右ストップボタン１８が操作されたとする（以下、第１特殊操作態様と言う。）。この場合、図８に示すように、ドル図柄が右下がり直線状に揃う態様（以下、第１特殊停止態様と言う。）で各リール３４～３６が停止する。これに対し、ＲＴ３移行リブの当選時に第１特殊操作態様で各ストップボタン１６～１８が操作されなかった場合には、ドル図柄が右下がり直線状に揃う第１特殊停止態様でリールを停止させないように各リール３４～３６を制御する。

【００６０】

このように、ＲＴ３移行リブの当選時に第１特殊操作態様でストップボタンが操作された場合には、ドル図柄が右下がり直線状に揃う特徴的な第１特殊停止態様でリールを停止させるため、遊技者は、リールの第１特殊停止態様によりＲＴ３移行リブの当選および通常ＲＴ３への移行を認識することができる。一方、ＲＴ３移行リブの当選時に第１特殊操作態様でストップボタンが操作されなかった場合には、第１特殊停止態様でリールを停止させないように制御するため、遊技者は、リールの停止態様によりＲＴ３移行リブの当選および通常ＲＴ３への移行を認識することが困難となる。

【００６１】

本実施形態例では、先述のように、ＲＴ３移行リブは、通常ＲＴ１、通常ＲＴ２および通常ＲＴ３の全てにおいて内部抽選の対象となっており、ＲＴ３移行リブに単独に対応付けられたＲＥＰ６には、ストップボタンの操作態様に拘わらず有効ラインＬに表示される図柄組み合わせが対応付けられている。このため、通常ＲＴ１および通常ＲＴ２でＲＴ３移行リブに当選することにより、遊技状態を必ず通常ＲＴ３に移行させることができる。つまり、通常ＲＴ３は、通常ＲＴ１および通常ＲＴ２の何れの遊技状態からも移行可能な遊技状態であるといえる（図９のＣ，Ｅ）。なお、後述するように、通常ＲＴ３は、ＡＲＴモードへの移行契機となる再遊技役の対応付けられた当選エリアの当選確率が通常状態のなかで最も高確率に設定されている遊技状態である。

【００６２】

ＲＥＰ７～１６は、ＡＲＴモードへの移行機能を有しており、当選エリア「レアリブ１」～「レアリブ７」（以下、レアリブと言う。）に対応付けられている（図６）。

【００６３】

レアリブは、通常状態の非ＲＴ（以下、通常非ＲＴと言う。）、通常ＲＴ１、通常ＲＴ２および通常ＲＴ３の全ての通常状態において内部抽選の対象となっており（図６）、レアリブの当選確率は、通常非ＲＴ、通常ＲＴ１および通常ＲＴ２で約１／１２０、通常ＲＴ３で約１／１０にそれぞれ設定されている（図９）。つまり、通常ＲＴ３におけるレアリブの当選確率は、通常状態の中で最も高確率に設定されている。

【００６４】

本実施形態例では、通常モードにおけるレアリブの当選に基づいてＣＺ１抽選を行い、ＣＺ１抽選の当選に基づいてＣＺ１モードに移行させる構成となっており、ＣＺ１抽選の当選確率は、レアリブの種別（当選エリア「レアリブ１」～「レアリブ７」）に拘わらず、同一の当選確率（例えば１５％）に設定されている。

【００６５】

なお、本実施形態例において、ＣＺ１抽選の当選確率は、レアリブの種別に応じて異なるように構成されていても良い。例えば、当選エリア「レアリブ１」の当選に基づいてＣＺ１抽選を５％の当選確率で実行し、当選エリア「レアリブ２」～「レアリブ４」の当選に基づいてＣＺ１抽選を１０％の当選確率で実行し、当選エリア「レアリブ５」～「レアリブ７」の当選に基づいてＣＺ１抽選を２５％の当選確率で実行するようにする。

【００６６】

本実施形態例では、演出モードがＡＲＴモードに滞在している場合には、再遊技役の当選確率が約１／７．３に設定されている通常ＲＴ１に遊技状態を移行させないようなストップボタンの操作に係る打順演出をサブモニタ６等で実行する。例えば、ＡＲＴモードで

10

20

30

40

50

通常 R T 1 に滞在している場合において、通常 R T 2 への移行機能を有する R E P 4 の対応付けられた R T 1 リブに当選すると、遊技状態を通常 R T 2 に移行させるための打順演出をサブモニタ 6 等で実行し、この打順演出に従ってストップボタンを操作することにより、遊技状態を通常 R T 2 に移行させる。また、A R T モードで通常 R T 2 に滞在している場合において、通常 R T 1 への移行機能を有する R E P 5 の対応付けられた R T 2 リブに当選すると、遊技状態を通常 R T 2 で維持するための打順演出をサブモニタ 6 等で実行し、この打順演出に従ってストップボタンを操作することにより、遊技状態を通常 R T 2 で維持する。このため、一般的に、A R T モードでは遊技状態が通常 R T 2 に滞在している。一方、演出モードが非 A R T モードに滞在している場合には、遊技状態の移行に係る打順演出をサブモニタ 6 等で実行しないように制御するため、一般的に、非 A R T モードでは遊技状態が通常 R T 1 に滞在しやすくなっている。

10

【 0 0 6 7 】

小役である N M L 1 ~ 1 7 は、入賞によりメダルを払い出す役として機能し、図 7 に示すように、当選エリア「打順ベル 1」~「目押しベル」（以下、ベルと言う。）に対応付けられている。

【 0 0 6 8 】

ベルは、通常状態の全てにおいて内部抽選の対象となっており（図 7）、通常状態における当選エリア「打順ベル 1」~「打順ベル 1 0」（以下、打順ベルと言う。）の当選確率は約 1 / 7、当選エリア「ハズレベル」、「レアベル」および「目押しベル」の当選確率は約 1 / 2 5 0 にそれぞれ設定されている。

20

【 0 0 6 9 】

本実施形態例では、当選エリア「レアベル」（以下、レアベルと言う。）の当選に基づいて、演出モードを通常モードから C Z 1 モードへ移行させるか否かの C Z 1 抽選を実行するように構成されている。つまり、レアベルに対応付けられた N M L 1 6 は、R E P 7 ~ 1 6 と同様に、A R T モードへの移行機能を有している。

【 0 0 7 0 】

先述のように、レアリブの当選確率は、通常非 R T、通常 R T 1 および通常 R T 2 で約 1 / 1 2 0、通常 R T 3 で約 1 / 1 0 にそれぞれ設定され、また、レアベルの当選確率は、通常状態の全てにおいて同一の約 1 / 2 5 0 に設定されている。このため、C Z 1 抽選の実行契機となるレアリブおよびレアベル（以下、特殊エリアと言う。）の当選確率は、通常状態の中で通常 R T 3 が最も高確率となる。よって、通常状態の中で通常 R T 3 が最も A R T モードに移行しやすい遊技状態であるといえる。

30

【 0 0 7 1 】

なお、本実施形態例において、C Z 1 抽選の当選確率は、レアリブよりもレアベルの方が高確率に設定されている構成であっても良いし、その逆の構成であっても良い。また、例えば、C Z 1 抽選の当選確率は、当選エリア「レアリブ 1」よりもレアベルの方が高確率で、レアベルよりも当選エリア「レアリブ 5」~「レアリブ 7」の方が高確率に設定されているような構成であっても良い。

【 0 0 7 2 】

図 5 に示すように、N M L 1 6 には「リプレイ図柄またはベル図柄」-「王冠図柄、ドル図柄または盾図柄」-「リプレイ図柄」の組合せが対応付けられている。内部抽選で N M L 1 6 の対応付けられたレアベルに当選したとき、図 2 に示す左図柄列 3 4 a に配置された王冠図柄の上にある図柄番号 3 番のリプレイ図柄を有効ライン L に表示する態様（以下、第 2 特殊操作態様と言う。）で左ストップボタン 1 6 が操作されると共に、中、右ストップボタン 1 7、1 8 が任意のタイミングで操作されたとする。この場合、図 8 に示すように、表示窓 5 0 の左リール 3 4 に対応する中段位置に特徴的で印象的な図柄である王冠図柄が停止する態様（以下、第 2 特殊停止態様と言う。）でリールを停止させる。一方、レアベルの当選時に第 2 特殊操作態様で左ストップボタン 1 6 が操作されなかった場合には、王冠図柄が中段位置に停止する第 2 特殊停止態様でリールを停止させないようにリールを制御する。

40

50

【 0 0 7 3 】

このように、レアベルの当選時に第 2 特殊操作態様で左ストップボタン 1 6 が操作された場合には、王冠図柄が中段位置に停止する特徴的な第 2 特殊停止態様でリールを停止させるため、遊技者は、リールの第 2 特殊停止態様によりレアベルの当選および C Z 1 抽選の実行を認識することができる。一方、レアベルの当選時に第 2 特殊操作態様で左ストップボタン 1 6 が操作されなかった場合には、第 2 特殊停止態様でリールを停止させないように制御するため、遊技者は、リールの停止態様によりレアベルの当選および C Z 1 抽選の実行を認識することが困難となる。

【 0 0 7 4 】

打順ベルには、規定数が 3 枚の通常状態においてメダルの払出枚数が 9 枚の小役 (N M L 1 や N M L 2) および 1 枚の小役 (例えば N M L 6) の双方が対応付けられている (図 5 , 図 7) 。本実施形態例では、通常状態で A R T モードに滞在している場合には、ベルの当選時に 9 枚のメダルを払い出し可能な小役の入賞を補助する打順に係る打順演出をサブモニタ 6 等で実行する一方、演出モードが非 A R T モードに滞在している場合には、サブモニタ 6 等で打順演出を実行しないように制御する。このように、A R T モードにおける打順演出に従ってストップボタンを操作することによりメダルの獲得を容易にさせている。

【 0 0 7 5 】

例えば、通常 R T 3 で A R T モードに滞在している場合において、当選エリア「打順ベル 1」に当選した場合には、メダル払出枚数 9 枚の N M L 1 の入賞を補助する打順 1 , 2 に係る打順演出を実行する。この打順演出に従ってストップボタンが操作された場合には、N M L 1 を入賞させて 9 枚のメダルを払い出す。一方、当選エリア「打順ベル 1」に当選した場合に打順 3 ~ 6 でストップボタンが操作された場合には、ストップボタンの操作タイミングに応じて、1 / 2 の確率で N M L 5 または N M L 7 を入賞させて 1 枚のメダルを払い出し、残り 1 / 2 の確率で N M L 1 , 5 , 7 の何れの小役も非入賞とさせる。このとき、何れの小役も非入賞となった場合には、図 5 に示す S P F 1 または S P F 2 に対応する図柄組合せ (以下、S P F 図柄組合せと言う。) の一方を有効ライン L に表示するよう各リールを停止させ、これに基づいて、遊技状態を通常 R T 3 から通常 R T 1 へ移行 (転落) させる (図 9 の F) 。

【 0 0 7 6 】

このように、本実施形態例では、通常 R T 3 で打順ベルに当選して小役が非入賞となったことに基づいて遊技状態を通常 R T 3 から通常 R T 1 へ移行させるが (図 9 の F) 、先述のように、通常 R T 3 で R T 3 リブに当選して R E P 4 に対応する図柄組合せが有効ライン L に表示された場合には、遊技状態を通常 R T 3 から通常 R T 2 へ移行させる (図 9 の D) 。また、通常 R T 1 で R T 3 移行リブに当選したことに基づいて遊技状態を通常 R T 1 から通常 R T 3 へ移行させ (図 9 の E) 、通常 R T 2 で R T 3 移行リブに当選したことに基づいて遊技状態を通常 R T 2 から通常 R T 3 へ移行させる (図 9 の C) 。つまり、特殊エリアの当選確率が低確率の通常 R T 1 と、特殊エリアの当選確率が低確率の通常 R T 2 と、特殊エリアの当選確率が高確率の通常 R T 3 とは、相互に移行可能な遊技状態である。言い換えると、通常 R T 3 は、通常 R T 1 および通常 R T 2 の何れの遊技状態からも移行可能な遊技状態であって、通常 R T 3 移行前の元の通常状態に戻ることも可能な遊技状態である。

【 0 0 7 7 】

図 3 に説明を戻し、メインモニタ制御手段 1 0 8 は、サブモニタ 6 等で打順演出が実行される場合に、打順演出に対応するストップボタンの打順に係る情報をメインモニタ 1 0 に表示するよう制御する。

【 0 0 7 8 】

次に、演出モード制御手段 1 2 0 によって制御される演出モードの概要について図 1 0 を参照しながら説明する。

【 0 0 7 9 】

一般状態の通常モードは、ARTモードへの移行の権利を獲得する機会が設けられていない演出モードである。このため、演出モードを非ARTモードからARTモードに移行させるためには、まず、ARTモードへの移行の権利を付与可能なCZ1潜伏モードやCZ1モードに移行させる必要がある。通常モードでは、特殊エリア（レアリブ、レアベル）の当選に基づいてCZ1モードへの移行の可否をCZ1抽選により決定し、CZ1抽選の当選に基づいて演出モードを通常モードからCZ1潜伏モードへ移行させる（図10のA）。

【0080】

CZ1潜伏モードは、CZ1モードへの移行の前提となる演出モードであって、CZ1モードへの移行を示唆するような演出がサブモニタ6等で実行される。CZ1潜伏モードで予め定められた例えば5回（以下、CZ1潜伏回数と言う。）の遊技を実行すると、演出モードをCZ1潜伏モードからCZ1モードへ移行させる（図10のB）。

【0081】

本実施形態例では、CZ1潜伏モードおよびCZ1モードの双方でARTモードへの移行の権利を獲得する機会が設けられている。具体的には、遊技に関する特典として、ARTモードへの移行の権利（以下、適宜、「ART」と省略する。）、CZ2モードへの移行の権利（以下、適宜、「CZ2」と省略する。）、演出モードの移行に関する演出ポイントが設けられており、CZ1潜伏モードにおける最後の遊技（5回目の遊技）で特典の付与に関する1回目の特典処理を実行し、次の遊技、すなわち、CZ1モードにおける最初の遊技（1回目の遊技）で特典の付与に関する2回目の特典処理を実行するように構成されている。なお、各特典処理で付与された特典（ART、CZ2、演出ポイント）は主制御処理部100のメインRAMに構築された遊技情報記憶領域140に記憶されるようになっており、特典として付与された演出ポイントは遊技情報記憶領域140に累積的に加算記憶される。

【0082】

本実施形態例では、遊技情報記憶領域140に記憶されている演出ポイントの累計値が所定値（例えば10000）に到達すると、遊技情報記憶領域140に記憶されている演出ポイントを所定値だけ抽出（減算）し、この抽出に基づいて遊技情報記憶領域140にARTを記憶する。つまり、演出ポイントの累計値が所定値に到達すると、特典としてARTモードへの移行の権利を付与する構成になっている。

【0083】

ここで、演出ポイントには、「200」を遊技情報記憶領域140に加算する通常ポイント（以下、通常PTと言う。）と、「1000」を遊技情報記憶領域140に加算する特殊ポイント（以下、特殊PTと言う。）が設けられている。そして、本実施形態例では、特典処理で付与された演出ポイントをサブモニタ6で報知するように構成されているが、通常PTと特殊PTとでは、報知タイミングが互いに相違する。

【0084】

通常PTの付与の報知は、CZ1モードの終了後に演出モードを即時に通常モードに移行させて通常モードで行われる（図10のD）。これに対し、特殊PTの付与の報知は、CZ1モードの終了後に演出モードを前兆モードに移行させ（図10のC）、この前兆モードの終了の際、または、前兆モードの終了後に演出モードを通常モードに移行させて通常モードで行われる（図10のH）。つまり、特典処理で特殊PTを付与した場合には、演出モードをCZ1モードから前兆モードに移行させるが、通常PTを付与した場合には、演出モードを前兆モードに移行させることなく通常モードに移行させることになる。別言すると、通常PTは前兆無しの特典であるといえ、特殊PTは前兆有りの特典であるといえる。なお、特典として特殊PTを付与した場合には、遊技情報記憶領域140に演出ポイントとして「1000」を加算すると共に、前兆モードへの移行の権利（以下、適宜、「特殊PT前兆」と言う。）を記憶するように構成されている。

【0085】

CZ1モードにおける最後の遊技（2回目の遊技）では、1回目の特典処理および2回

10

20

30

40

50

目の特典処理の双方で付与した特典に基づいて、リールの動作態様を用いた回胴演出（回胴演出 A ～ C）を実行すると共に、トランプ等で用いられるカードを模した複数種類の画像（カード A ～ F）によるカード演出をサブモニタ 6 で実行する。これらの演出により、特典処理で付与した特典の種類等を示唆する構成になっている。

【 0 0 8 6 】

C Z 1 モードで予め定められた 2 回（以下、C Z 1 回数と言う。）の遊技を実行すると C Z 1 モードを終了させる。そして、C Z 1 モード終了時に遊技情報記憶領域 1 4 0 に A R T、C Z 2、特殊 P T 前兆のうち何れかの特典が記憶されている場合には、演出モードを C Z 1 モードから前兆モードに移行させ（図 1 0 の C）、A R T、C Z 2、特殊 P T 前兆のうち何れかの特典も記憶されていない場合には、通常モードに移行させる（図 1 0 の D）。

10

【 0 0 8 7 】

本実施形態例では、前兆モードとして、A R T モードへの移行を前提とした A R T 前兆モード、C Z 2 モードへの移行を前提とした C Z 2 前兆モード、通常モードへの移行を前提とした特殊 P T 前兆モードが設けられている。各前兆モードでは、前兆モードの種別を識別困難な態様の演出が実行されると共に、前兆モードにおける遊技毎に C Z 1 抽選を実行する。前兆モードで C Z 1 抽選に当選した場合には、演出モードを前兆モードから C Z 1 モードに移行させる（図 1 0 の E）。

【 0 0 8 8 】

前兆モードで C Z 1 抽選に当選することなく予め定められた 1 0 回（以下、前兆回数と言う。）の遊技を実行すると前兆モードを終了させて、遊技情報記憶領域 1 4 0 に記憶されている特典の種類に基づいて、演出モードを前兆モードから A R T モード、C Z 2 モードまたは通常モードに移行させる（図 1 0 の G、F、H）。

20

【 0 0 8 9 】

ここで、各演出モードには互いに異なる識別値（変数とも言う。）が対応付けられており、これら識別値に基づいて演出モードの移行を制御している。識別値は遊技情報記憶領域 1 4 0 に更新記憶されるようになっており、演出モードの移行の決定に基づいて遊技情報記憶領域 1 4 0 に記憶されている識別値を移行先の演出モードに対応する識別値に更新し、この識別値の更新に応じて対応する演出モードに移行させる構成になっている。

【 0 0 9 0 】

識別値について具体的に説明すると、図 1 0 に示すように、通常モードに「0」、C Z 1 潜伏モードに「1」、C Z 1 モードに「2」、前兆モードに「3」、C Z 2 モードに「4」、A R T モードに「5」の識別値がそれぞれ対応付けられている。例えば、通常モードで C Z 1 抽選に当選した場合には、C Z 1 潜伏モードへの移行を決定すると共に、識別値を C Z 1 潜伏モードに対応する「1」に更新し、識別値「1」の情報を含む演出コマンドを副制御処理部 2 0 0 に送信する。これにより、副制御処理部 2 0 0 が識別値「1」の情報を含む演出コマンドを受信すると、演出モードが通常モードから C Z 1 潜伏モードへ切り替わる構成になっている。

30

【 0 0 9 1 】

本実施形態例では、前兆モードとして、A R T 前兆モード、C Z 2 前兆モード、特殊 P T 前兆モードの 3 種類の前兆モードが設けられているにも拘わらず、前兆モードには同一の識別値「3」が対応付けられている。また、本実施形態例では、C Z 1 潜伏モードにおける最後の遊技と C Z 1 モードにおける最初の遊技との 2 回の遊技で構成された遊技区間（以下、特定遊技区間と言う。）において 2 回の特典処理を実行するよう構成されている。このため、遊技情報記憶領域 1 4 0 に前兆モードへの移行を伴う A R T、C Z 2 および特殊 P T 前兆の特典（以下、前兆有特典と言う。）のうち 2 種類以上の特典が記憶されることがある。このため、遊技情報記憶領域 1 4 0 に異なる複数の前兆有特典が記憶されている場合には、識別値「3」の情報のみでは、C Z 1 モードの終了後に A R T 前兆モード、C Z 2 前兆モード、特殊 P T 前兆モードのうち何れの前兆モードに移行させればよいかを判別することができない。そこで、本実施形態例では、遊技情報記憶領域 1 4 0 に異な

