

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5190853号
(P5190853)

(45) 発行日 平成25年4月24日 (2013. 4. 24)

(24) 登録日 平成25年2月8日 (2013. 2. 8)

(51) Int. Cl.

F I

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

A 6 3 F 5/04 5 1 2 A

A 6 3 F 5/04 5 1 6 E

請求項の数 2 (全 95 頁)

(21) 出願番号	特願2011-287913 (P2011-287913)	(73) 特許権者	390031783
(22) 出願日	平成23年12月28日 (2011. 12. 28)		サミー株式会社
(65) 公開番号	特開2012-213590 (P2012-213590A)		東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
(43) 公開日	平成24年11月8日 (2012. 11. 8)		シャイン60
審査請求日	平成24年6月29日 (2012. 6. 29)	(74) 代理人	100113228
(31) 優先権主張番号	特願2011-73325 (P2011-73325)		弁理士 中村 正
(32) 優先日	平成23年3月29日 (2011. 3. 29)	(72) 発明者	世良田 篤
(33) 優先権主張国	日本国 (JP)		東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
早期審査対象出願			ャイン60 サミー株式会社内
		(72) 発明者	四方 紀之
			東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
			ャイン60 サミー株式会社内
		(72) 発明者	秋山 久紀
			東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
			ャイン60 サミー株式会社内
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数種類の図柄を表示した複数のリールと、
遊技を行うときに遊技者が操作する操作スイッチと、
画像表示装置と、
遊技者による前記操作スイッチの操作を所定時間受け付けないフリーズを制御するフリーズ制御手段と
を備え、
遊技状態として、遊技者にとって有利な特定遊技状態を備え、
前記特定遊技状態では、前記特定遊技状態の遊技期間の上乗せ数を決定する上乗せ決定遊技を備え、

前記特定遊技状態において、所定の図柄の組合せが表示された遊技の次遊技で、前記操作スイッチが操作されたときに、前記上乗せ決定遊技を開始するように制御し、

前記上乗せ決定遊技において、前記操作スイッチが操作されたときに上乗せ数を決定するとともに、再度前記操作スイッチが操作されたときに上乗せ数を再度決定する上乗せ決定手段を備え、

前記上乗せ決定手段により上乗せ数を決定したときは、決定した上乗せ数を前記特定遊技状態の遊技期間に上乗せし、

複数の前記リールの図柄は、前記所定の図柄の組合せが表示窓内に表示されたときに、前記リールを通常の態様とは異なる態様で回転させる特定リール動作の開始時に用いられ

10

20

る停止出目 A 又はその準備目 A' を表示窓外に形成するとともに、上乗せの有無及び / 又は上乗せ数を示唆する複数の停止出目 B 又はその準備目 B' を表示窓内又は表示窓外に形成するように配置されており、

前記フリーズ制御手段は、前記特定遊技状態において、前記所定の図柄の組合せが表示された遊技の次遊技で、前記操作スイッチが操作されたときに、フリーズを開始するとともに、前記リールを回転させて停止出目 A を表示窓内に表示させ、次に前記操作スイッチが操作されたときに前記リールを回転させていずれかの停止出目 B を表示窓内に表示させる前記特定リール動作を実行し、特定の条件を満たしたときにフリーズを終了するように制御し、

上乗せ数を決定した場合において、前記操作スイッチが操作されたときは、前記特定リール動作で表示した停止出目 B に応じた上乗せ数を前記画像表示装置に表示するように制御し、

前記上乗せ決定遊技を継続しないことに決定した場合において、前記操作スイッチが操作されたときは、それまでに決定した上乗せ数の総和を前記画像表示装置に表示するように制御する

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 2】

請求項 1 に記載のスロットマシンにおいて、

前記フリーズ制御手段は、前記リールを回転させて停止出目 A を表示窓内に表示させ、その後前記操作スイッチが操作されたときに前記リールを回転させていずれかの停止出目 B を表示窓内に表示させる前記特定リール動作を、前記特定の条件を満たすまで繰り返すように制御する