40

50

る複数の前兆有特典が記憶されている場合には、特殊 P T 前兆モードよりも C Z 2 前兆モードへの移行を優先し、C Z 2 前兆モードよりも A R T 前兆モードへの移行を優先するように予め優先順序が定められている。これにより、全ての前兆モードに同一の識別値「3」を対応付けたとしても、C Z 1 モード終了後に何れの種別の前兆モードに移行させればよいかを判別することが可能になっている。

【0092】

具体的には、C Z 1 モードの終了時に遊技情報記憶領域 140 に A R T が記憶されている場合には、演出モードを A R T 前兆モードに移行させた後に A R T モードへ移行させ（図 10 の C , G）、C Z 2 が記憶されて A R T が記憶されていない場合には C Z 2 前兆モードに移行させた後に C Z 2 モードへ移行させ（図 10 の C , F）、特殊 P T 前兆が記憶されて A R T および C Z 2 が記憶されていない場合には特殊 P T 前兆モードに移行させた後に通常モードへ移行させる（図 10 の C , H）。一方、遊技情報記憶領域 140 に A R T、C Z 2 および特殊 P T 前兆の何れの特典も記憶されていない場合には、C Z 1 モードの終了後に演出モードを即時に通常モードに移行させる（図 10 の H）。

【0093】

C Z 2 モードは、A R T モードへの移行のチャンスとなる演出モードであり、C Z 2 モードにおける最初の遊技において、A R T モードへの移行の権利を付与するか否かを A R T 抽選で決定する。このとき、A R T 抽選に当選した場合には、C Z 2 モードで予め定められた例えば 10 回（以下、C Z 2 回数と言う。）の遊技を実行した後に演出モードを A R T モードに移行させる（図 10 の J）。

【0094】

本実施形態例では、遊技情報記憶領域 140 に複数の特典が記憶されることがあるため、C Z 2 モードで A R T 抽選に当選しなかったとしても、C Z 2 モードの終了の際に遊技情報記憶領域 140 に C Z 2 等の前兆有特典が記憶されていることがある。このため、A R T 抽選に当選しなかった場合には、C Z 2 モードの終了の際に遊技情報記憶領域 140 に C Z 2 および特殊 P T の何れかの前兆有特典が記憶されているか否かを判断し、これら前兆有特典が記憶されている場合には、C Z 2 モードの終了後に演出モードを再び前兆モードに移行させる（図 10 の K）。なお、詳しくは後述するが、本実施形態例では、C Z 2 モードへの移行を重ねるごとに A R T 抽選の当選確率が高確率に変動可能になっている。

【0095】

なお、本実施形態例において、C Z 1 潜伏回数や前兆回数を抽選により決定する構成であっても良いし、演出モードを C Z 1 潜伏モードから C Z 1 モードへ移行させる際に、C Z 1 モードへの移行を遊技者に報知するための演出をサブモニタ 6 等で実行する構成であっても良い。また、前兆回数を前兆モードの種別に応じて決定する構成であっても良い。このようにすると、前兆回数に基づいて前兆モードの種別を判別させることができる。

【0096】

次に、演出モードを制御する演出モード制御手段 120 について図 3 等を用いて説明する。

【0097】

演出モード制御手段 120 は、演出モードの移行を決定する演出モード移行決定手段（決定手段）121、演出モードの移行の決定に基づいて識別値を更新する識別値更新手段（更新手段）122、識別値の情報やストップボタンの打順に関する情報を含む演出コマンドや特典の情報を含む特典コマンド等を副制御処理部 200 に送信する演出コマンド送信手段 123、遊技に関する特典の処理を制御する特典処理手段 130、を備えている。

【0098】

演出モード移行決定手段 121 は、所定条件の成立に基づいて演出モードの移行を決定する。演出モードの移行の決定については、図 13 ~ 18 に示すフローを用いて詳しく後述するが、例えば、通常モードおよび前兆モードで C Z 1 抽選に当選したことに基づいて C Z 1 潜伏モードへの移行を決定する。

【 0 0 9 9 】

識別値更新手段 1 2 2 は、通常モードへの移行の決定に基づいて識別値を「 0 」に更新し、C Z 1 潜伏モードへの移行の決定に基づいて識別値を「 1 」に更新し、C Z 1 モードへの移行の決定に基づいて識別値を「 2 」に更新し、前兆モードへの移行の決定に基づいて識別値を「 3 」に更新し、C Z 2 モードへの移行の決定に基づいて識別値を「 4 」に更新し、A R T モードへの移行の決定に基づいて識別値を「 5 」に更新する。

【 0 1 0 0 】

演出コマンド送信手段 1 2 3 は、遊技情報記憶領域 1 4 0 に記憶されている識別値の情報を含む特典コマンドを 1 回の遊技の終了の際に副制御処理部 2 0 0 に送信し、C Z 1 潜伏モードにおける最後の遊技とC Z 1 モードにおける最初の遊技との 2 回の遊技で構成された特定遊技区間で付与された特典（遊技情報記憶領域 1 4 0 に記憶された特典）の情報を含む特典コマンドをC Z 1 モードで副制御処理部 2 0 0 に送信する。

10

【 0 1 0 1 】

特典処理手段 1 3 0 は、C Z 1 抽選を実行するC Z 1 抽選手段 1 3 1 と、C Z 1 潜伏モードにおける最後の遊技で 1 回目の特典処理を実行する第 1 特典処理実行手段 1 3 2 と、C Z 1 モードにおける最初の遊技で 2 回目の特典処理を実行する第 2 特典処理実行手段 1 3 3 と、特典を管理する特典管理手段 1 3 4 と、回胴演出の種類を決定する回胴演出決定手段 1 3 5 と、A R T 抽選の当選確率（以下、A R T 当選確率と言う。）を決定するA R T 当選確率決定手段 1 3 6 と、A R T 抽選を実行するA R T 抽選手段 1 3 7 と、A R T 遊技の管理を行うA R T 管理手段 1 3 8 と、を備えている。

20

【 0 1 0 2 】

C Z 1 抽選手段 1 3 1 は、通常モードにおける特殊エリア（レアリブ、レアベル）の当選に基づいてC Z 1 抽選を実行する。なお、本実施形態例において、特殊エリアの当選のみならず、他の当選エリアの当選に基づいてC Z 1 抽選を行っても良い。この場合、他の当選エリアに当選した場合よりも特殊エリアに当選した場合の方がC Z 1 抽選の当選確率が高確率となるようにC Z 1 抽選を実行すると好適である。

【 0 1 0 3 】

また、C Z 1 抽選手段 1 3 1 は、前兆モードで遊技が行われる毎にC Z 1 抽選を実行する。なお、本実施形態例において、通常モードで行われるC Z 1 抽選と同様に、前兆モードで特殊エリアの当選に基づいてC Z 1 抽選を行う構成であっても良い。この場合、前兆モードと通常モードとでC Z 1 抽選の当選確率が異なるように、例えば、前兆モードにおけるC Z 1 抽選の当選確率を 1 0 0 % に設定すると共に、通常モードにおけるC Z 1 抽選の当選確率を 1 0 % に設定する構成、すなわち、通常モードよりも前兆モードの方がC Z 1 抽選の当選確率が高確率となるようにC Z 1 抽選を実行する構成であっても良いし、その逆の構成であっても良い。

30

【 0 1 0 4 】

第 1 特典処理実行手段 1 3 2 は、C Z 1 潜伏モードの最後の遊技におけるスタートレベル 1 5 の操作に基づいて、複数種類の特典の中から 1 つの特典を決定する特典内容抽選の実行回数を実行回数決定抽選で決定し、決定した実行回数の分だけ特典内容抽選を実行する。

40

【 0 1 0 5 】

実行回数決定抽選は、当たりまたはハズレを決定する抽選をハズレとなるまで繰り返し行うループ抽選であり、第 1 特典処理実行手段 1 3 2 は、実行回数決定抽選で当たりとなった回数を特典内容抽選の実行回数に決定する。

【 0 1 0 6 】

特典内容抽選は、A R T、C Z 2、特殊 P T、通常 P T の中から何れか 1 つの特典を必ず決定するハズレ無しの抽選であり、第 1 特典処理実行手段 1 3 2 は、実行回数決定抽選で決定した実行回数の分だけ特典内容抽選を実行する。なお、特典処理については図 1 4 のフローを用いて詳細に説明する。

【 0 1 0 7 】

50

第2特典処理実行手段133は、CZ1モードにおける最初の遊技におけるスタートレバー15の操作に基づいて2回目の特典処理を実行する。2回目の特典処理は、1回目の特典処理と同じ処理が行われるため、詳細な説明を省略する。

【0108】

特典管理手段134は、1回目の特典処理および2回目の特典処理の双方で決定した特典を遊技情報記憶領域140に記憶する。また、特典管理手段134は、前兆モードの終了時に当該前兆モードへの移行契機となった前兆有特典を遊技情報記憶領域140から抽出(減算)する。例えば、ART前兆モードの終了時に遊技情報記憶領域140からARTを1つ抽出する。なお、前兆モードの終了時に遊技情報記憶領域140からARTを抽出した場合には、演出モードは前兆モードからARTモードへ移行する。なお、前兆モードの終了時に遊技情報記憶領域140から前兆有特典を抽出する処理については図17のフローを用いて詳細に説明する。

10

【0109】

回胴演出決定手段135は、CZ1潜伏モードにおける最後の遊技で行われた1回目の特典処理と、CZ1モードにおける最初の遊技で行われた2回目の特典処理との双方で決定された特典の種類に基づいて、すなわち、特典遊技区間で付与された特典の種類に基づいてCZ1モードにおける2回目の遊技の開始時に実行する回胴演出を回胴演出A~Cの中から1つ決定する。

【0110】

図示を省略するが、1回目および2回目の特典処理で決定された特典にARTが含まれている場合には、回胴演出Aを10%、回胴演出Bを30%、回胴演出Cを60%の確率で決定し、CZ2が含まれてARTが含まれていない場合には、回胴演出Aを40%、回胴演出Bを30%、回胴演出Cを30%の確率で決定し、特殊PTが含まれてARTおよびCZ2が含まれていない場合には、回胴演出Aを60%、回胴演出Bを30%、回胴演出Cを10%の確率で決定し、通常PTのみが含まれている場合には、回胴演出Aを100%、回胴演出Bを0%、回胴演出Cを0%の確率で決定する。このため、回胴演出Aの実行は、特典がARTに決定された可能性が低く通常PTに決定された可能性が高いことを示唆し、回胴演出Cの実行は、特典がARTに決定された可能性が高いことを示唆することができる。なお、回胴演出制御手段115は、CZ1モードにおける2回目の遊技の開始時に回胴演出決定手段135の決定した回胴演出を実行するよう制御する。

20

30

【0111】

ART当選確率決定手段136は、CZ2モードにおける最初の遊技の開始時にART当選確率を30%、50%、70%の中から決定し、決定したART当選確率を遊技情報記憶領域140に記憶する。

【0112】

ART抽選手段137は、CZ2モードにおける最初の遊技の開始時に、遊技情報記憶領域140に記憶されているART当選確率に基づいてART抽選を実行する。

【0113】

本実施形態例では、ART当選確率は初期状態で30%に設定されており、ART当選確率決定手段136は、CZ2モードへの移行毎に、遊技情報記憶領域140に記憶されているART当選確率を更新する構成になっている。このとき、ART当選確率決定手段136は、遊技情報記憶領域140に記憶されているART当選確率が低確率に更新されないように、CZ2モードにおける最初の遊技の開始時にART当選確率を30%、50%、70%の中から決定するように構成されている。つまり、前回のCZ2モードで行われたART抽選の当選確率よりも今回のCZ2モードで行われるART抽選の当選確率が低確率とならないように、ART当選確率を決定している。ただし、ART当選確率決定手段136は、CZ2モードでART抽選に当選した場合には、遊技情報記憶領域140に記憶されているART抽選の当選確率を30%に初期値化するように構成されている。このため、ART抽選の当選後に初めてCZ2モードへ移行した場合には、ART当選確率は30%、50%、70%の中から決定されることになる。

40

50

【 0 1 1 4 】

そして、本実施形態例では、C Z 2 モードで A R T 抽選に当選した場合には、遊技情報記憶領域 1 4 0 に記憶されている A R T 抽選の当選確率を初期値化するが、特定遊技区間で行われた 2 回の特典処理で A R T が付与されたとしても、A R T 抽選の当選確率を初期値化しない構成になっている。このため、遊技情報記憶領域 1 4 0 に A R T が記憶されている状態であっても、A R T 抽選の当選確率が 7 0 % の高確率に設定される場合があり、この場合、C Z 2 モードで A R T 抽選に当選して遊技情報記憶領域 1 4 0 に A R T を更に記憶するチャンスとなる。

【 0 1 1 5 】

なお、本実施形態例において、特定遊技区間で遊技情報記憶領域 1 4 0 に A R T が記憶された場合には、A R T 抽選の当選確率を初期値化する構成であっても良い。また、遊技情報記憶領域 1 4 0 に記憶されている A R T 当選確率に基づいて C Z 2 モードにおける演出の態様を変更するように構成しても良い。例えば、C Z 2 モードにおける演出の態様として演出 A ~ C を設け、C Z 2 モードにおける A R T 当選確率が 3 0 % に決定された場合には C Z 2 モードで演出 A を実行し、5 0 % に決定された場合には C Z 2 モードで演出 B を実行し、7 0 % に決定された場合には C Z 2 モードで演出 C を実行するようにする。このようにすると、A R T 抽選の当選の可能性を C Z 2 モードにおける演出で示唆することが可能になる。

【 0 1 1 6 】

A R T 管理手段 1 3 8 は、A R T モードへの移行の際に遊技情報記憶領域 1 4 0 に所定回数の A R T 遊技を記憶し、A R T モードで遊技が行われる毎に遊技情報記憶領域 1 4 0 に記憶されている A R T 遊技の回数を「1」減算する。なお、演出モード移行決定手段 1 2 1 は、遊技情報記憶領域 1 4 0 に記憶されている A R T 遊技の回数が「0」になったことに基いて非 A R T モードへの移行を決定する。

【 0 1 1 7 】

このように、本実施形態例では、C Z 1 潜伏モードにおける最後の遊技と C Z 1 モードにおける最初の遊技との 2 回の遊技で構成された特定遊技区間において、特典を決定する特典処理を 2 回に分けて実行しており、これら各特典処理では、実行回数決定抽選で決定した実行回数の分だけ特典内容抽選を実行し、この特典内容抽選では、A R T、C Z 2、特殊 P T、通常 P T の中から必ず 1 の特典を決定するように構成されている。このため、C Z 1 抽選の当選に基づいて移行する特定遊技区間で複数の特典が付与される場合があり、本実施形態例では、特定遊技区間で付与された特典の数および種類を図 1 1 に示す複数種類のカード（カード A ~ F）でサブモニタ 6 に表示するように構成されている。

【 0 1 1 8 】

次に、特定遊技区間で決定された特典に基づいてカードの種類および数（演出態様，表示態様）を決定する演出決定手段 2 0 2 について説明する。

【 0 1 1 9 】

演出決定手段 2 0 2 は、特定遊技区間で付与された特典毎にカードの種類および枚数を決定する。具体的には、特定遊技区間で付与された特典の情報を含む特典コマンドを副制御処理部 2 0 0 が受信したことに基いて、この特典コマンドに含まれている 1 つの特典情報に対して 1 または 2 以上のカードをカード A ~ F の中から決定する一連の処理（以下、カード決定処理と言う。）を、特典コマンドに含まれている全ての特典情報に対して実行する。例えば、特定遊技区間で遊技情報記憶領域 1 4 0 に C Z 2 が 2 つ記憶されたことにより、2 個の C Z 2 の情報を含む特典コマンドを副制御処理部 2 0 0 が受信した場合には、特典コマンドから C Z 2 の情報を 1 個抽出してカードの種類および枚数を決定した後に、再び特典コマンドから C Z 2 の情報を 1 個抽出してカードの種類および枚数を決定する。

【 0 1 2 0 】

このように、本実施形態例では、特定遊技区間で決定された特典の数および種類に基づいて、サブモニタ 6 に表示されるカードの種類と枚数が決定される構成になっており、図

10

20

30

40

50

1 1 に示すように、1 つの A R T に 1 枚のカード A、1 つの C Z 2 に 1 枚のカード B、1 つの特殊 P T に 1 枚のカード D、1 つの通常 P T に 1 枚のカード F がそれぞれ対応付けられている。このため、サブモニタ 6 に表示される 1 枚のカード A は、複数種類の特典の中で最も遊技利益の高い A R T が特定遊技区間で付与されたことを遊技者に報知する。同様に、1 枚のカード B は A R T の次に遊技利益の高い C Z 2 の付与を報知し、1 枚のカード D は C Z 2 の次に遊技利益の高い特殊 P T の付与を報知し、1 枚のカード F は最も遊技利益の低い通常 P T の付与を報知する。ただし、本実施形態では、特定遊技区間で A R T が 1 つ付与された場合に、サブモニタ 6 にカード A 以外のカードを複数（複数枚）表示したり、特定遊技区間で C Z 2 が 1 つ付与された場合に、サブモニタ 6 にカード A および B 以外のカードを複数表示したりする場合がある。なお、付与される特典に基づいてカードの種類および枚数を決定するカード決定処理については図 2 2 に示すフローを用いて詳細に後述する。

10

【0 1 2 1】

次に、本実施形態例のスロットマシン S に係る遊技の処理手順について図 1 2 ~ 図 2 3 のフローチャートを用いて説明する。

【0 1 2 2】

（ステップ S 1 ~ S 5）

図 1 2 に示すように、規定数のメダルがスロットマシン S に投入されると（S 1）、スタートレバー 1 5 が有効化され（S 2）、この後にスタートレバー 1 5 が操作されると（S 3）、内部抽選が行われる（S 4）。そして、内部抽選で決定された役に対応する当選フラグが ON にセットされる（S 5）。

20

【0 1 2 3】

本実施形態例では、ステップ S 5 において、ON にセットされている当選フラグの情報を含む演出コマンドを副制御処理部 2 0 0 に送信し、副制御処理部 2 0 0 が当該演出コマンドを受信すると、演出モードの種類に応じて内部抽選で決定された役に対応する様々な演出（例えば、打順演出等）をサブモニタ 6 等で実行する。

【0 1 2 4】

（ステップ S 1 0 0）

次に、演出モードの種別に応じて第 1 演出モード制御処理を実行し、この処理の実行が終了するとステップ S 6 に処理を移す。なお、第 1 演出モード制御処理については後述する。

30

【0 1 2 5】

（ステップ S 6 ~ S 8）

次に、前回の遊技における各リール 3 4 ~ 3 6 の回転開始時点から所定時間（例えば 4 . 1 秒）の経過を条件に各リール 3 4 ~ 3 6 の回転を一斉に開始し（S 6）、全てのリールが定常回転に達した後に全てのストップボタンの操作を有効化する（S 7）。そして、有効化された各ストップボタン 1 6 ~ 1 8 の操作に基づいて対応するリールを停止させる（S 8）。

【0 1 2 6】

（ステップ S 2 0 0）

次に、演出モードの種別に応じて第 2 演出モード制御処理を実行し、この処理の実行が終了するとステップ S 9 に処理を移す。なお、第 2 演出モード制御処理については後述する。

40

【0 1 2 7】

（ステップ S 9 ~ S 1 3）

次に、ステップ S 4 の内部抽選で決定された当選エリアに対応付けられた役に係る図柄組合せが有効ライン L に表示されているか否かの遊技結果判定処理を行い（S 9）、この遊技結果判定処理に応じて、小役の入賞によるメダル払出処理（S 1 0）、再遊技役に対応する図柄組合せが有効ライン L に表示されたことによる再遊技設定処理（S 1 1）、遊技状態を通常状態内で移行させる役として機能する再遊技役や C B 役に係る図柄組合せが

50

有効ライン L に表示されたこと等による遊技状態の移行処理 (S 1 2) 、遊技結果判定処理の結果に応じて当選フラグの O N ・ O F F を制御する当選フラグ制御処理 (S 1 3) を行う。

【 0 1 2 8 】

このように、本実施形態例では、規定数のメダルの投入下におけるスタートレバー 1 5 の遊技開始操作に基づいて複数種類の当選エリアの当否を決定する内部抽選を行うと共に、各リール 3 4 ~ 3 6 の回転を開始させ、有効化されたストップボタン 1 6 ~ 1 8 の操作および内部抽選の結果に基づいて各リール 3 4 ~ 3 6 の回転を停止させて 1 回の遊技を行う。そして、この 1 回の遊技が行われる間に、演出コマンドや特典コマンドに代表される複数種類のコマンドを所定のタイミングで副制御処理部 2 0 0 に送信し、これら複数種類のコマンドに基づいて演出モード移行手段 2 0 1 が演出モードを移行し、演出決定手段 2 0 2 が演出の態様を決定し、演出実行手段 2 0 3 が各演出装置で打順演出やカードによるカード演出等の様々な演出を実行する構成になっている。

10

【 0 1 2 9 】

次に、第 1 演出モード制御処理 (S 1 0 0) について図 1 3 ~ 1 9 を用いて以下に説明する。まず、演出モードが C Z 1 潜伏モードに滞在している場合に行われる第 1 演出モード制御処理について図 1 3 を用いて説明する。なお、C Z 1 潜伏モードは識別値「 1 」に対応する演出モードであり、5 回の遊技で構成されている (C Z 1 潜伏回数が 5 回) 。

【 0 1 3 0 】

(ステップ S 1 0 1)

まず、C Z 1 潜伏モードにおいて、遊技情報記憶領域 1 4 0 に記憶されている C Z 1 潜伏回数から「 1 」を減算し (S 1 0 1) 、ステップ S 1 0 2 に処理を移す。

20

【 0 1 3 1 】

(ステップ S 1 0 2 ~ S 1 0 4 , S 1 2 0)

次に、C Z 1 潜伏回数が「 0 」であるか否かを判断し (S 1 0 2) 、C Z 1 潜伏回数が「 0 」でない場合 (S 1 0 2 で N o) には第 1 演出モード制御処理を終了し、C Z 1 潜伏回数が「 0 」の場合 (S 1 0 2 で Y e s) には、C Z 1 モードへの移行を決定し (S 1 0 3) 、遊技情報記憶領域 1 4 0 に記憶されている識別値を「 2 」に更新し (S 1 0 4) 、1 回目の特典処理を実行する (S 1 2 0) 。つまり、C Z 1 潜伏モードにおける最後の遊技で 1 回目の特典処理を実行する。以下に、特典処理について図 1 4 を用いて説明する。

30

【 0 1 3 2 】

(ステップ S 1 2 1 ~ S 1 2 3)

まず、ハズレとなるまで繰り返し行われる実行回数決定抽選 (ループ抽選) を行い (S 1 2 1) 、この抽選に当選したか否かを判断する (S 1 2 2) 。実行回数決定抽選に当選した場合 (S 1 2 2 で Y e s) には、遊技情報記憶領域 1 4 0 に実行回数決定抽選の当選回数「 1 」を加算する (S 1 2 3) と共に、ステップ S 1 2 1 の手前に戻り、再び実行回数決定抽選を行う (S 1 2 1) 。

【 0 1 3 3 】

本実施形態例では、実行回数決定抽選はスタートレバー 1 5 の操作を契機に行われる構成になっているが、この構成に限られず、全てのストップボタン 1 6 ~ 1 8 の操作のうち三番目 (最後) のストップボタンを押下して当該押下を解除したことを契機に行う構成であっても良い。

40

【 0 1 3 4 】

(ステップ S 1 2 4)

ステップ S 1 2 2 で N o の場合、すなわち、実行回数決定抽選に当選しなかった場合には本ステップ S 1 2 4 に処理を移し、遊技情報記憶領域 1 4 0 に記憶されている実行回数決定抽選の当選回数が「 0 」であるか否かを判断する。なお、本実施形態例では、1 回の特典決定処理において実行回数決定抽選に平均して約 4 回当選するように実行回数決定抽選の当選確率が予め設定されている。

【 0 1 3 5 】

50

(ステップ S 1 2 5 , S 1 2 6)

次に、ステップ S 1 2 4 で N o の場合、すなわち、遊技情報記憶領域 1 4 0 に記憶されている実行回数決定抽選の当選回数が「 1 」以上の場合には、遊技情報記憶領域 1 4 0 に記憶されている実行回数決定抽選の当選回数から「 1 」を減算すると共に (S 1 2 5)、この 1 の減算に基づいて特典内容抽選を 1 回実行する (S 1 2 6)。特典内容抽選は、A R T、C Z 2、特殊 P T、通常 P T の中から必ず 1 つの特典を決定する。

【 0 1 3 6 】

(ステップ S 1 2 7)

次に、ステップ S 1 2 6 の特典内容抽選で決定した特典を遊技情報記憶領域 1 4 0 に記憶して、ステップ S 1 2 8 に処理を移す。

【 0 1 3 7 】

(ステップ S 1 2 8)

次に、遊技情報記憶領域 1 4 0 に記憶されている演出ポイントの累計値が「 1 0 0 0 0 0 」に到達しているか否かを判断する。演出ポイントの累計値が「 1 0 0 0 0 0 」に到達している場合 (S 1 2 8 で Y e s) にはステップ S 1 2 9 に処理を移す。一方、演出ポイントの累計値が「 1 0 0 0 0 0 」に到達していない場合 (S 1 2 8 で N o) には、再びステップ S 1 2 4 に処理を移し、遊技情報記憶領域 1 4 0 に記憶されている実行回数決定抽選の当選回数が「 0 」となるまでステップ S 1 2 4 ~ S 1 2 9 の処理を繰り返し実行する。つまり、実行回数決定抽選で当選した回数の分だけ特典内容抽選を実行する。

【 0 1 3 8 】

(ステップ S 1 2 9)

次に、演出ポイントの累計値が「 1 0 0 0 0 0 」に到達した場合には、遊技情報記憶領域 1 4 0 から演出ポイント「 1 0 0 0 0 0 」を抽出 (減算) すると共に、この抽出に基づいて遊技情報記憶領域 1 4 0 に 1 つの A R T を記憶 (加算) する (S 1 2 9)。かかる後に、再びステップ S 1 2 4 に処理を移し、ステップ S 1 2 4 ~ S 1 2 9 の処理を繰り返し実行する。

【 0 1 3 9 】

次に、演出モードが C Z 1 モードに滞在している場合に行われる第 1 演出モード制御処理について図 1 5 を用いて説明する。なお、C Z 1 モードは、識別値「 2 」に対応する演出モードであり、2 回の遊技で構成されている (C Z 1 回数が 2 回)。

【 0 1 4 0 】

(ステップ S 1 3 1)

まず、C Z 1 モードにおいて、遊技情報記憶領域 1 4 0 に記憶されている C Z 1 回数から「 1 」を減算し、ステップ S 1 3 2 に処理を移す。

【 0 1 4 1 】

(ステップ S 1 3 2 , S 1 2 0 , S 1 3 3)

次に、C Z 1 回数が「 1 」であるか否かを判断し (S 1 3 2)、C Z 1 回数が「 1 」の場合 (S 1 3 2 で Y e s) には、2 回目の特典処理を実行する (S 1 2 0)。つまり、C Z 1 モードにおける最初の遊技で 2 回目の特典処理を実行する。なお、2 回目の特典処理は 1 回目の特典処理と同一の処理 (図 1 4 の処理) であるため説明を省略する。2 回目の特典処理が終了するとステップ S 1 3 3 に処理を移し、1 回目および 2 回目の特典処理で決定した特典の種類に基づいて回胴演出 A ~ C の中から実行する回胴演出の種類を決定する (S 1 3 3)。

【 0 1 4 2 】

(ステップ S 1 3 4 ~ S 1 3 8)

次に、ステップ S 1 3 2 で N o の場合、すなわち、C Z 1 回数が「 1 」でない場合 (C Z 1 モードにおける最後の遊技である場合) にはステップ S 1 3 4 に処理を移し、遊技情報記憶領域 1 4 0 に、A R T、C Z 2、特殊 P T 前兆のうち何れかの前兆有特典が 1 以上記憶されているか否かを判断する (S 1 3 4)。このとき、前兆有特典が 1 以上記憶されている場合 (S 1 3 4 で Y e s) には、前兆モードへの移行を決定し (S 1 3 5)、遊技

10

20

30

40

50

情報記憶領域 140 に記憶されている識別値を「3」に更新し (S 136) ステップ S 139 に処理を移す。一方、前兆有特典が記憶されていない場合 (S 134 で No) には、通常モードへの移行を決定し (S 137)、遊技情報記憶領域 140 に記憶されている識別値を「0」に更新し (S 138) ステップ S 139 に処理を移す。

【0143】

(ステップ S 139 ~ S 140)

次に、ステップ S 133 で決定した回胴演出を実行すると共に、1 回目および 2 回目の特典処理で決定 (付与) した特典の情報を含む特典コマンドを副制御処理部 200 に送信する。なお、副制御処理部 200 が特典コマンドを受信した場合に行われるカード決定処理については図 22 のフローを用いて後述する。

10

【0144】

次に、演出モードが前兆モードに滞在している場合に行われる第 1 演出モード制御処理について図 16 を用いて説明する。なお、前兆モードは識別値「3」に対応する演出モードであり、10 回の遊技で構成されている (前兆回数が 10 回)。つまり、ART 前兆モード、CZ2 前兆モード、特殊 PT 前兆モードの種別に拘わらず、前兆モードにおける遊技回数は同じ回数に設定されている。

【0145】

(ステップ S 151)

まず、前兆モードにおいて、遊技情報記憶領域 140 に記憶されている前兆回数から「1」を減算し (S 151)、ステップ S 152 に処理を移す。

20

【0146】

(ステップ S 152 ~ S 155)

次に、CZ1 抽選を実行し (S 152)、CZ1 抽選に当選したか否かを判断する (S 153)。このとき、CZ1 抽選に当選した場合 (S 153 で Yes) には、CZ1 潜伏モードへの移行を決定し (S 154)、遊技情報記憶領域 140 に記憶されている識別値を「1」に更新する (S 155)。なお、前兆モードにおける CZ1 抽選の当選に基づいて演出モードが前兆モードから CZ1 潜伏モードに移行したとしても、この CZ1 潜伏モードへの移行は、遊技者に判別困難な態様で行われる。

【0147】

(ステップ S 156, S 160)

次に、ステップ S 153 で No の場合、すなわち、前兆モードにおける CZ1 抽選に当選していない場合には、ステップ S 156 に処理を移し、遊技情報記憶領域 140 に記憶されている前兆回数が「0」であるか否かを判断する。このとき、前兆回数が「0」でない場合 (S 156 で No) には、前兆モードにおける第 1 演出モード制御処理を終了し、前兆回数が「0」の場合 (S 156 で Yes) には、ステップ S 160 に処理を移して前兆モード終了処理を実行する。以下に前兆モード終了処理について図 17 を用いて説明する。

30

【0148】

(ステップ S 161)

まず、遊技情報記憶領域 140 に ART が 1 以上記憶 (ストック) されているか否かを判断し、ART が 1 以上記憶されている場合 (S 161 で Yes) には、ステップ S 162 に処理を移す。なお、本実施形態例では、CZ1 モードの終了時に遊技情報記憶領域 140 に ART を含む複数の特典が記憶されている場合には、ART モードへの移行を最優先して CZ1 モードの終了後に ART 前兆モードに移行させる構成になっている (図 21 の S 231, 232 を参照)。このため、ステップ S 161 で Yes、すなわち、遊技情報記憶領域 140 に ART が記憶されているということは、現在、ART 前兆モードに滞在していることになる。

40

【0149】

(ステップ S 162 ~ S 164)

次に、ART モードへの移行を決定し (S 162)、遊技情報記憶領域 140 に記憶さ

50

れている識別値を「5」に更新すると共に(S 1 6 3)、遊技情報記憶領域1 4 0からARTを1つ抽出(ARTのストックを1減算)して(S 1 6 4)、前兆モード終了処理を終える。

【0 1 5 0】

(ステップS 1 6 5)

次に、ステップS 1 6 1でNoの場合、すなわち、遊技情報記憶領域1 4 0にARTが記憶されていない場合には、遊技情報記憶領域1 4 0にC Z 2が1以上記憶されているかを判断し(S 1 6 5)、C Z 2が1以上記憶されている場合(S 1 6 5でYes)には、ステップS 1 6 6に処理を移す。なお、本実施形態例では、C Z 1モードの終了の際に遊技情報記憶領域1 4 0にC Z 2が記憶されているがARTが記憶されていない場合には、C Z 2モードへの移行を優先してC Z 1モードの終了後にC Z 2前兆モードに移行させる構成になっている(図2 1のS 2 3 1, 2 3 3を参照)。このため、ステップS 1 6 5でYes、すなわち、遊技情報記憶領域1 4 0にC Z 2が記憶されているがARTが記憶されていないということは、現在、C Z 2前兆モードに滞在していることになる。

10

【0 1 5 1】

(ステップS 1 6 6 ~ S 1 6 8)

次に、C Z 2モードへの移行を決定し(S 1 6 6)、遊技情報記憶領域1 4 0に記憶されている識別値を「4」に更新すると共に(S 1 6 7)、遊技情報記憶領域1 4 0からC Z 2を1つ抽出(C Z 2のストックを1減算)して(S 1 6 8)、前兆モード終了処理を終える。

20

【0 1 5 2】

(ステップS 1 6 9 ~ S 1 7 1)

次に、ステップS 1 6 5でNoの場合、すなわち、遊技情報記憶領域1 4 0に特殊PT前兆が記憶されている(ARTおよびC Z 2の何れも記憶されていない)場合には、通常モードへの移行を決定し(S 1 6 9)、遊技情報記憶領域1 4 0に記憶されている識別値を「0」に更新すると共に(S 1 7 0)、遊技情報記憶領域1 4 0から特殊PT前兆を1つ抽出(特殊PT前兆のストックを1減算)して(S 1 7 1)、前兆モード終了処理を終える。なお、本実施形態例では、C Z 1モードの終了の際に遊技情報記憶領域1 4 0に特殊PT前兆が記憶されているがARTおよびC Z 2が記憶されていない場合には、C Z 1モードの終了後に演出モードを特殊PT前兆モードに移行させる構成になっている(図2 1のS 2 3 3, 2 3 5を参照)。このため、ステップS 1 6 5でNoであるということは、現在、特殊PT前兆モードに滞在していることになる。

30

【0 1 5 3】

本実施形態例では、特典として、前兆モードへの移行を伴うART、C Z 2、特殊PT(前兆有特典)と、前兆モードへの移行を伴わない通常PT(以下、前兆無特典と言う。)が設けられており、特定遊技区間で特典として前兆有特典が付与された場合には、演出モードを前兆モードに移行させ、前兆モード終了時に遊技情報記憶領域1 4 0から当該前兆モードへの移行契機となった前兆有特典を1減算する構成になっている(図1 7のS 1 6 4, S 1 6 8, S 1 7 1)。このため、図1 6に示すように、前兆モード中にC Z 1抽選に当選して(同図のS 1 5 3でYes)、前兆モードで予め定められた所定回数(前兆回数)の遊技を実行する前に前兆モードが終了して演出モードがC Z 1潜伏モードに移行した場合には、遊技情報記憶領域1 4 0から前兆有特典を減算することなく演出モードをC Z 1潜伏モードに移行させることになる。このとき、遊技情報記憶領域1 4 0には少なくとも前兆有特典が記憶されていることから、この前兆有特典に基づいて、演出モードがC Z 1潜伏モードおよびC Z 1モードを経て再び前兆モードに移行し、この前兆モードでC Z 1抽選に当選しないことを条件に所定回数(前兆回数)の遊技が行われるまで前兆モードに滞在することになる。つまり、本実施形態例では、前兆モードにおけるC Z 1抽選の当選に基づいて前兆モードが中断された場合には、前兆モードが再セットされて再び前兆モードに滞在することになる。このため、前兆モードにおけるC Z 1抽選の当選は、前兆モードの滞在期間を長期化させて、C Z 1抽選の実行機会を増加させることができる。

40

50

【 0 1 5 4 】

なお、本実施形態例において、特定遊技区間で遊技情報記憶領域 1 4 0 に特殊 P T 前兆が記憶されたこと（特典として特殊 P T が付与されたこと）に基づいて、特定遊技区間の終了後に特殊 P T 前兆モードに移行した場合には、この前兆モード終了時ではなく、当該前兆モード開始時に遊技情報記憶領域 1 4 0 から特殊 P T 前兆を 1 抽出（減算）する構成であっても良い。この場合、特殊 P T 前兆モードの移行時に遊技情報記憶領域 1 4 0 から特殊 P T 前兆を 1 つ減算するため、特殊 P T 前兆モードで C Z 1 抽選に当選した場合には、この特殊 P T 前兆モードへの移行契機となった特殊 P T 前兆は既に遊技情報記憶領域 1 4 0 から抽出されている。したがって、遊技情報記憶領域 1 4 0 に記憶されている 1 つの特殊 P T 前兆に基づいて特殊 P T 前兆モードに 1 回だけ移行することになる。このようにすると、遊技情報記憶領域 1 4 0 に記憶されている 1 つの特殊 P T 前兆に基づいて繰り返し特殊 P T 前兆モードがセットされることはない。これにより、前兆モードの滞在期間が長期化することを防止することができる。

10

【 0 1 5 5 】

次に、演出モードが C Z 2 モードに滞在している場合に行われる第 1 演出モード制御処理について図 1 8 を用いて説明する。なお、C Z 2 モードは識別値「4」に対応する演出モードであり、10 回の遊技で構成されている（C Z 2 回数が 10 回）。

【 0 1 5 6 】

（ステップ S 1 8 1）

まず、C Z 2 モードにおいて、遊技情報記憶領域 1 4 0 に記憶されている C Z 2 回数から「1」を減算し（S 1 8 1）、ステップ S 1 8 2 に処理を移す。

20

【 0 1 5 7 】

（ステップ S 1 8 2）

次に、遊技情報記憶領域 1 4 0 に記憶されている C Z 2 回数が「9」であるか否かを判断し（S 1 8 2）、C Z 2 回数が「9」でない場合（S 1 8 2 で N o）には、ステップ S 1 8 7 に処理を移す。一方、C Z 2 回数が「9」の場合、すなわち、C Z 2 モードにおける最初の遊技（1 回目の遊技）の場合（S 1 8 2 で Y e s）には、ステップ S 2 0 0 に処理を移し A R T 当選確率決定処理を実行する。以下に図 1 9 を用いて A R T 当選確率決定処理について説明する。

【 0 1 5 8 】

30

（ステップ S 2 0 1 ~ 2 0 7）

A R T 当選確率決定処理において、遊技情報記憶領域 1 4 0 に記憶されている A R T 抽選の当選確率（A R T 当選確率）が 3 0 % の場合（S 2 0 1 で Y e s）には、A R T 当選確率を 3 0 %、5 0 %、7 0 % の中から決定し（S 2 0 2）、遊技情報記憶領域 1 4 0 に記憶されている A R T 当選確率が 5 0 % の場合（S 2 0 3 で Y e s）には、A R T 抽選の当選確率を 5 0 % および 7 0 % の中から決定し（S 2 0 4）、遊技情報記憶領域 1 4 0 に記憶されている A R T 当選確率が 7 0 % の場合（S 2 0 5 で Y e s）には、A R T 当選確率を 7 0 % に決定する（S 2 0 6）。そして、決定した A R T 当選確率を遊技情報記憶領域 1 4 0 に記憶して（S 2 0 7）A R T 当選確率決定処理を終了する。つまり、前回の C Z 2 モードで行われた A R T 抽選の当選確率よりも今回の C Z 2 モードで行われる A R T 抽選の当選確率が低確率とならないように、A R T 当選確率を決定している。

40

【 0 1 5 9 】

（ステップ S 1 8 3 ~ S 1 8 6）

図 1 8 に説明を戻し、A R T 当選確率決定処理（S 2 0 0）の終了後に遊技情報記憶領域 1 4 0 に記憶されている A R T 当選確率で A R T 抽選を実行し（S 1 8 3）、A R T 抽選に当選したか否かを判断する（S 1 8 4）。このとき、A R T 抽選に当選した場合（S 1 8 4 で Y e s）には、遊技情報記憶領域 1 4 0 に A R T を 1 つ加算し（S 1 8 5）、遊技情報記憶領域 1 4 0 に記憶されている A R T 当選確率を 3 0 % に初期値化する（S 1 8 6）。

【 0 1 6 0 】

50

(ステップ S 1 8 7)

次に、遊技情報記憶領域 1 4 0 に記憶されている C Z 2 回数が「0」であるか否かを判断し (S 1 8 7)、C Z 2 回数が「0」でない場合 (S 1 8 7 で N o) には、C Z 2 モードにおける第 1 演出モード制御処理を終了し、C Z 2 回数が「0」である場合 (S 1 8 7 で Y e s) には、ステップ S 1 8 8 に処理を移す。

【0 1 6 1】

(ステップ S 1 8 8 ~ S 1 9 1)

次に、遊技情報記憶領域 1 4 0 に A R T が 1 以上記憶 (ストック) されているか否かを判断し (S 1 8 8)、A R T が 1 以上記憶されている場合 (S 1 8 8 で Y e s) には、A R T モードへの移行を決定し (S 1 8 9)、遊技情報記憶領域 1 4 0 に記憶されている識別値を「5」に更新すると共に (S 1 9 0)、遊技情報記憶領域 1 4 0 に記憶されている 1 つの A R T を抽出 (A R T のストックを 1 減算) して (S 1 9 1)、C Z 2 モードにおける第 1 演出モード制御処理を終える。

10

【0 1 6 2】

(ステップ S 1 9 2 ~ S 1 9 4)

次に、ステップ S 1 8 8 で N o の場合、すなわち、遊技情報記憶領域 1 4 0 に A R T が記憶されていない場合には、遊技情報記憶領域 1 4 0 に 1 以上の C Z 2 が記憶されているか、あるいは、遊技情報記憶領域 1 4 0 に 1 以上の特殊 P T 前兆が記憶されているかを判断し (S 1 9 2)、C Z 2 または特殊 P T 前兆が 1 以上記憶されている場合 (S 1 9 2 で Y e s) には、前兆モードへの移行を決定し (S 1 9 3)、遊技情報記憶領域 1 4 0 に記憶されている識別値を「3」に更新して (S 1 9 4)、C Z 2 モードにおける第 1 演出モード制御処理を終える。

20

【0 1 6 3】

(ステップ S 1 9 5 , S 1 9 6)

次に、ステップ S 1 9 2 で N o の場合、すなわち、遊技情報記憶領域 1 4 0 に A R T、C Z 2 および特殊 P T 前兆の何れの前兆有特典も記憶されていない場合には、通常モードへの移行を決定し (S 1 9 5)、遊技情報記憶領域 1 4 0 に記憶されている識別値を「0」に更新して (S 1 9 6)、C Z 2 モードにおける第 1 演出モード制御処理を終える。

【0 1 6 4】

次に、1 回の遊技の終了の際に行われる第 2 演出モード制御処理 (S 2 1 0) について図 2 0 を用いて以下に説明する。

30

【0 1 6 5】

(ステップ S 2 1 1 ~ S 2 2 2)

まず、遊技情報記憶領域 1 4 0 に記憶されている識別値を確認し (S 2 1 1)、識別値「0」が記憶されている場合 (S 2 1 2 で Y e s) には、通常モードの情報を含む演出コマンドを副制御処理部 2 0 0 に送信し (S 2 1 3)、同様に、識別値「1」が記憶されている場合 (S 2 1 4 で Y e s) には、C Z 1 潜伏モードの情報を含む演出コマンドを送信し (S 2 1 5)、識別値「2」が記憶されている場合 (S 2 1 6 で Y e s) には、C Z 1 モードの情報を含む演出コマンドを送信し (S 2 1 7)、識別値「4」が記憶されている場合 (S 2 1 9 で Y e s) には、C Z 2 モードの情報を含む演出コマンドを送信し (S 2 2 0)、識別値「5」が記憶されている場合 (S 2 2 1 で Y e s) には、A R T モードの情報を含む演出コマンドを送信する (S 2 2 2)。そして、遊技情報記憶領域 1 4 0 に A R T 前兆モード、C Z 2 前兆モードおよび特殊 P T 前兆モードの全ての前兆モードに対応付けられた識別値「3」が記憶されている場合 (S 2 1 8 で Y e s) には、ステップ S 2 3 0 に処理を移して前兆モード種別決定処理を実行する。この前兆モード種別決定処理について図 2 1 を用いて以下に説明する。

40

【0 1 6 6】

(ステップ S 2 3 1 ~ S 2 3 5)

前兆モード種別決定処理において、遊技情報記憶領域 1 4 0 に A R T が 1 以上記憶 (ストック) されている場合 (S 2 3 1 で Y e s) には、A R T 前兆モードの情報を含む演出

50

コマンドを送信し（S 2 3 2）、遊技情報記憶領域 1 4 0 に C Z 2 が 1 以上記憶されているが A R T が記憶されていない場合（S 2 3 3 で Y e s）には、C Z 2 前兆モードの情報を含む演出コマンドを送信し（S 2 3 4）、遊技情報記憶領域 1 4 0 に特殊 P T 前兆が 1 以上記憶されているが A R T および C Z 2 が記憶されていない場合（S 2 3 3 で N o）には、特殊 P T 前兆モードの情報を含む演出コマンドを送信し（S 2 3 5）、前兆モード種別決定処理を終了する。つまり、識別値が「3」に更新されて演出モードが C Z 1 モードから前兆モードに移行する際には、特殊 P T 前兆モードよりも C Z 2 前兆モードの移行が優先され、C Z 2 前兆モードよりも A R T 前兆モードの移行が優先される。

【0 1 6 7】

次に、C Z 1 潜伏モードにおける最後の遊技と C Z 1 モードにおける最初の遊技との 2 回の遊技で構成された特定遊技区間で付与された特典に基づいて、カードの種類および枚数を決定するカード決定処理（S 2 4 0）について図 2 2 を用いて以下に説明する。なお、カード決定処理は、C Z 1 モードにおける図 1 5 に示すステップ S 1 4 0 で副制御処理部 2 0 0 に送信された特典コマンドに基づいて行われる。

【0 1 6 8】

（ステップ S 2 4 1，S 2 4 2）

まず、C Z 1 モードで送信された特典コマンドを副制御処理部 2 0 0 が受信したか否かを判断し（S 2 4 1）、特典コマンドを受信している場合（S 2 4 1 で Y e s）には特典コマンドに含まれている特典の情報を確認し（S 2 4 2）、ステップ S 2 4 3 に処理を移す。一方、特典コマンドを受信していない場合（S 2 4 1 で N o）にはカード決定処理を終了する。

【0 1 6 9】

（ステップ S 2 4 3 ~ S 2 4 5）

次に、特典コマンドに A R T の情報が 1 以上含まれているか否かを判断し（S 2 4 3）、A R T の情報が 1 以上含まれている場合（S 2 4 3 で Y e s）、特典コマンドから A R T の情報を 1 つ抽出し（S 2 4 4）、この抽出に基づいてカードの枚数を複数枚にするか否かを決定する（S 2 4 5）。

【0 1 7 0】

（ステップ S 2 4 6，S 2 4 7）

次に、カードの枚数を複数枚に決定したか否かを判断し（S 2 4 6）、カードの枚数を複数枚に決定した場合（S 2 4 6 で Y e s）には、カードの枚数を例えば 2 枚 ~ 5 枚の範囲内で決定すると共に、決定したカードの枚数毎にカードの種類を決定する（S 2 4 7）。このとき、A R T に対応するカード A を選択しないようにカード B ~ D の中からカードの種類を決定する。

【0 1 7 1】

（ステップ S 2 4 8）

次に、ステップ S 2 4 6 で N o の場合、すなわち、カードの枚数を複数枚に決定していない場合には、本ステップ S 2 4 8 において、1 枚のカードを A R T に対応するカード A に決定する。

【0 1 7 2】

ステップ S 2 4 7，2 4 8 において、特典コマンドに含まれている 1 つの A R T の情報に基づいてカードの種類および枚数を決定すると、再びステップ S 2 4 3 の手前に戻り、特典コマンドに含まれている A R T の情報が全て抽出されるまで、すなわち、特典コマンドに含まれている A R T の情報が「0」になるまでステップ S 2 4 3 ~ S 2 4 8 までの処理を繰り返し実行する。そして、特典コマンドに含まれている A R T の情報が「0」の場合（S 2 4 3 で N o）には、ステップ S 2 4 9 に処理を移す。

【0 1 7 3】

（ステップ S 2 4 9 ~ S 2 5 1）

次に、特典コマンドに C Z 2 の情報が 1 以上含まれているか否かを判断し（S 2 4 9）、C Z 2 の情報が 1 以上含まれている場合（S 2 4 9 で Y e s）、特典コマンドから C Z

10

20

30

40

50

2 の情報を 1 つ抽出し (S 2 5 0)、この抽出に基づいてカードの枚数を複数枚にするか否かを決定する (S 2 5 1)。

【 0 1 7 4 】

(ステップ S 2 5 2 , S 2 5 3)

次に、カードの枚数を複数枚に決定したか否かを判断し (S 2 5 2)、カードの枚数を複数枚に決定した場合 (S 2 5 2 で Y e s) には、カードの枚数を例えば 2 枚 ~ 5 枚の範囲内で決定すると共に、決定したカードの枚数毎にカードの種類を決定する (S 2 5 3)。このとき、C Z 2 に対応するカード B および A R T に対応するカード A を選択しないようにカード C ~ F の中からカードの種類を決定する。

【 0 1 7 5 】

(ステップ S 2 5 4)

次に、ステップ S 2 5 2 で N o の場合、すなわち、カードの枚数を複数枚に決定していない場合には、本ステップ S 2 5 4 において、1 枚のカードを C Z 2 に対応するカード B に決定する。

【 0 1 7 6 】

ステップ S 2 5 3 , 2 5 4 において、特典コマンドに含まれている 1 つの C Z 2 の情報に基づいてカードの種類および枚数を決定すると、再びステップ S 2 4 9 の手前に戻り、特典コマンドに含まれている C Z 2 の情報が全て抽出されるまで、すなわち、特典コマンドに含まれている C Z 2 の情報が「 0 」になるまでステップ S 2 4 9 ~ S 2 5 4 までの処理を繰り返し実行する。そして、特典コマンドに含まれている C Z 2 の情報が「 0 」の場合 (S 2 4 9 で N o) には、ステップ S 2 5 5 に処理を移す。

【 0 1 7 7 】

(ステップ S 2 5 5 ~ S 2 5 7)

次に、特典コマンドに特殊 P T 前兆の情報が 1 以上含まれているか否かを判断し (S 2 5 5)、特殊 P T 前兆の情報が 1 以上含まれている場合 (S 2 5 5 で Y e s)、特典コマンドから特殊 P T 前兆の情報を 1 つ抽出し (S 2 5 6)、この抽出に基づいて、カードの枚数を 1 枚、カードの種類を特殊 P T 前兆に対応するカード D に決定する (S 2 5 7)。かかる後にステップ S 2 5 5 の手前に戻り、特典コマンドに含まれている特殊 P T 前兆の情報が「 0 」になるまでステップ S 2 5 5 ~ S 2 5 7 までの処理を繰り返し実行する。そして、特典コマンドに含まれている特殊 P T 前兆の情報が「 0 」の場合 (S 2 5 5 で N o) には、ステップ S 2 5 8 に処理を移す。

【 0 1 7 8 】

(ステップ S 2 5 8 ~ S 2 6 0)

次に、特典コマンドに通常 P T の情報が 1 以上含まれているか否かを判断し (S 2 5 8)、通常 P T の情報が 1 以上含まれている場合 (S 2 5 8 で Y e s) には、特典コマンドから通常 P T の情報を 1 つ抽出し (S 2 5 9)、この抽出に基づいて、カードの枚数を 1 枚に、カードの種類を通常 P T に対応するカード F に決定する (S 2 6 0)。かかる後にステップ S 2 5 8 の手前に戻り、特典コマンドに含まれている通常 P T の情報が「 0 」になるまでステップ S 2 5 8 ~ S 2 6 0 までの処理を繰り返し実行する。そして、特典コマンドに含まれている通常 P T の情報が「 0 」の場合 (S 2 5 8 で N o) には、カード決定処理を終了する。

【 0 1 7 9 】

このように、特定遊技区間で付与された 1 つの特典に対して 1 枚のカードをサブモニタ 6 に表示することにより特典の種類を報知または示唆する場合があります、A R T の付与はカード A で表示し、C Z 2 の付与はカード B で表示し、特殊 P T の付与はカード D で表示し、通常 P T の付与はカード F で表示する。

【 0 1 8 0 】

そして、本実施形態例では、特定遊技区間で A R T が付与された場合には、この A R T に対して A R T に対応するカード A と異なる複数枚のカード B ~ D をサブモニタ 6 に表示することにより特典の種類を示唆する場合があります、特定遊技区間で C Z 2 が付与された場

10

20

30

40

50

合には、このC Z 2に対してA R Tに対応するカードAおよびC Z 2に対応するカードBと異なる複数枚のカードC～Fをサブモニタ6に表示することにより特典の種類を示唆する場合がある。なお、カードがサブモニタ6に表示される具体例については後述する。

【0181】

次に、非A R Tモードにおける遊技状態の遷移の具体例について図23を用いて説明する。なお、図23に示す具体例は、通常モードでC Z 1抽選に当選したことに基づいて前兆モードに移行し、この前兆モードで再びC Z 1抽選に当選したことに基づいて特典としてA R Tモードへの移行の権利(A R T)が付与されてA R Tモードに移行した場合の例である。すなわち、通常モード C Z 1 潜伏モード(1回目) C Z 1 モード(1回目)

前兆モード(1回目) C Z 1 潜伏モード(2回目) C Z 1 モード(2回目) 前兆モード(2回目) A R Tモードの順番で演出モードが移行した場合の例である。

【0182】

図23(a)に示すように、通常モードでC Z 1抽選に当選すると、2回の特典処理が行われる特定遊技区間(図中に示す1回目の特定遊技区間)に移行する。この1回目の特定遊技区間で、特典として1つの特殊P Tと4つの通常P Tが付与された。これにより、回胴演出の種類が回胴演出Aに決定され、図23(b)に示すように、1回目のC Z 1モードにおける最後の遊技(2回目の遊技)の開始時に回胴演出Aが実行された。回胴演出AはA R Tの付与の可能性が低いことを示唆する演出であるため、これを見た遊技者は遊技利益の低い特典が付与されたかもしれないと予測することになる。

【0183】

図23(c)に示すように、回胴演出Aの実行終了後に1枚のカードDと4枚のカードFがサブモニタ6に表示された。1枚のカードDは特殊P Tに対応するカードであり、1枚のカードFは通常P Tに対応するカードであるが、C Z 2が付与された場合に、1枚のカードDと複数枚のカードFがサブモニタ6に表示される可能性がある(図11, 図22のS253参照)。このため、カード演出を見た遊技者は、1回目の特定遊技区間でA R Tが付与されなかったことを認識するが、A R T抽選の行われるC Z 2モードへの移行に期待することになる。

【0184】

1回目の特定遊技区間で1つの特殊P Tが付与されているため、図23(a)に示すように、1回目のC Z 1モードの終了後に演出モードが特殊P T前兆モードに移行する。

【0185】

特殊P T前兆モードでは、前兆モードの種別を判別することが困難な態様の演出がサブモニタ6等で行われる。このため、遊技者は、何れの種別の前兆モードに移行したかを判別することは困難であるが、1回目のC Z 1モードで行われたカード演出によりA R Tが付与されなかったことを認識しているため、少なくとも、1回目の特定遊技区間でC Z 2および特殊P Tのうち何れかの特典が付与されたことを認識することができる。

【0186】

図23(a)に示すように、特殊P T前兆モード中にC Z 1抽選に当選した。これにより、再び2回の特典処理が行われる特定遊技区間(図中に示す2回目の特定遊技区間)に移行して、特典として、1つのA R Tと2つの通常P Tが付与された。これにより、回胴演出の種類が回胴演出Cに決定され、図23(d)に示すように、2回目のC Z 1モードにおける最後の遊技(2回目の遊技)の開始時に回胴演出Cが実行された。回胴演出CはA R Tの付与の可能性が高いことを示唆する演出であるため、これを見た遊技者はA R Tが付与されたかもしれないと予測することになる。

【0187】

2回目の特定遊技区間で付与された1つのA R T、2つの通常P Tに基づいて、図23(e)に示すように、3枚のカードBと、2枚のカードFがサブモニタ6に表示された。

【0188】

ここで、A R Tに対応するカードAはサブモニタ6に表示されていないが、A R Tが付与された場合には、複数枚のカードBがサブモニタ6に表示される可能性がある(図22

10

20

30

40

50

の S 2 4 7 参照)。また、1枚のカード B は C Z 2 に対応するカードであるため、これを見た遊技者は、A R T、C Z 2、特殊 P T、通常 P T の中で遊技利益が上位の特典である C Z 2 が付与されたことを確信すると共に、遊技利益の最も高い A R T の付与に大いに期待することになる。

【0189】

2 回目の特定遊技区間で 1 つの A R T と 2 つの通常 P T が付与され、また、2 回目の特定遊技区間に移行する前の特殊 P T 前兆モード中に C Z 1 抽選に当選して遊技情報記憶領域 1 4 0 から特殊 P T 前兆が抽出されずに残存している。このため、2 回目の C Z 1 モード終了時には、1 つの A R T と 1 つの特殊 P T 前兆が遊技情報記憶領域 1 4 0 に記憶されていることになる。このとき、A R T 前兆モードへの移行 (A R T モードへの移行) を最優先するため遊技情報記憶領域 1 4 0 から 1 つの A R T を抽出し、この抽出により、2 回目の C Z 1 モードの終了後に A R T 前兆モードに移行する (図 2 3 (a))。そして、図示は省略するが、A R T 前兆モードの終了時に A R T モードへの移行がサブモニタ 6 等で報知されて演出モードが A R T モードに移行する。

10

【0190】

次に、非 A R T モードにおける遊技状態の遷移の具体例について図 2 4 を用いて説明する。なお、図 2 4 に示す具体例は、特定遊技区間で特典として 3 つの C Z 2 が付与されて C Z 2 モードへの移行を合計で 3 回繰り返した場合の具体例であり、1 回目の C Z 2 モードおよび 2 回目の C Z 2 モードでは A R T 抽選の結果がハズレとなったが、3 回目の C Z 2 モードで A R T 抽選に当選して A R T モードへ移行した場合の具体例である。

20

【0191】

図 2 4 (a) に示すように、通常モードで C Z 1 抽選に当選すると、2 回の特典処理が行われる特定遊技区間に移行する。この特定遊技区間で 3 つの C Z 2 が付与され、これら 3 つの C Z 2 に基づいて、1 回目の C Z 1 モードにおける最後の遊技 (2 回目の遊技) の開始時に回胴演出が実行され、この回胴演出の実行後にカード演出がサブモニタ 6 で実行された。なお、特定遊技区間で付与された 3 つの C Z 2 のうち 1 つの C Z 2 に基づいて、C Z 1 モードの終了後に C Z 2 前兆モードに移行した後に 1 回目の C Z 2 モードへ移行した。

【0192】

図 2 4 (a) に示すように、1 回目の C Z 2 モードにおける最初の遊技 (1 回目の遊技) で A R T 抽選の当選確率を決定する処理 (A R T 当選確率決定処理) が行われた。このとき、遊技情報記憶領域 1 4 0 に記憶されていた A R T 当選確率が初期値の 3 0 % であったため、A R T 当選確率は 3 0 %、5 0 %、7 0 % の中から決定される。

30

【0193】

図 2 4 (b) に示すように、1 回目の C Z 2 モードでは A R T 当選確率が 5 0 % に決定され、この 5 0 % の当選確率で行われた A R T 抽選でハズレとなった。このとき、遊技情報記憶領域 1 4 0 に前兆モードへの移行を伴う 2 つの C Z 2 (前兆有特典) が記憶されているため、1 回目の C Z 2 モードの終了後に再び C Z 2 前兆モードに移行し、かかる後に 2 回目の C Z 2 モードへ移行した。

【0194】

図 2 4 (a) に示すように、2 回目の C Z 2 モードにおける最初の遊技で A R T 当選確率決定処理が行われた。このとき、遊技情報記憶領域 1 4 0 に記憶されていた A R T 当選確率が 5 0 % であったため、A R T 当選確率は 5 0 % および 7 0 % の中から決定される。

40

【0195】

図 2 4 (b) に示すように、2 回目の C Z 2 モードでは A R T 当選確率が 5 0 % に決定され、この 5 0 % の当選確率で行われた A R T 抽選でハズレとなった。このとき、遊技情報記憶領域 1 4 0 に前兆モードへの移行を伴う 1 つの C Z 2 (前兆有特典) が記憶されているため、2 回目の C Z 2 モードの終了後に再び C Z 2 前兆モードに移行し、かかる後に 3 回目の C Z 2 モードへ移行した。

【0196】

50

図 2 4 (a) に示すように、3 回目の C Z 2 モードにおける最初の遊技で A R T 当選確率決定処理が行われた。このとき、遊技情報記憶領域 1 4 0 に記憶されていた A R T 当選確率が 5 0 % であったため、A R T 当選確率は 5 0 % および 7 0 % の中から決定される。そして、図 2 4 (b) に示すように、3 回目の C Z 2 モードでは A R T 当選確率が 7 0 % に決定され、この 7 0 % の当選確率で行われた A R T 抽選で当たりとなった。これにより、3 回目の C Z 2 モードの終了時に A R T 抽選の当選が報知されて演出モードが A R T モードに移行した。なお、図 2 4 (b) に示すように、3 回目の C Z 2 モードにおける A R T 抽選に当選したことにより遊技情報記憶領域 1 4 0 に記憶されていた A R T 当選確率が 3 0 % に初期値化された。

【 0 1 9 7 】

以上のように、第 1 実施形態例では、C Z 1 潜伏モードにおける最後の遊技と C Z 1 モードにおける最初の遊技で構成された特定遊技区間において、特典の付与に関する特典処理を 2 回に分けて実行するように構成されており、1 回目の特典処理および 2 回目の特典処理の双方で決定された特典の種類（特典内容抽選で決定した特典の種類）に基づいて複数種類の回胴演出の中から一の回胴演出を実行する構成になっている。このため、2 回の特典処理で決定した全ての特典を反映した一の回胴演出を実行することができるため、回胴演出による演出効果を高めることができる。

【 0 1 9 8 】

仮に、特典処理の実行毎に回胴演出を実行するように構成したとすると、本実施形態例では、連続する 2 回の遊技の各遊技で特典処理を実行する構成になっているため、回胴演出が 2 回の遊技で連続して実行されることになり遊技の邪魔となり煩わしい。本実施形態例では、2 回の特典処理で決定した全ての特典に基づいて一の回胴演出を実行するように構成されているため、回胴演出の実行が遊技の邪魔となることを防止することができると共に、累積的に獲得した特典を 1 つの演出で遊技者に報知可能となる。

【 0 1 9 9 】

なお、第 1 実施形態例では、複数の遊技で構成された特定遊技区間で得られた特典処理の結果（遊技情報）の全てを用いて一の回胴演出を実行するように構成されているが、この構成に限られず、特定遊技区間で得られた特典処理の結果（遊技情報）のみならず、特定遊技区間で行われた内部抽選の結果等、その他の遊技情報を用いて一の回胴演出を実行するように構成されていても良い。

【 0 2 0 0 】

なお、第 1 実施形態例において、C Z 1 抽選の当選から C Z 1 モードの終了までを特定遊技区間とし、特定遊技区間で遊技が行われる毎に、遊技に関する特典の付与に関する特典処理を実行するように構成しても良い。例えば、C Z 1 抽選の当選から C Z 1 モードの終了までの特定遊技区間を N 回（例えば 5 回）の遊技で構成し、特定遊技区間で合計 5 回の特典処理を行い、これら 5 回の特典処理で得られた全ての特典（遊技情報）に基づいて一の回胴演出を実行しても良い。また、上記構成において、特定遊技区間の最初の遊技で 1 回目の特典処理を行い、特定遊技区間の 3 回目の遊技で 2 回目の特典処理を行い、特定遊技区間の最後（5 回目）の遊技で 3 回目の特典処理を行う。そして、これら 3 回の特典処理で得られた全ての特典（遊技情報）に基づいて一の回胴演出を実行したり、あるいは、1 回目の特典処理および 3 回目の特典処理で得られた特典（遊技情報）に基づいて一の回胴演出を実行したりしても良い。

【 0 2 0 1 】

また、第 1 実施形態例では、2 回の特典処理で決定された特典の種類（特典内容抽選で決定した特典の種類、遊技情報）に基づいて複数種類の回胴演出の中から一の回胴演出を決定する構成となっているが、この構成に限られず、2 回の特典処理で決定された特典の数（実行回数決定抽選で決定した特典内容抽選の実行回数、遊技情報）に基づいて複数種類の回胴演出の中から一の回胴演出を決定する構成であっても良いし、2 回の特典処理で決定された特典の種類および数の双方（遊技情報）に基づいて複数種類の回胴演出の中から一の回胴演出を決定する構成であっても良い。

10

20

30

40

50

【0202】

また、第1実施形態例では、特定遊技区間がCZ1潜伏モードにおける最後の遊技とCZ1モードにおける最初の遊技との2回の遊技で構成され、特定遊技区間における各遊技において、特典の付与に関する特典処理を実行するように構成されているが、この構成に限られず、特定遊技区間は、1回の遊技が行われる期間（以下、1遊技区間と言う。）のうち一部の区間で構成されていても良い。例えば、特定遊技区間は、スタートレバー15が操作されてから最初のストップボタンが操作されるまでの第1区間と、最初のストップボタンが操作されてから2番目のストップボタンが操作されるまでの第2区間とで構成され、第1区間および第2区間の双方で特典に関する所定抽選を実行することにより特典処理を行うように構成されていても良い。また、例えば、特定遊技区間は、最初のストップボタンが操作されてから2番目のストップボタンが操作されるまでの第2区間と、2番目のストップボタンが操作されてから最後のストップボタンが操作されるまでの第3区間と、で構成され、第2区間および第3区間の双方で特典処理を実行するように構成されていても良い。

10

【0203】

また、第1実施形態例では、特定遊技区間で得られた特典の種類をリールの動作態様を用いた回胴演出で示唆する構成になっているが、この構成に限られず、演出専用の可動体を設け、特定遊技区間で得られた特典の種類を可動体の動作態様を用いた可動体演出で示唆する構成であっても良い。

20

【0204】

また、第1実施形態例では、特定遊技区間で前兆モードへの移行を伴う前兆有特典（ART、CZ2、特殊PT前兆）を付与した場合には、付与した特典に基づいて前兆モード終了後の演出モードを変化させる構成になっているため、前兆モード終了後の演出モードの移行先に遊技者の興味を惹き付けることができる。

【0205】

なお、第1実施形態例では、非ARTモード内で遷移可能な演出モードとして、CZ1モードやCZ2モード等を設ける構成としたが、この構成に限られず、CZ1モードやCZ2モード等をARTモード内で遷移可能な演出モードとしても良い。

【0206】

第1実施形態例では、複数種類の演出モードに互いに異なる識別値「0～5」がそれぞれ対応付けられており、特定遊技区間で前兆モード（特定状態）への移行を伴う前兆有特典（ART、CZ2、特殊PT前兆）が付与された場合には、前兆モードへの移行を決定し、前兆モードへの移行の決定により識別値を「3」（特定識別値）に更新し、識別値を「3」に更新したことに基づいて演出モードを前兆モードに移行させる。このとき、遊技情報記憶領域140に異なる種類の前兆有特典が記憶されている場合には、ART前兆モード（一の特定状態）への移行をCZ2前兆モード（他の特定状態）への移行より優先し、CZ2前兆モード（一の特定状態）への移行を特殊PT前兆モード（他の特定状態）への移行より優先させる構成になっている。このように、識別値が「3」に更新された場合には、予め定められた優先順位に従って演出モードを所定の前兆モードに移行させる構成になっているため、ART前兆モード、CZ2前兆モード、特殊PT前兆モードの全ての前兆モードに同一の識別値「3」を対応付けたとしても、演出モードの移行を制御（管理）することができる。

30

40

【0207】

仮に、ART前兆モード、CZ2前兆モード、特殊PT前兆モードのそれぞれに異なる識別値を対応付けたとすると、前兆モードの種別ごとに前兆モードで行われる処理や遊技の進行を管理するための個別のプログラムが必要となり、主制御処理部100のメインROM等の容量を圧迫してしまうことになる。本実施形態例では、種別の異なる前兆モードを1つの識別値で管理することにより、図16に示すように、前兆モードの種別ごとに個別のプログラムが不要となりプログラムの圧縮を実現することができる。

【0208】

50

なお、第1実施形態例において、前兆モード以外の演出モード（例えばC Z 2モード）を複数種類設け、これら複数種類の演出モードの全てに同一の特定識別値を対応付けて、識別値が特定識別値に更新された場合には、予め定められた優先順位に従って演出モードを移行させるような構成であっても良い。

【0209】

また、第1実施形態例では、A R T前兆モード、C Z 2前兆モード、特殊P T前兆モードの全ての前兆モードに同一の識別値「3」が対応付けられ、これら前兆モードでは、前兆モードの種別を認識困難な態様で演出が実行される構成になっているが、この構成に限られず、前兆モードの種別を判別可能な演出を前兆モード中に実行する構成であっても良い。

10

【0210】

第1実施形態例では、通常モードでC Z 1抽選に当選したことに基づいて、A R T、C Z 2、特殊P T、通常P Tの中から何れかの特典を付与し、付与した特典の数および種類をカードA～Fの画像でサブモニタ6に表示するように構成されているため、サブモニタ6に表示したカードに基づいて付与された特典を予測させることができる。

【0211】

また、第1実施形態例では、特定遊技区間で付与された1つの特典に対して複数枚のカードをサブモニタ6に表示することにより特典の種類を示唆可能に構成されており、A R Tの特典の付与を複数枚のカードで表示する場合には、A R Tの付与の確定を報知するカードAと異なる複数枚のカード（カードB～D）をサブモニタ6に表示する構成になっている。このため、カードAがサブモニタ6に表示されない場合であっても、特典としてA R Tが付与されている可能性もあるため、A R Tの付与に対する期待感を与えることができる。

20

【0212】

特に、第1実施形態例では、A R T（C Z 2）の特典の付与を複数枚のカードで表示する場合には、A R T（C Z 2）よりも遊技利益の低い特典に対応するカードをサブモニタ6に表示する構成になっているため、A R T（C Z 2）の付与を必ずカードA（カードB）で表示する従来の単調な演出に比べて演出のバリエーションを豊富なものとして演出効果を高めることができる。

【0213】

30

なお、第1実施形態例では、特定遊技区間で決定された1つの特典に対して1枚のカードをサブモニタ6に表示することにより特典を示唆する場合には、A R Tの付与をカードA、C Z 2の付与をカードB、特殊P Tの付与をカードD、通常P Tの付与をカードFでそれぞれ表示する構成、すなわち、A R T、C Z 2、特殊P T、通常P Tの全ての特典に互いに異なる1枚のカードがそれぞれ対応付けられている構成になっている。また、特定遊技区間で決定された1つの特典に対して複数枚のカードをサブモニタ6に表示することにより特典を示唆する場合には、A R Tの付与を複数枚のカードB～D、C Z 2の付与を複数枚のカードC～Fでそれぞれ表示する構成になっている。ただし、この構成に限られなくとも良く、当該構成の変形例について図25を用いて以下に説明する。

【0214】

40

図25に示すように、特定遊技区間で決定された1つの特典に対して1枚のカードをサブモニタ6に表示することにより特典を示唆する場合には、A R Tの付与をカードA～Dの何れか1枚、C Z 2の付与をカードB～Fの何れか1枚、特殊P Tの付与をカードC～Fの何れか1枚でそれぞれサブモニタ6に表示するようにする。また、特定遊技区間で決定された1つの特典に対して複数枚のカードをサブモニタ6に表示することにより特典を示唆する場合には、A R Tの付与を2枚のカードB、3枚のカードC、5枚のカードFのうちの何れか一つ、C Z 2の付与を2枚のカードC、3枚のカードD、5枚のカードFのうちの何れか一つ、特殊P Tの付与を2枚のカードD、3枚のカードE、5枚のカードFのうちの何れか一つでそれぞれサブモニタ6に表示するようにする。つまり、2枚のカードBや3枚のカードCのように複数枚の同種のカードのグループを予め複数用意しておき

50

、これら複数のグループを各特典に対応付ける構成とする。

【0215】

上記変形例によると、1枚のカードAはARTの付与を報知し、1枚のカードBはARTおよびCZ2の何れか一方の付与を報知し、1枚のカードCおよび1枚のカードDは、ART、CZ2および特殊PTのうち何れか1つの特典の付与を報知し、1枚のカードEは、CZ2および特殊PTの何れか1つの付与を報知することができる。このように、ARTの付与をカードA～Dの何れか1枚でサブモニタ6に表示する構成としても、本実施形態例と同様に、サブモニタ6に表示される1枚のカードAは、ARTモードへの移行の確定を遊技者に報知することができる。そして、1枚のカードFは、複数種類の特典の中で最も遊技利益の低い通常PTの付与を遊技者に報知可能であるが、ART、CZ2、特殊PTの何れの特典が付与された場合であっても、カードFが5枚表示されることがあるため、サブモニタ6に表示されたカードの枚数および種類に基づいて、特典の種別および数を認識困難として趣向性の異なる遊技機を提供することができる。

10

【0216】

第1実施形態例では、CZ1潜伏モードにおける最後の遊技とCZ1モードにおける最初の遊技との2回の遊技で構成された特定遊技区間において、特典を決定する特典処理を2回に分けて実行しており、これら各特典処理では、実行回数決定抽選で決定した実行回数の分だけ特典内容抽選（所定抽選）を実行し、この特典内容抽選では、ART、CZ2、特殊PT、通常PTの中から必ず1の特典を決定するように構成されているため、特典が付与されないことによる遊技意欲の低下を防止することができる。

20

【0217】

そして、第1実施形態例では、特典内容抽選で特典としてCZ2が付与された場合には、CZ2モードに移行してART抽選が行われ、このART抽選に当選した場合にはARTモードに移行する。また、特典内容抽選で特典として演出ポイント（特殊PT、通常PT）が付与されて、遊技情報記憶領域140に記憶されている演出ポイントが所定値（10000）に到達した場合には、ARTモードへの移行が決定される。つまり、ART、CZ2、特殊PT、通常PTの全ての特典は、演出モードをARTモードへ移行させるための特典であり、本実施形態例では、特典内容抽選でARTモードへ移行させるための恩恵を必ず遊技者に与えるように構成されているのである。このように、本実施形態例では、特典内容抽選の実行毎に何らかの特典を獲得することができるため、CZ1抽選の当選を契機に移行する特定遊技区間に繰り返し滞在することにより、ARTモードへの移行の可能性を高めることが可能であり、CZ1抽選に何度も当選したにも拘らず、ARTモードに移行できないといった事態を防止して遊技性を高めることができる。

30

【0218】

なお、第1実施形態例では、特典内容抽選で複数種類の特典のうち1つの特典を必ず決定するように構成されているが、この構成に限られず、特典内容抽選で1つの特典を必ず決定することを条件に、2つ以上の特典を決定するように構成されていても良い。

【0219】

なお、第1実施形態例では、特典内容抽選の実行回数を、ハズレとなるまで繰り返し行われる実行回数決定抽選（ループ抽選）で決める構成になっているため、実行回数決定抽選に一度も当選しないことにより、特典内容抽選が実行されず特典が付与されない可能性もある。そこで、本実施形態例において、実行回数決定抽選に必ず1回以上は当選するように実行回数決定抽選の当り補償回数を予め設定する構成としても良いし、実行回数決定抽選に一度も当選しなかった場合には、ART、CZ2、特殊PT、通常PTの中でもっとも遊技利益の低い通常PTを最低限の恩恵として必ず付与するように構成しても良い。このようにすると、CZ1抽選の当選を契機に移行する特定遊技区間で必ず特典を遊技者に付与することができるため、遊技者の遊技意欲の維持を図ることができる。

40

【0220】

なお、第1実施形態例において、遊技情報記憶領域140に記憶されている演出ポイントが所定値（例えば10000）に到達した場合には、CZ1抽選の当選を特典として付

50

与する構成、すなわち、特定遊技区間で演出ポイント（特別特典）が付与されたことに基
づいて、特定遊技区間の終了後に再び特定遊技区間へ移行させる構成であっても良い。当
該変形例について図26を用いて以下に説明する。

【0221】

図26に示すように、1回目の特定遊技区間で特殊PTが付与されて演出ポイントが「
10000」に到達しCZ1抽選の当選が付与された場合には、1回目のCZ1モードの
終了後に演出モードを特殊PT前兆モードに移行させ、特殊PT前兆モードの終了時に演
出ポイントが所定値に到達した旨を報知し、かかる後に演出モードを2回目のCZ1モ
ードに移行させる。このようにすると、特殊PT前兆モードが2回目のCZ1モードへの移
行の前提となる演出モードとなり、CZ1潜伏モードの役割を担うことになる。すなわち
、図26に示す特殊PT前兆モードはCZ1潜伏モードとも言える。このため、当該変形
例における2回目の特定遊技区間は、特殊PT前兆モードにおける最後の遊技とCZ1モ
ードにおける最初の遊技で構成されることになり、1回目の特典処理を特殊PT前兆モ
ードにおける最後の遊技で行い、2回目の特典処理を2回目のCZ1モードにおける最初
の遊技で行うようにする。このように、特定遊技区間で演出ポイントが付与されて演出ポ
イントの累計値が所定値に到達した場合には、今回の特定遊技区間の終了後に再び特定遊
技区間に移行することになる。すなわち、特定遊技区間では特定遊技区間自身への移行契機
となる特典を獲得可能であり、特典付与の機会を多く与えて遊技者の興味を惹き付けるこ
とができる。なお、図示を省略するが、遊技情報記憶領域140に記憶されている演出ポ
イントが所定値に到達したことによりCZ2モードへの移行の権利（CZ2）を特典とし

10

20

【0222】

第1実施形態例では、特定遊技区間で特典としてCZ2を付与した（所定条件の成立）
場合には、演出モードをCZ2モードに移行させ、CZ2モードの開始時にCZ2モード
で行われるART抽選の当選確率を30%、50%、70%の中から決定するように構成
されている。このとき、遊技情報記憶領域140に記憶されているART当選確率が低確
率に更新されないように、すなわち、前回のCZ2モードで行われたART抽選の当選確
率よりも今回のCZ2モードで行われるART抽選の当選確率が低確率とならないように
、ART当選確率を決定している。言い換えると、遊技上の利益である遊技利益の異なる
複数種類の特典（ART当選確率30%、50%、70%）を付与するCZ2モードにお
いて、前回のCZ2モードで付与した特典よりも今回のCZ2モードで付与する特典の方
が遊技利益の低い特典とならないように、前回のCZ2モードで決定した特典の遊技利益
に基づいて、今回のCZ2モードで付与する特典を決定している。これにより、CZ2モ
ードへの移行を重ねることにより、ART当選確率を高確率に変動させてARTモードへ
の移行の可能性を高めることが可能になり、CZ2モードへの移行毎にART抽選の結果
がハズレとなって遊技者に喪失感を与えてしまうことを防止することができる。

30

【0223】

そして、第1実施形態例では、CZ2モードにおけるART抽選に当選した場合には、
遊技情報記憶領域140に記憶しているART当選確率を30%に初期値化する構成にな
っているため、長期間に亘りART当選確率が高確率に維持されてART抽選に頻繁に当
選してしまうことを防止することができる。

40

【0224】

なお、本実施形態例では、CZ2モードにおけるART抽選の当選に基づいてART当
選確率を30%に初期値化する構成になっているが、ART当選確率が高確率で維持され
ることを防止するような構成であれば良く、例えば、ART抽選に当選した場合には、前
回のCZ2モードにおけるART当選確率に拘わらず、今回のCZ2モードにおけるAR
T当選確率を決定する構成、すなわち、本実施形態例のようにART抽選の当選に基づい
てART当選確率を初期値化するのではなく、ART抽選の当選後に初めてCZ2モード
に移行した場合には、このCZ2モードの開始時にART抽選の当選確率を30%、50
%、70%の中から決定するように構成しても良い。このようにすると、ART抽選の当

50

選確率を初期値化する処理をしなくとも、A R T当選確率が高確率に維持され続けることを防止することができる。

【0225】

なお、第1実施形態例では、C Z 2モードへの移行（所定条件の成立）に基づいてA R T抽選の当選確率を決定するように構成されているが、この構成に限られず、特定遊技区間（C Z 1潜伏モード，C Z 1モード）への移行に基づいて、すなわち、C Z 1抽選の当選（所定条件の成立）に基づいてC Z 2モードにおけるA R T抽選の当選確率を決定するように構成しても良い。このようにすると、特定遊技区間で特典としてC Z 2が付与されずにC Z 2モードへ移行しなかったとしても、特定遊技区間の移行毎にC Z 2モードにおけるA R T抽選の当選確率を決定することになり、本実施形態例と同様に、前回決定したA R T当選確率よりも低確率とならないように、今回のA R T当選確率を決定することになる。このように、C Z 2モードに移行しなくとも、C Z 1抽選の当選を重ねることにより、C Z 2モードにおけるA R T抽選の当選確率を高確率に変動させることができるため、A R Tモードへの移行機会を増加させて遊技性を向上させることができる。

10

【0226】

第1実施形態例では、遊技状態として、通常R T 1、通常R T 2および通常R T 3が設けられており、通常R T 1および通常R T 2で当選エリア「R T 3移行リブ」に当選してR E P 6に対応する図柄組合せが有効ラインLに表示されたことに基づいて遊技状態を通常R T 3に移行させ、この通常R T 3で当選エリア「R T 2リブ」に当選してR E P 5に対応する図柄組合せが有効ラインLに表示されたことに基づいて遊技状態を通常R T 1に移行させ、通常R T 3で当選エリア「R T 1リブ」に当選してR E P 4に対応する図柄組合せが有効ラインLに表示されたことに基づいて遊技状態を通常R T 2に移行させる構成になっている。このように、本実施形態例では、通常R T 1および通常R T 2の何れから通常R T 3に移行可能に構成されているのみならず、通常R T 3から通常R T 3に移行する前の元の通常R T 1および通常R T 2の何れにも移行可能に構成されている。このため、遊技状態の移行を多様化させることができる。

20

【0227】

特に、第1実施形態例では、通常R T 3は、通常R T 1および通常R T 2よりもC Z 1抽選の実行契機となる特殊エリア（当選エリア「レアリブ」，「レアベル」）の当選確率が高確率に設定されており、特殊エリアの当選確率が低確率の通常R T 1から通常R T 3への直接的な遊技状態の移行を実現することが可能である。すなわち、内部抽選手段102は、通常R T 3への移行に基づいて、特殊エリアの当選確率を高確率に変動させるように内部抽選の抽選態様を変更するように構成されている。このため、特殊エリアの当選確率を低確率から高確率に変動させるために、通常R T 1で通常R T 2への移行機能を有する役（当選エリア）に当選して遊技状態を通常R T 1から通常R T 2へ一旦移行させ、かかる後に通常R T 2で通常R T 3への移行機能を有する役（当選エリア）の当選を再び待ち、当該役の当選により遊技状態を通常R T 2から通常R T 3へ移行させるような無駄な手順を省くことができるため、遊技者による遊技の労力を軽減することができる。

30

【0228】

さらに、第1実施形態例では、通常R T 3への移行を実現する当選エリア「R T 3移行リブ」（R T 3移行リブ）には、ストップボタンの操作態様に拘わらず有効ラインLに図柄組合せを表示可能なR E P 6が単独で対応付けられている。このため、R T 3移行リブの当選時にストップボタンの操作順序に係る打順演出を実行しなくとも、通常R T 1および通常R T 2の何れかでR T 3移行リブに当選することにより、通常R T 1および通常R T 2の何れの遊技状態からも通常R T 3へ直接的に移行させることが可能である。つまり、打順演出の実行を不可とする非A R TモードでR T 3移行リブに当選することにより、遊技状態を通常R T 3に移行させて特殊エリアの当選確率を高確率に変動させることが可能となる。そこで、A R Tモードよりも遊技者に有利な演出モードとして特化モードを更に設け、通常R T 3に対応する演出モードを特化モードに設定する。そうすると、非A R Tモードで一般的に滞在する通常R T 1において、R T 3移行リブの当選時に打順演出を

40

50

実行することなく、遊技状態を通常 R T 3 に移行させて演出モードを特化モードに滞在させ、通常 R T 3 への移行により特殊エリアの当選確率を低確率から高確率に変動させて、特化モードにおける特殊エリアの当選により遊技者に特典を付与するというゲーム性を実現することができる。このように、本実施形態例では、従来のように、A R T モードで一般的に滞在する通常 R T 2 を R T 3 移行リブの当選により通常 R T 3 に移行させて特化モードに滞在させることが可能になるのみならず、打順演出を不要とする R T 3 移行リブの当選により、遊技状態を通常 R T 1 から通常 R T 3 へ移行させることにより、演出モードを非 A R T モードから最上位の特化モードへ直接的に移行させることができるので、遊技のパリエーションを豊富なものにすることができる。

【 0 2 2 9 】

なお、第 1 実施形態例では、通常 R T 3 への移行に基づいて、特殊エリアの当選確率を高確率に変動させるように内部抽選の態様を変更するように構成されているが、この構成に限られず、通常 R T 3 への移行に基づいて、特殊エリアの当選確率を低確率に変動させるように内部抽選の態様を変更するように構成されていても良い。

【 0 2 3 0 】

第 1 実施形態例では、通常モードで C Z 1 抽選に当選したことに基づいて、C Z 1 潜伏モードを経由させて C Z 1 モードに移行させ、C Z 1 潜伏モードにおける最後の遊技で 1 回目の特典処理を実行すると共に、C Z 1 モードにおける最初の遊技で 2 回目の特典処理を実行するように構成されているため、特典を付与する機会を 2 度確保して遊技性を向上させることができる。

【 0 2 3 1 】

また、第 1 実施形態例では、2 回の特典処理を行う特定遊技区間への移行契機となる C Z 1 抽選を通常モードのみならず前兆モードでも実行しており、前兆モードで C Z 1 抽選に当選する毎に、2 回の特典処理が行われる特定遊技区間へ繰り返し移行させることができる。これにより、A R T モードや C Z 2 モード等への移行の前提となる前兆モードに特典を獲得可能なチャンスモードとしての役割を担わせて、前兆モードにおける遊技性を向上させることができる。

【 0 2 3 2 】

特に、第 1 実施形態例では、C Z 1 モードの終了時に遊技情報記憶領域 1 4 0 に前兆モードへの移行を伴う前兆有特典 (A R T 、 C Z 2 、 特殊 P T 前兆) が記憶されている場合には、C Z 1 モードの終了後に演出モードを前兆モードに移行させるが、前兆モードでは遊技毎に C Z 1 抽選を行っており、C Z 1 抽選に当選した場合には、当該前兆モードへの移行契機となった前兆有特典を遊技情報記憶領域 1 4 0 から減算 (抽出) することなく、再び特定遊技区間に移行させる構成になっている。このように、本実施形態例では、前兆モードにおける C Z 1 抽選の当選に基づいて前兆モードが中断された場合には、前兆モードが再セットされて再び前兆モードに滞在することになるため、前兆モードにおける C Z 1 抽選の当選により、C Z 1 抽選の実行機会を増加させることができる。

【 0 2 3 3 】

なお、第 1 実施形態例において、前兆モード中に C Z 1 抽選に当選して再び特定遊技区間に移行した場合には、前回の特定遊技区間で付与された特典よりも遊技利益の高い上位の特典を今回の特定遊技区間で付与可能に構成しても良いし、前回の特定遊技区間で付与された特典よりも遊技利益の低い下位の特典の付与を今回の特定遊技区間で禁止するように構成しても良い。

【 0 2 3 4 】

また、第 1 実施形態例では、遊技に関する特典として、A R T モードへの移行の権利 (A R T) や特殊 P T 前兆モードへの移行の権利 (特殊 P T 前兆) 等の複数種類の特典が設けられており、前兆モードの滞在中に C Z 1 抽選に当選したことに基づいて、前兆モードを中断 (終了) させて演出モードを C Z 1 潜伏モードおよび C Z 1 モードに再び移行させる。この場合、演出モードは、C Z 1 潜伏モードおよび C Z 1 モード (1 回目の特定遊技区間) 1 回目の前兆モード C Z 1 潜伏モードおよび C Z 1 モード (2 回目の特定遊技

10

20

30

40

50

区間) 2回目の前兆モードの順番で移行することになる。このとき、図23に示すように、1回目の特定遊技区間と2回目の特定遊技区間とで互いに異なる種類の特典が付与されたことに基づいて、CZ1抽選の当選により中断された前兆モード(図23中の特殊PT前兆モード)を新たな前兆モード(図23中のART前兆モード)に切り替えて、2回目の特定遊技区間の終了後に新たな前兆モードに移行させる構成になっている。このように、第1実施形態例では、前兆モードにおけるCZ1抽選の当選に基づいて、前兆モードと特定遊技区間との間を繰り返し移行することになるが、特定遊技区間で付与される特典の種類に応じて、前兆モードの種類を切り替える(乗り換える)ため、演出モードの遷移のパリエーションを豊富なものにして演出効果を高めることができると共に、前兆モードの種類が切り替わることにより、前回の特定遊技区間と今回の特定遊技区間とで異なる種類の特典が付与されたことを示唆することが可能である。

10

【0235】

特に、第1実施形態例では、前兆モードへの移行が決定されるとき、遊技情報記憶領域140に複数種類の前兆有特典(ART, CZ2, 特殊PT前兆)が記憶されている場合には、ART前兆モードへの移行をCZ2前兆モードへの移行より優先し、CZ2前兆モードへの移行を特殊PT前兆モードへの移行より優先させるように、遊技利益の高い順番で前兆モードの移行を行うように構成されているため、前兆モードにおけるCZ1抽選の当選に基づいて前兆モードの種類が切り替わる場合には、より遊技利益の高い前兆モードに移行したことになる。このため、前兆モードの種類に遊技者の興味を強く惹き付けることができる。

20

【0236】

なお、第1実施形態例では、前兆モードでCZ1抽選に当選した場合には、CZ1潜伏モードを経由させて演出モードをCZ1モードに移行させ、CZ1潜伏モードとCZ1モードの双方、すなわち、特定遊技区間で特典付与の機会を与える構成になっているが、この構成に限られず、CZ1潜伏モードを経由させることなく直接的にCZ1モードへ移行させる構成であっても良い。つまり、前兆モードで所定回数(10回)の遊技が実行される前にCZ1抽選に当選したことに基づいて前兆モードを終了させると共に、特典処理を行うCZ1モードに移行させる構成とする。このように構成すると、CZ1潜伏モードに移行しないため、CZ1潜伏モードで行われる1回目の特典処理が行われないことになるが、その代わりに1回目の特典処理をCZ1抽選の当選時に行うようにすると好適である。この場合、特定遊技区間は、前兆モードでCZ1抽選に当選した遊技と、この遊技の次の遊技に相当するCZ1モードにおける最初の遊技とで構成されることになる。

30

【0237】

続いて、本発明の第2実施形態例に係るスロットマシンについて説明する。第1実施形態例と第2実施形態例とを比較すると、前兆モードは予め定められた所定回数(前兆回数、例えば10回)の遊技で構成されている点、前兆モードでCZ1抽選に当選した場合に当該前兆モード(以下、前回の前兆モードと言う。)を終了させてCZ1モードに移行させる点、このCZ1モードの終了後に演出モードを再び前兆モード(以下、今回の前兆モードと言う。)へ移行させる点で共通するが、第2実施形態例に係るスロットマシンは、前回の前兆モードでCZ1抽選に当選したことに基づいて今回の前兆モードの滞在期間を調整する滞在期間調整手段(図示省略)を備えている点で相違する。そこで、第1実施形態例と相違する部分について説明をし、同じ部分については説明を省略する。

40

【0238】

第2実施形態例に係る滞在期間調整手段は、前回の前兆モードでCZ1抽選に当選したことに基づいて、前回の前兆モードで未だ実行されていない未実行の遊技の回数を遊技情報記憶領域140に未実行回数として記憶する。そして、滞在期間調整手段は、前回の前兆モードの終了後に今回の前兆モードに移行してきた場合には、今回の前兆モードの滞在期間を遊技情報記憶領域140に記憶されている未実行回数に決定する。以下に、第2実施形態例に係る前兆モードの制御処理について図27を用いて説明する。なお、前兆モードは、第1実施形態例と同様に、前兆モードの種別に拘わらず、予め定められた10回の

50

遊技で構成されている（前兆回数が１０回）。

【０２３９】

（ステップＳ３０１～Ｓ３０３）

まず、前回の前兆モードでＣＺ１抽選に当選したことにより遊技情報記憶領域１４０に未実行回数が記憶されているか否かを判断する（Ｓ３０１）。このとき、遊技情報記憶領域１４０に未実行回数が記憶されている場合（Ｓ３０１でＹｅｓ）には、この未実行回数を今回の前兆モードにおける前兆回数（滞在期間）に決定し、この前兆回数を遊技情報記憶領域１４０に記憶する（Ｓ３０２）。一方、遊技情報記憶領域１４０に未実行回数が記憶されていない場合（Ｓ３０１でＮｏ）には、予め定められた「１０回」を今回の前兆モードにおける前兆回数（滞在期間）に決定し、この前兆回数「１０」を遊技情報記憶領域１４０に記憶する（Ｓ３０２）。

10

【０２４０】

（ステップＳ３０４）

次に、遊技情報記憶領域１４０に記憶されている前兆回数から「１」を減算し（Ｓ３０４）、ＣＺ１抽選を実行する（Ｓ３０５）。かかる後に、ＣＺ１抽選に当選したか否かを判断し（Ｓ３０６）、ＣＺ１抽選に当選した場合（Ｓ３０６でＹｅｓ）には、前兆モードで未だ実行されていない未実行の遊技の回数を遊技情報記憶領域１４０に未実行回数として記憶する（Ｓ３０７）。そして、ＣＺ１潜伏モードへの移行を決定し（Ｓ３０８）、遊技情報記憶領域１４０に記憶されている識別値を「１」に更新する（Ｓ３０９）。一方、ＣＺ１抽選に当選していない場合（Ｓ３０６でＮｏ）には、遊技情報記憶領域１４０に記憶されている前兆回数が「０」であるか否かを判断し（Ｓ３１０）、前兆回数が「０」でない場合（Ｓ３１０でＮｏ）には、前兆モードにおける第１演出モード制御処理を終了し、前兆回数が「０」の場合（Ｓ３１０でＹｅｓ）には、ステップＳ１６０に処理を移して、前兆モード終了後に何れの演出モードに移行させるかを決定する前兆モード終了処理を実行する。なお、第２実施形態例に係る前兆モード終了処理は、第１実施形態例に係る前兆モード終了処理と同じ処理が行われるため説明を省略する。

20

【０２４１】

例えば、前回の前兆モードにおける３回目の遊技でＣＺ１抽選に当選した場合には、未実行の遊技の回数が７回（１０回－３回）となり、遊技情報記憶領域１４０に未実行回数「７」が記憶され、ＣＺ１抽選の当選に基づいて移行したＣＺ１モードが終了して再び前兆モードに移行してきた場合には、未実行回数「７」が今回の前兆モードの滞在期間となる。

30

【０２４２】

このように、第２実施形態例に係るスロットマシンでは、前回の前兆モードでＣＺ１抽選に当選して未実行となった遊技の回数が今回の前兆モードの滞在期間に設定される構成、すなわち、前回の前兆モードで未実行となった未実行回数を今回の前兆モードにおける遊技回数として引継ぐ構成となっている。このため、前兆モードでＣＺ１抽選に当選する毎に予め定められた所定回数の遊技で構成された前兆モードに移行して、前兆モードに滞在する期間が長期化してしまうことを防止することができる。

40

【０２４３】

仮に、前回の前兆モードで未実行となった未実行回数を今回の前兆モードの遊技回数として引継がずに、前兆モードでＣＺ１抽選に当選する毎に予め定められた所定回数の遊技で構成された前兆モードに移行する構成とした場合には、ＡＲＴモードへの移行を前提とするＡＲＴ前兆モードでＣＺ１抽選に頻繁に当選してＡＲＴモードへの移行が先送りされてしまう結果となり、意図的にＡＲＴ前兆モードを長期化させているのではないかという不信感を遊技者に与える虞があり、遊技性の低下を招来するという課題が生じる。本実施形態例では、前兆モードにおけるＣＺ１抽選の当選により前兆モードの滞在期間が変動することはないため、上記課題を解消することができる。

【０２４４】

また、第２実施形態例では、第１実施形態例と同様に、ＣＺ１モードの終了時に遊技情

50

報記憶領域 140 に異なる種別の前兆有特典が記憶されている場合には、特殊 P T 前兆モードの移行よりも C Z 2 前兆モードの移行を優先し、C Z 2 前兆モードの移行よりも A R T 前兆モードの移行を優先する構成になっている。このため、前兆モードにおける C Z 1 抽選の当選に基づいて、前兆モードの書き換えが行われて前回の前兆モードと今回の前兆モードとが異なる種別の前兆モードとなる場合があるが、このような場合であっても、前兆モードの滞在期間が変動することはない。仮に、前回の前兆モードと今回の前兆モードの種別が異なる場合に、前回の前兆モードにおける未実行回数を今回の前兆モードの遊技回数として引継がない構成とすると、前兆モードの滞在期間の長短で前兆モードの書き換えが行われたことを判別可能になり、前兆モードに対する遊技者の興味が失われる虞がある。本実施形態例では、前兆モードの種別に拘わらず、前回の前兆モードにおける未実行回数を今回の前兆モードの遊技回数として引継ぐ構成であるため前兆モードに対する遊技者の興味を維持させることができる。

10

20

30

40

50

【0245】

なお、第2実施形態例において、前兆モードの種別に応じて前兆モードにおける演出態様を変更するように構成した場合には、演出態様に基づいて前兆モードを判別することが可能となる。このように構成した場合に、前回の前兆モードにおける未実行回数を今回の前兆モードの遊技回数として引継がない構成とすると、遊技者が前兆モードにおける演出態様により前兆モードの種別を A R T 前兆モードであることを確信した状態で C Z 1 抽選に当選してしまうこともある。この場合には、前兆モードの滞在期間が長期化してしまい、A R T モードへの移行が先送りになる結果となる。これにより、著しく遊技性が低下してしまう可能性がある。このように、前兆モードの種別に応じて前兆モードにおける演出態様を変更するように構成したとしても、第2実施形態例では、前回の前兆モードにおける未実行回数を今回の前兆モードの遊技回数として引継ぐため、遊技性の低下を防止することができる。

【0246】

なお、第2実施形態例では、前兆モードで C Z 1 抽選に当選したことに基づいて C Z 1 モードへ再移行させることにより、A R T や C Z 2 等の特典を付与する特典処理を実行する構成になっているが、この構成に限られず、前兆モードで A R T 抽選や C Z 2 抽選等の特典付与抽選を実行し、特典付与抽選に当選したことに基づいて A R T や C Z 2 等の特典を付与し、付与した特典に対応する新たな前兆モードに切り替えて、この新たな前兆モードに移行させる構成であっても良い。例えば、特殊 P T 前兆モードで特典付与抽選に当選したことに基づいて A R T を付与した場合には、特殊 P T 前兆モードを終了させて新たな A R T 前兆モードに移行させる。このとき、第1実施形態例と同様に、特殊 P T 前兆モードにおける未実行の遊技回数を A R T 前兆モードの滞在期間に設定すると好適である。

【0247】

続いて、本発明の第3実施形態例に係るスロットマシンについて説明する。第1実施形態例と第3実施形態例とを比較すると、特典を報知または示唆可能な複数種類のカード（表示態様）が設けられている点、A R T に1枚のカード A、C Z 2 に1枚のカード B、特殊 P T に1枚のカード D、通常 P T に1枚のカード F がそれぞれ対応付けられている点（図11参照）、特定遊技区間で A R T および C Z 2（以下、第3実施形態例において特殊特典と言う。）の何れか一方を特典として付与した場合には、特殊特典に対応するカードと異なる複数のカードをサブモニタ6に表示する点（図11参照）で共通するが、第3実施形態例では、特定遊技区間で付与した特殊特典（A R T、C Z 2）に対応するカードと異なる複数のカードを表示した後に、これら異なる複数のカードに替えて特定遊技区間で付与した特殊特典に対応するカードをサブモニタ6に表示する構成になっている。以下に、第3実施形態例の具体例について図28を用いて説明する。

【0248】

図28に示す具体例は、特定遊技区間で特典として1つの A R T と1つの通常 P T が付与された場合にサブモニタ6に複数枚のカードが表示された場合の例である。なお、スロットマシン S には、演出用の演出ボタン60が設けられている。

【0249】

図28(a)に示すように、CZ1モードにおける最後の遊技でサブモニタ6に4枚のカード61～64が表示された。このとき、カード61～64は、カードの種別を秘匿とする態様でサブモニタ6に表示されている。そして、図示を省略するが、カード61～64がサブモニタ6に表示された後に、一对のスピーカ5やサブモニタ6等で演出ボタン60の操作を促す演出が実行される。

【0250】

図28(b)に示すように、演出ボタン60を操作すると、図28(c)に示すように、4枚のカード61～64のうち1枚のカード61の種別がカードFであることが開示された。1枚のカードFは、複数種類の特典の中で最も遊技利益の低い通常PTに対応するカードである。このため、これを見た遊技者は、カードの種別が秘匿とされているカード62～64の種別に期待することになる。

10

【0251】

図28(d)に示すように、カード62～64の種別が秘匿とされた状態で演出ボタン60を操作すると、図28(e)に示すように、カード62の種別がカードDであることが開示された。1枚のカードDに対応する特典は特殊PTであるが、特典としてARTやCZ2が付与された場合には、カードDを含む複数枚のカードがサブモニタ6に表示されることもある(図11, 図22のS247, S253参照)。このため、これを見た遊技者は、遊技利益の高い特典の付与に期待することになる。

20

【0252】

図28(f)に示すように、カード63, 64の種別が秘匿とされた状態で演出ボタン60を操作すると、図28(g)に示すように、カード62の種別がカードBであることが開示された。1枚のカードBに対応する特典はCZ2であるが、特典としてARTが付与された場合に、カードBを含む複数枚のカードがサブモニタ6に表示されることもあり、少なくともARTまたはCZ2の付与が確定的となる(図11, 図22のS247参照)。これを見た遊技者は、遊技利益の高い上位の特典の付与を確信し、まだ秘匿とされているカード64の種別に期待することになる。

【0253】

図28(h)に示すように、カード64のみの種別が秘匿とされた状態で演出ボタン60を操作すると、図28(j)に示すように、カード64の種別がカードCであることが開示された。1枚のカードCに対応する特典は設けられていないため(図11参照)、カードCがサブモニタ6に表示されたということは、特定遊技区間で付与された特典が複数枚のカードでサブモニタ6に表示されたことを意味する。そして、カード64の種別がカードCであることが開示されたタイミングと略同期して、サブモニタ6に「ボタンを押せ!」という表示の演出65が実行され、この演出に従って図28(k)に示すように演出ボタン60が操作された。このとき、演出ボタン60が振動を開始し、図示を省略するが、カードD、B、Cの全てを合成(合体、混成、結合)して新たなカードAを生成するような演出がサブモニタ6で実行され、図28(m)に示すように、カード62～64のカードD、B、Cに替えて、1枚のカードAが表示された。これにより、ARTの付与が報知され、遊技者はARTモードへの移行を確信して遊技意欲を向上させる。

30

40

【0254】

このように、第3実施形態例では、サブモニタ6にカードの種別を秘匿とする態様で複数枚のカードが表示され、複数枚のカードは演出ボタン60の押下毎にカード種別が開示されて演出が進展する。このため、演出ボタン60の押下毎に遊技者を一喜一憂させてカードの種別に対する関心を高めることができる。

【0255】

特に、第3実施形態例では、特定遊技区間でART(CZ2)が付与されたことに基いて、ART(CZ2)に対応付けられているカードA(カードB)と異なるカードを複数サブモニタ6に表示し、これら表示した複数のカードを合成(合体、混成、結合)してカードA(カードB)を生成することにより、サブモニタ6に表示されている複数のカー

50

ドに替えてART(CZ2)に対応するカードA(カードB)をサブモニタ6に表示するように構成されている。このため、実際には、特定遊技区間でARTが付与されたことに基づいて最終的にカードAがサブモニタ6に表示されたのだが、あたかも、特定遊技区間では特殊PTや通常PT等のARTと異なる他の特典が複数付与されたように見せかけて、特定遊技区間で付与された複数の他の特典がART(特殊特典)に変換された(昇格した、進化した)かのような印象を遊技者に与えることができる。これにより趣向性の高い演出を実行可能な遊技機を提供することができる。

【0256】

なお、第3実施形態例では、演出ボタン60の操作毎に秘匿とされたカードの種別を1つ開示する構成になっているが、この構成に限られず、例えば、遊技の実行毎に秘匿とされたカードの種別を1つ開示する構成、すなわち、カードの種別が秘匿にされたカードの枚数の分だけ遊技を実行することにより秘匿とされたカードの種別を全て開示する構成であっても良いし、演出ボタン60の1回の操作で全てのカードの種別を開示する構成であっても良い。

【0257】

また、第3実施形態例では、図11に示すように、カードCやカードEに特典が対応付けられていないが、カードCやカードEにCZ2よりも遊技利益の低い下位の特典を対応付ける構成であっても良い。例えば、CZ2よりも下位の特典として、演出ポイント1000を付与可能な前兆モードへの移行を伴う第1特殊PT、演出ポイント500を付与可能な前兆モードへの移行を伴う第2特殊PT、演出ポイント100を付与可能な前兆モードへの移行を伴わない第1通常PT、演出ポイント50を付与可能な前兆モードへの移行を伴わない第2通常PTを設け、ARTに1枚のカードA、CZ2に1枚のカードB、第1特殊PTに1枚のカードC、第2特殊PTに1枚のカードD、第1通常PTに1枚のカードE、第2通常PTに1枚のカードFを対応付ける構成とする。

このように構成した場合、CZ2をカードBと異なる複数枚のカードで表示する場合には、CZ2よりも上位の特典であるARTに対応付けられたカードAとCZ2自身に対応付けられているカードBとを除いたCZ2よりも下位の特典に対応付けられたカード(カードC~F)を複数枚サブモニタ6に表示した後に、これら複数枚のカードに替えてCZ2に対応付けられている1枚のカードBを表示する構成とする。つまり、当該変形例では、カードBは、カードC~Fよりも上位のカードであって、カードAよりも下位のカードであり、CZ2(特殊特典)の付与を複数枚の下位のカードでサブモニタ6に表示した後に、これら複数枚の下位のカードの全てを合成(合体、混成、結合)して上位のカードBを生成し、この生成した1枚の上位のカードBを複数枚のカードに替えてサブモニタ6に表示する構成になっている。

なお、当該変形例において、カードの上位および下位に拘わらず、例えば、特定遊技区間で特典が付与された場合に、当該特典に対応付けられたカードと異なる他の全てのカードのうち何れかのカードを複数枚サブモニタ6に表示した後に、これら表示した複数枚のカードを付与された特典に対応付けられたカードに合成し、この合成した1枚のカードをサブモニタ6に表示する構成としても良い。このようにすると、カードの上位および下位に拘わらず、複数枚のカードを1枚のカードに変更して特定遊技区間で付与された特典を遊技者に報知することができるため、遊技者に意外性を与えることができる。

【0258】

また、第3実施形態例において、特定遊技区間で決定された1つの特典に対して複数枚のカードをサブモニタ6に表示することにより特典を示唆する場合に、図25に示すように、ARTの付与を2枚のカードB、3枚のカードC、5枚のカードFのうちの何れか一つ、CZ2の付与を2枚のカードC、3枚のカードD、5枚のカードFのうちの何れか一つ、特殊PTの付与を2枚のカードD、3枚のカードE、5枚のカードFのうちの何れか一つでそれぞれサブモニタ6に表示するよう構成したとする。この場合、サブモニタ6に2枚のカードBが表示された後に演出ボタン60を操作すると、2枚のカードBが1枚のカードAに変更され、同様に、3枚のカードCが1枚のカードAに、5枚のカードFが1

10

20

30

40

50

枚のカード A に変更されるため、サブモニタ 6 に同種のカードが複数枚表示された場合にはカードの種別が上位のカードにランクアップ（昇格）するような演出を行うことができる。

【0259】

なお、第 1，第 3 実施形態例では、ART モードへの移行の権利、CZ2 モードへの移行の権利、演出ポイントの付与のそれぞれにカードを対応付けて、カードの種類や枚数に基づいて、非 ART モードで付与される特典の種類および数を示唆または報知する構成になっているが、この構成に限られず、ART モードで付与される特典として、例えば 10 回の ART 遊技の加算、50 回の ART 遊技の加算、100 回の ART 遊技の加算等の異なる種類の特典を予め用意しておき、これら異なる種類の特典にそれぞれカードを対応付けて、カードの種類や枚数に基づいて、ART モードで付与される特典の種類および数を示唆または報知する構成であっても良い。

10

【0260】

また、第 1，第 3 実施形態例において、ART モードよりも遊技者に有利な特化モードを設け、特化モードへの移行の権利が特典として付与された場合には、ART モードへの移行の権利（ART）に対応付けられたカード A をサブモニタ 6 に例えば 2 枚表示した後に、この 2 枚のカード A を特化モードへの移行の権利に対応付けられたカード S に替えて特化モードへの移行の権利の付与を報知する構成であっても良い。

【0261】

また、第 1，第 3 実施形態例において、特典の付与をランプ 4 で報知または示唆する構成であっても良い。例えば、ランプ 4 内に複数（例えば 10 個）の LED を設け、ART の付与を赤色、CZ2 の付与を緑色、特殊 PT の付与を黄色、通常 PT の付与を青色でそれぞれ表示する構成とし、例えば、CZ2（特殊特典）が付与されたことに基づいて、まず、ランプ 4 内に設けられた 10 個の LED のうち、5 個の LED を CZ2 と異なる特殊 PT に対応付けられた黄色で表示し、残り 5 個の LED を CZ2 と異なる通常 PT に対応付けられた青色で表示した後に、これら 10 個の LED を CZ2 に対応する緑色に変更して表示するようにする。

20

【0262】

続いて、本発明の第 4 実施形態例に係るスロットマシンについて説明する。第 4 実施形態例は他の実施形態例と比較して、特定遊技区間で複数の特典が決定された場合には、これら複数の特典を 1 つの特典に合成する特典合成手段（図示省略）を備えている点で相違する。そこで、他の実施形態例と相違する部分について説明をし、同じ部分については説明を省略する。

30

【0263】

第 4 実施形態例に係る特典合成手段は、特定遊技区間で遊技情報記憶領域 140 に予め定められた特典（以下、特別特典と言う。）が 2 以上記憶された場合には、当該特定遊技区間において、これら 2 つの特別特典を 1 つの特典（以下、第 4 実施形態例において特殊特典と言う。）に合成する。具体的には、図 29 に示すように、特定遊技区間で遊技情報記憶領域 140 に 2 つの CZ2 が記憶されている場合には 2 つの CZ2 を 1 つの ART に合成し、1 つの CZ2 と 1 つの特殊 PT が記憶されている場合には 1 つの CZ2 と 1 つの特殊 PT を 1 つの ART に合成し、2 つの特殊 PT が記憶されている場合には 2 つの特殊 PT を 1 つの CZ2 に合成する。つまり、遊技利益が下位の 2 つの特典を遊技利益が上位の 1 の特典に合成する。

40

【0264】

上記した第 3 実施形態例では、実際には、特定遊技区間で遊技利益の高い上位の ART が付与されているのだが、あたかも、特定遊技区間で遊技利益の低い下位の特典が複数付与されたかのように見せかけるため、まず、遊技利益の低い特典に対応するカードを複数表示した後に、これら複数のカードに替えて ART に対応するカード A を表示するように構成されている。これに対し、第 4 実施形態例では、特定遊技区間で付与された 2 つの下位の特典（特別特典、他の特典）を 1 つの上位の特典（特殊特典）に合成（変換、変更

50

）して付与する構成になっているため、下位の特典を2つ得た結果に対して上位の特典を1つ与えるというゲーム性を実現することができる。

【0265】

なお、第4実施形態例において、特定遊技区間で遊技情報記憶領域140に特別特典が2以上記憶された場合には、これら2つの特別特典に基づいて1つの特殊特典を合成するか否かを抽選等で決定する構成であっても良いし、特典の遊技利益の上位下位に拘わらず、複数の特典を1つの特典に合成して付与する構成であっても良い。また、例えば、3つのCZ2を1つのARTに合成したり、5つの通常PTを2つの特殊PTに変換したり、7つの通常PTを1つのARTに合成するなど、複数(N個)の下位の特典を複数(M個、ただし、 $N > M$)の上位の特典に合成(変換)する構成であっても良い。また、例えば、1つのARTを5つのCZ2に変換したり、2つのCZ2を5つの特殊PTに変換したり、7つの通常PTを1つのARTに合成するなど、複数(N個)の上位の特典を複数(M個、ただし、 $M > N$)の下位の特典に合成(変換)する構成であっても良い。

【符号の説明】

【0266】

S スロットマシン(遊技機)

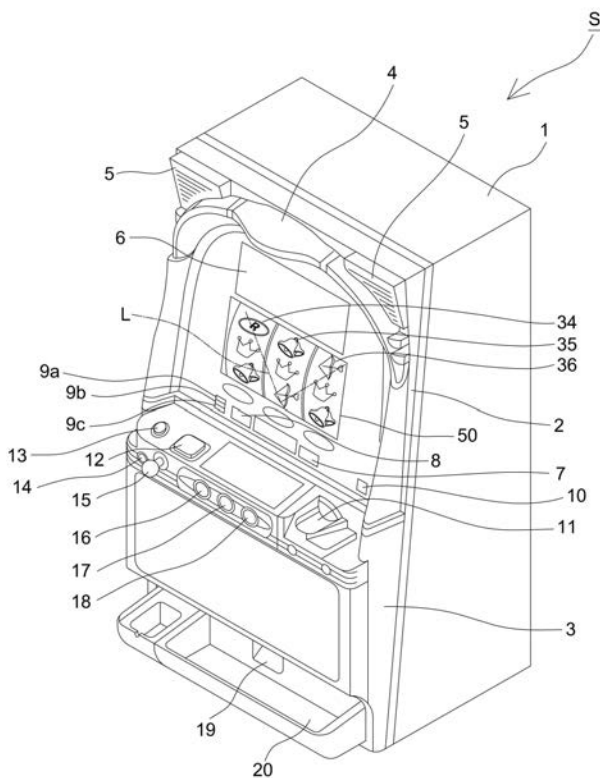
121 演出モード移行決定手段(決定手段)

122 識別値更新手段(更新手段)

201 演出モード移行手段(移行手段)

10

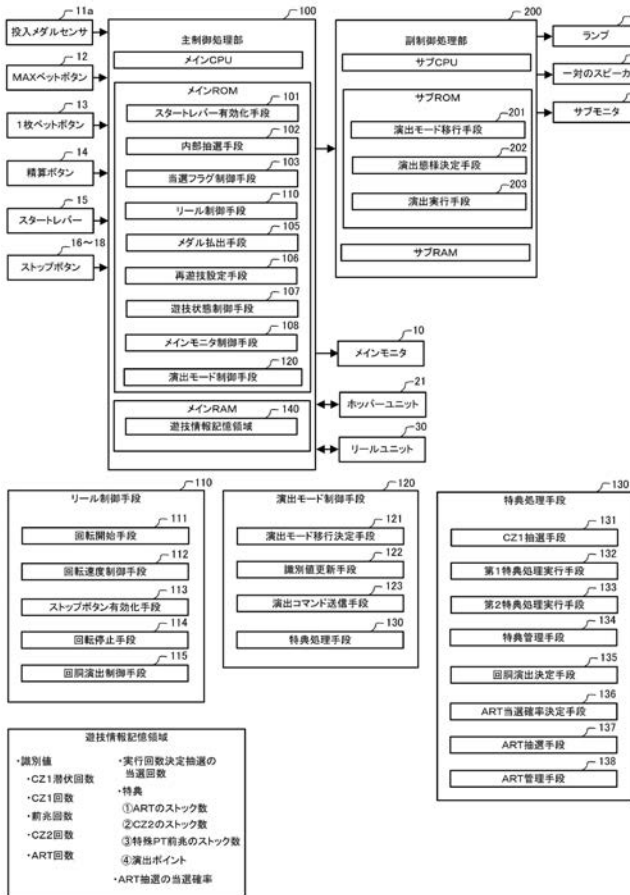
【図1】



【図2】

図柄番号	左図柄列34a	中図柄列35a	右図柄列36a
0	盾	弓	ベル
1	ベル	リプレイ	ダイヤ
2	弓	ダイヤ	リプレイ
3	リプレイ	ベル	弓
4	王冠	王冠	王冠
5	ベル	弓	ベル
6	弓	リプレイ	スベード
7	リプレイ	スベード	リプレイ
8	盾	ベル	弓
9	ベル	盾	盾
10	弓	弓	ベル
11	リプレイ	リプレイ	クローバー
12	ドル	クローバー	リプレイ
13	ベル	ベル	弓
14	弓	ドル	ドル
15	リプレイ	弓	ベル
16	盾	リプレイ	ハート
17	ベル	ハート	リプレイ
18	弓	ベル	弓
19	リプレイ	盾	盾

【図3】



【図4】

枚数 規定数 3枚	RT 変動	図柄組合せ			枚数 規定数 3枚	RT 変動	図柄組合せ		
		左図柄列34a	中図柄列35a	右図柄列36a			左図柄列34a	中図柄列35a	右図柄列36a
REP1	○	—	R	R	REP9	○	—	—	—
REP2	○	—	—	—	REP10	○	—	—	—
REP3	○	—	—	—	REP11	○	—	—	—
REP4	○	RT2	—	—	REP12	○	—	—	—
REP5	○	RT1	—	—	REP13	○	—	—	—
REP6	○	RT3	—	—	REP14	○	—	—	—
REP7	○	—	—	—	REP15	○	—	—	—
REP8	○	—	—	—	REP16	○	—	—	—

【図5】

枚数 規定数 3枚	RT 変動	図柄組合せ			枚数 規定数 3枚	RT 変動	図柄組合せ		
		左図柄列34a	中図柄列35a	右図柄列36a			左図柄列34a	中図柄列35a	右図柄列36a
NML1	9	—	—	—	NML11	1	—	—	—
NML2	9	—	—	—	NML12	1	—	—	—
NML3	1	—	—	—	NML13	1	—	—	—
NML4	1	—	—	—	NML14	1	—	—	—
NML5	1	—	—	—	NML15	14	—	—	—
NML6	1	—	—	—	NML16	14	—	—	—
NML7	1	—	—	—	NML17	3	—	—	—
NML8	1	—	—	—	CB	○	—	—	—
NML9	1	—	—	—	SPF1	0	RT1	—	—
NML10	1	—	—	—	SPF2	0	RT1	—	—

【図6】

枚数 規定数 3枚	RT 変動	図柄組合せ			枚数 規定数 3枚	RT 変動	図柄組合せ		
		左図柄列34a	中図柄列35a	右図柄列36a			左図柄列34a	中図柄列35a	右図柄列36a
REP1	○	—	—	—	REP9	○	—	—	—
REP2	○	—	—	—	REP10	○	—	—	—
REP3	○	—	—	—	REP11	○	—	—	—
REP4	○	—	—	—	REP12	○	—	—	—
REP5	○	—	—	—	REP13	○	—	—	—
REP6	○	—	—	—	REP14	○	—	—	—
REP7	○	—	—	—	REP15	○	—	—	—
REP8	○	—	—	—	REP16	○	—	—	—

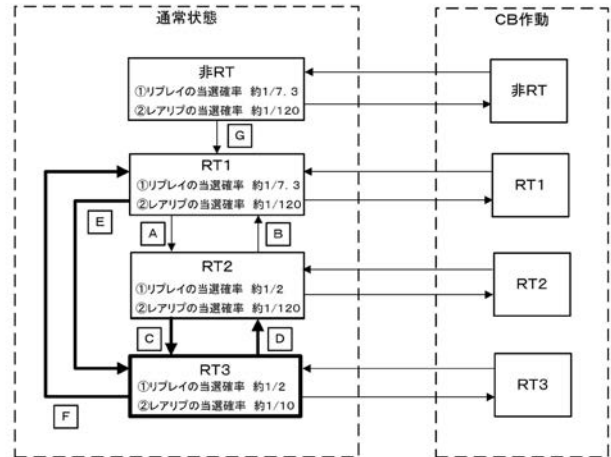
【図 7】

当選エリア		役	抽選の有無				備考						
			非RT	RT1	RT2	RT3	CB作動	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
29	打順ベル	打順ベル1	NML1+5+7	○	○	○	○	9枚			1枚(1/2) or 0枚(1/2)		
30		打順ベル2	NML1+6+8	○	○	○	○	9枚			1枚(1/2) or 0枚(1/2)		
31		打順ベル3	NML1+3+9+10	○	○	○	○	1枚(1/2)or0枚(1/2)	9枚	1枚	1枚(1/2)or0枚(1/2)		
32		打順ベル4	NML2+4+9+10	○	○	○	○	1枚(1/2)or0枚(1/2)	9枚	1枚	1枚(1/2)or0枚(1/2)		
33		打順ベル5	NML2+3+9+10	○	○	○	○	1枚(1/2)or0枚(1/2)	1枚	9枚	1枚(1/2)or0枚(1/2)		
34		打順ベル6	NML2+4+9+10	○	○	○	○	1枚(1/2)or0枚(1/2)	1枚	9枚	1枚(1/2)or0枚(1/2)		
35		打順ベル7	NML2+3+4+5+12+13	○	○	○	○	1枚	1枚(1/2)or0枚(1/2)	9枚	1枚		
36		打順ベル8	NML2+3+4+6+12+13	○	○	○	○	1枚	1枚(1/2)or0枚(1/2)	9枚	1枚		
37		打順ベル9	NML2+3+5+7+12+14	○	○	○	○	1枚(1/2)or0枚(1/2)		1枚	9枚		
38		打順ベル10	NML2+4+6+9+12+14	○	○	○	○	1枚(1/2)or0枚(1/2)		1枚	9枚		
39	ハズレベル	NML15	○	○	○	○				ハズレ役 14枚			
40		レアベル	NML16	○	○	○	○			CZ1抽選契機(王冠図柄が表示窓内に停止) 14枚			
41		目押しベル	NML17	○	○	○	○			目押し役 3枚(1/2) or 0枚(1/2)			
42	CB	CB役	○	○	○	○	○						

【図 8】

役	代表例	備考
REP6		第1特殊停止態様 RT3への移行を報知
NML16		第2特殊停止態様 CZ1抽選の実行を報知

【図 9】



A D REP4の図柄組合せ表示

C E REP6の図柄組合せ表示

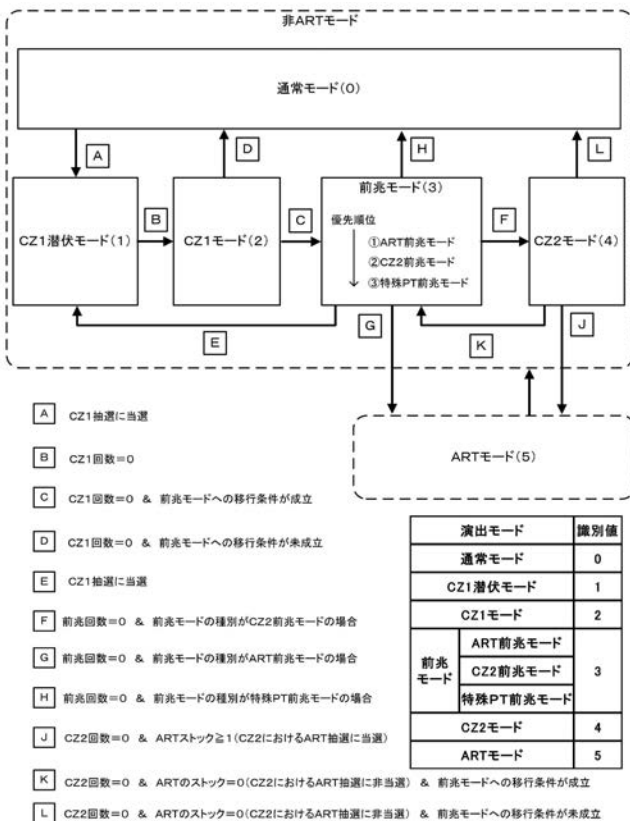
B REP5の図柄組合せ表示

F G 打順ベル当選時の小役の非入賞

①リプレイの当選確率＝当選エリア「リプレイ」(当選エリア番号1～28番)の当選確率

②レアリプレイの当選確率＝当選エリア「レアリプレイ」(当選エリア番号2～8番)の当選確率

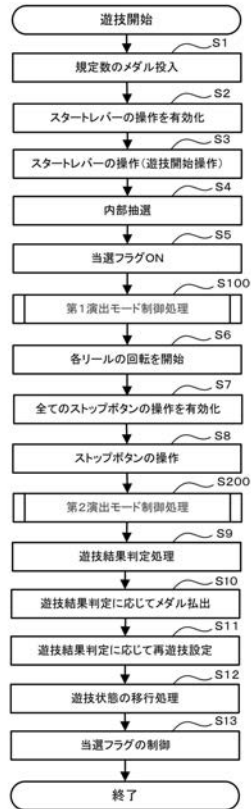
【図 10】



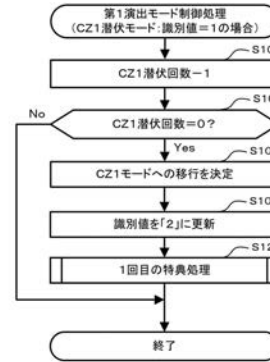
【図 11】

特典	1枚のカード	複数枚のカード
ART	A	B C D
CZ2	B	C D E F
特殊ポイント(1000)	D	無
通常ポイント(200)	F	無

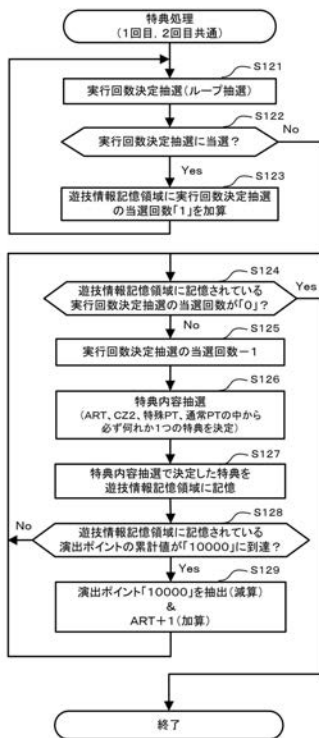
【図 12】



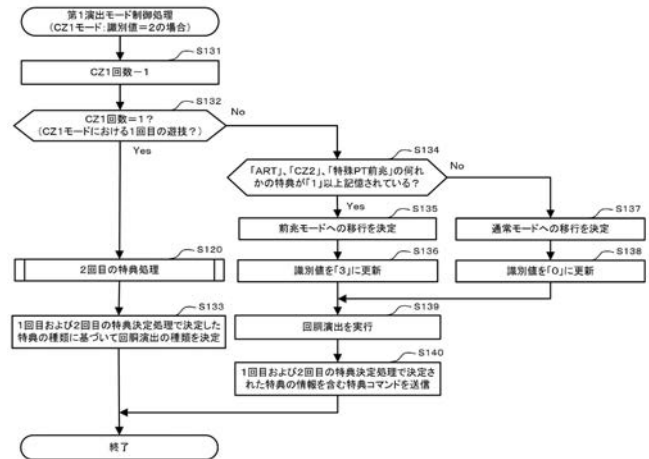
【図 13】



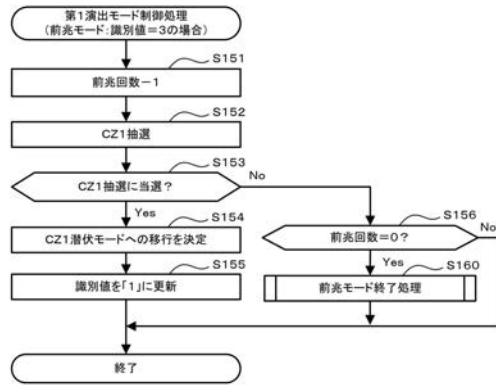
【図 14】



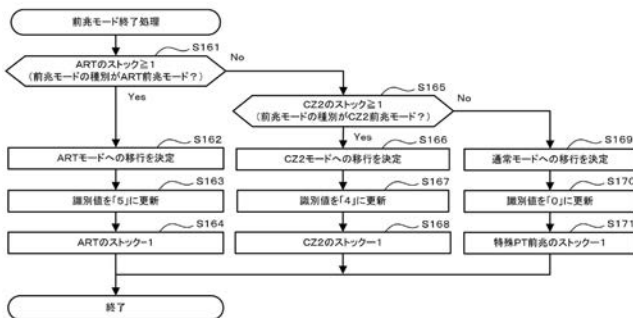
【図 15】



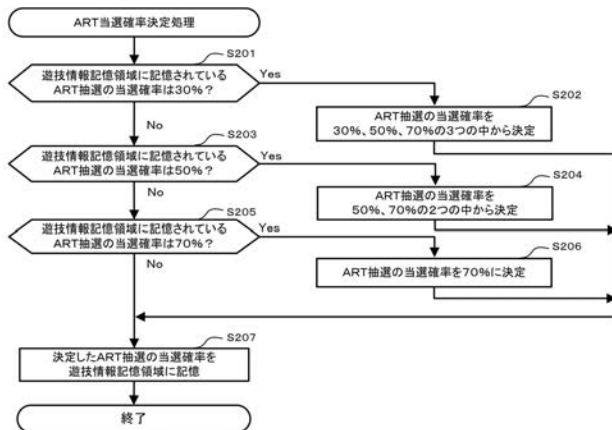
【図16】



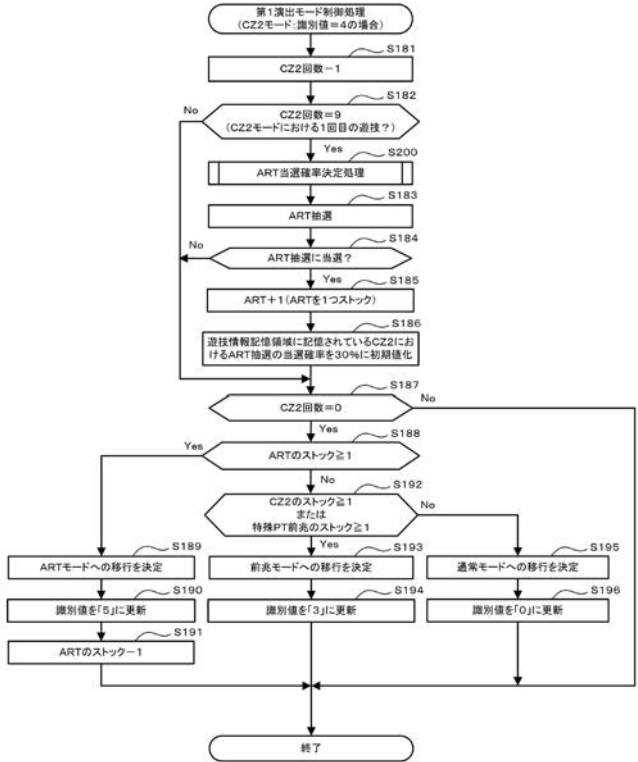
【図17】



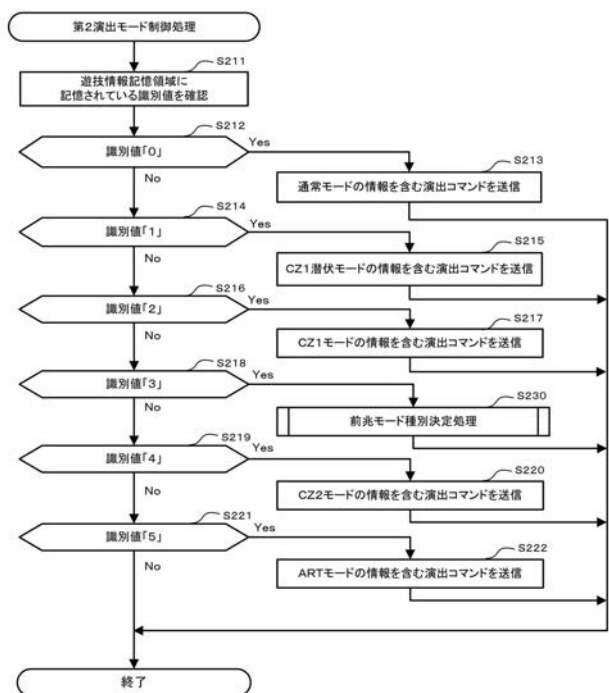
【図19】



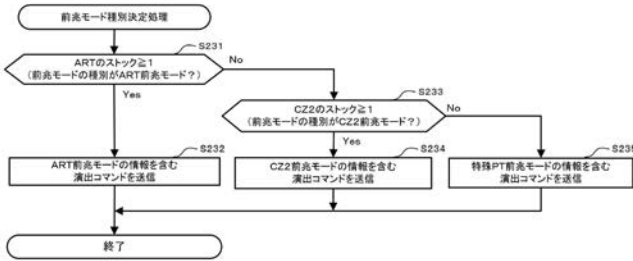
【図18】



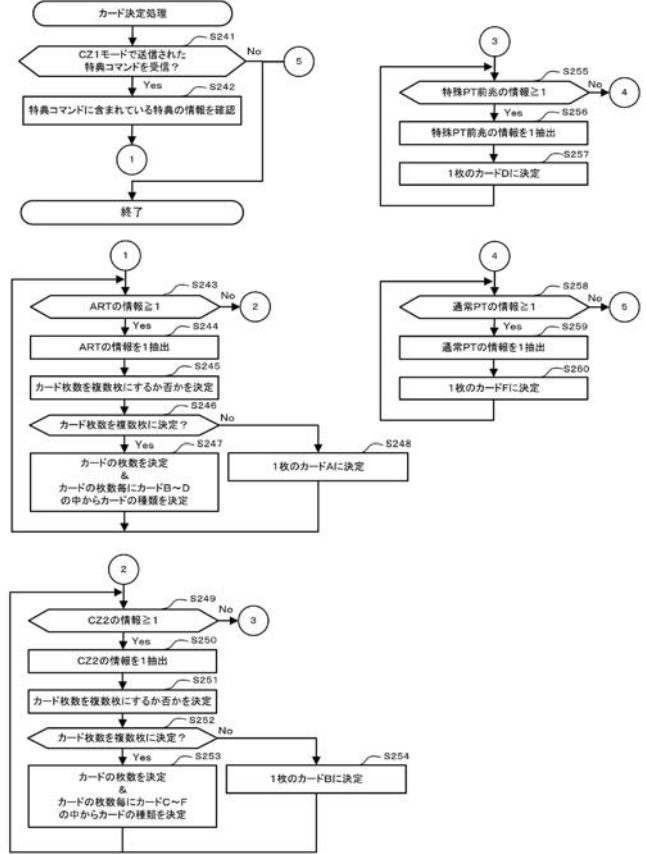
【図20】



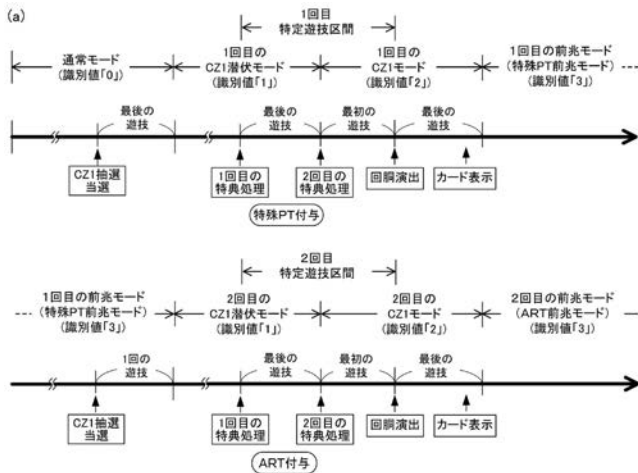
【図 2 1】



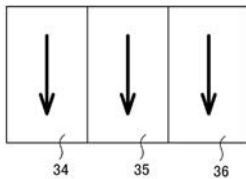
【図 2 2】



【図 2 3】



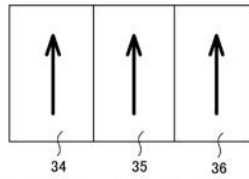
(b) 回胴演出A



(c) カード表示 (カードF×9枚)



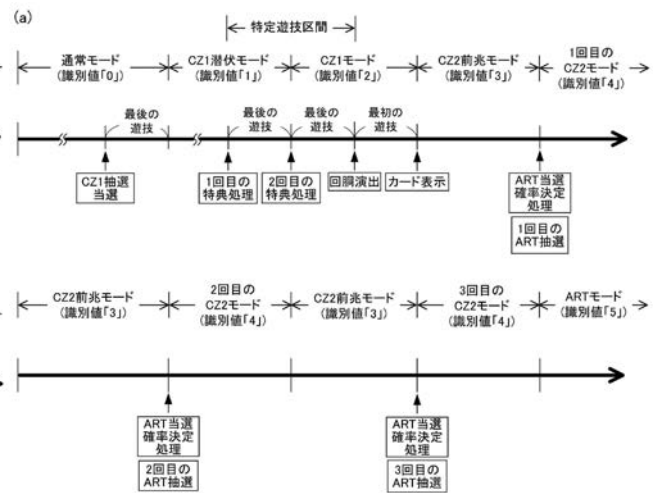
(d) 回胴演出C



(e) カード表示 (カードB×3枚、カードF×2枚)



【図 2 4】

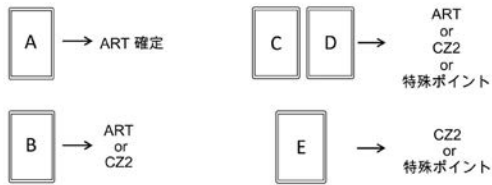


(b)

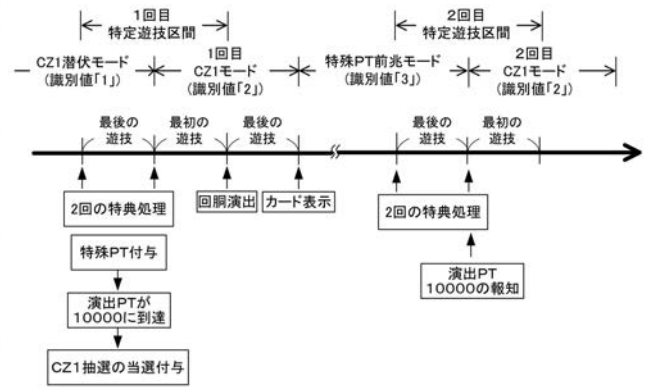
	ART当選確率決定処理			ART抽選に 当選
	1回目	2回目	3回目	
遊技情報記憶領域	30%→50%	50%→50%	50%→70%	70%→30%
ART抽選の結果	ハズレ	ハズレ	当たり	

【図 25】

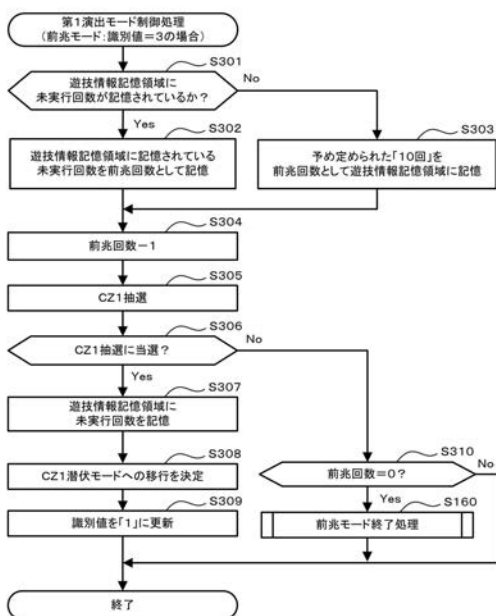
前兆	特典	1枚のカード	複数枚のカード
有	ART	A ~ D	① B ×2 ② C ×3 ③ F ×5
有	CZ2	B ~ E	① C ×2 ② D ×3 ③ F ×5
有	特殊ポイント (1000)	C ~ E	① D ×2 ② E ×3 ③ F ×5
無	通常ポイント (200)	F	無



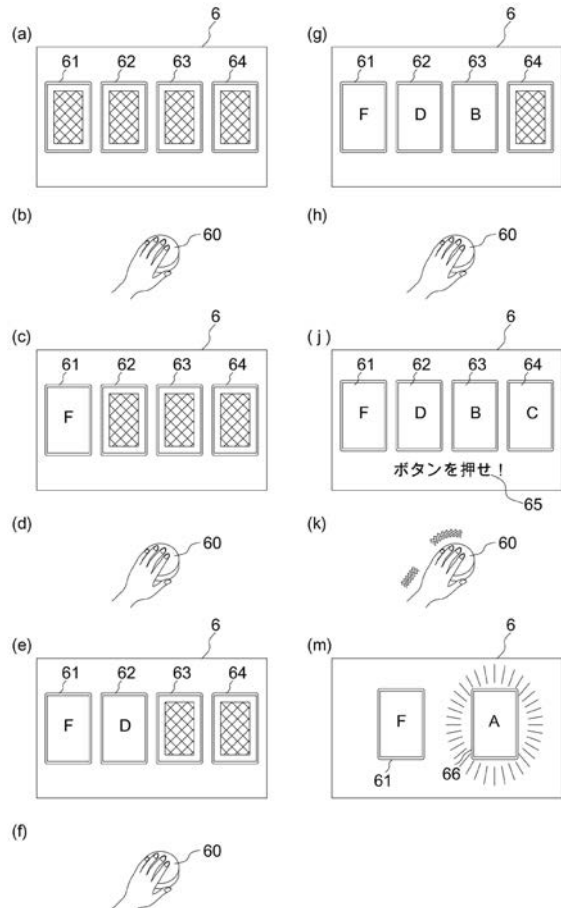
【図 26】



【図 27】



【図 28】



【図 29】

特典の種類	特典合成	
	CZ2	特殊PT
CZ2	ART	ART
特殊PT	ART	CZ2

フロントページの続き

- (72)発明者 平河 将郎
東京都台東区東上野一丁目 1 6 番 1 号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 白田 健二
東京都台東区東上野一丁目 1 6 番 1 号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 石原 孝洋
東京都台東区東上野一丁目 1 6 番 1 号 株式会社オリンピア内
- F ターム(参考) 2C082 AC12 AC14 AC23 AC27 AC34 AC77