ことを特徴とするスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、特定遊技状態中に、特定遊技状態の遊技期間の上乗せを行うスロットマシンに関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来のスロットマシンにおいて、最初に 50 ゲームの報知態様の遊技を実行するとともに、残り 4 ゲーム以降の遊技、すなわち 47 ~ 50 ゲームの間の遊技でリプレイが入賞したときは、さらに 50 ゲームの報知態様の遊技を継続するスロットマシンが知られている（例えば、特許文献 1 参照）。

また、特定遊技中に特定遊技の残り遊技回数を変更するための条件を満たしたときに、遊技回数の初期値を設定するとともに、設定された初期値を、所定の関数に従って変更して新たな遊技回数を算出する。そして、算出された新たな遊技回数を、それまでの残り遊技回数に加算して、特定遊技の新たな残り遊技回数を設定するスロットマシンも知られている（例えば、特許文献 2 参照）。

さらにまた、RT、CT、ATなどの付加機能の終了時に継続抽選を行い、継続抽選で当選したときは、継続抽選の結果に応じて、付加機能を 10 ゲーム又は 50 ゲーム継続実行するスロットマシンも知られている（例えば、特許文献 3 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2002 - 191756 号公報

【特許文献 2】特開 2002 - 315873 号公報

【特許文献 3】特開 2003 - 079814 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 4 】

しかし、前述した従来の技術では、上乗せ（加算、継続）される遊技期間が画一的であり、変化に乏しいという問題があった。

【 0 0 0 5 】

したがって、本発明が解決しようとする課題は、特定遊技状態中に、特定遊技状態の遊技期間の上乗せが行われるスロットマシンにおいて、上乗せされる遊技期間が変化に富むようにすることである。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 6 】

本発明は、以下の解決手段によって、上述の課題を解決する。なお、カッコ書きにて、
対応する実施形態を示す。

請求項 1 の発明は、複数種類の図柄を表示した複数のリール（ 3 1 ）と、遊技を行うときに遊技者が操作する操作スイッチ（ベットスイッチ 4 0、スタートスイッチ 4 1、又はストップスイッチ 4 2）と、画像表示装置（ 2 3 ）と、遊技者による前記操作スイッチの操作を所定時間受け付けないフリーズを制御するフリーズ制御手段（ 7 1 ）とを備え、遊技状態として、遊技者にとって有利な特定遊技状態（ A T 遊技（ E x . チャンス ））を備え、前記特定遊技状態では、前記特定遊技状態の遊技期間（遊技回数）の上乗せ数を決定する上乗せ決定遊技を備え、前記特定遊技状態において、所定の図柄の組合せが表示された遊技の次遊技で、前記操作スイッチが操作されたときに、前記上乗せ決定遊技を開始するように制御し、前記上乗せ決定遊技において、前記操作スイッチが操作されたときに上乗せ数を決定するとともに、再度前記操作スイッチが操作されたときに上乗せ数を再度決定する上乗せ決定手段（ 9 5 ）を備え、前記上乗せ決定手段により上乗せ数を決定したときは、決定した上乗せ数を前記特定遊技状態の遊技期間に上乗せし、複数の前記リールの図柄は、前記所定の図柄の組合せが表示窓（ 1 1 ）内に表示されたときに、前記リールを通常の態様とは異なる態様で回転させる特定リール動作の開始時に用いられる停止出目 A 又はその準備目 A ' を表示窓外に形成するとともに、上乗せの有無及び / 又は上乗せ数を示唆する複数の停止出目 B 又はその準備目 B ' を表示窓内又は表示窓外に形成するように配置されており、前記フリーズ制御手段は、前記特定遊技状態において、前記所定の図柄の組合せが表示された遊技の次遊技で、前記操作スイッチが操作されたときに、フリーズを開始するとともに、前記リールを回転させて停止出目 A を表示窓内に表示させ、次に前記操作スイッチが操作されたときに前記リールを回転させていずれかの停止出目 B を表示窓内に表示させる前記特定リール動作を実行し、特定の条件を満たしたときにフリーズを終了するように制御し、上乗せ数を決定した場合において、前記操作スイッチが操作されたときは、前記特定リール動作で表示した停止出目 B に応じた上乗せ数を前記画像表示装置に表示するように制御し、前記上乗せ決定遊技を継続しないことに決定した場合において、前記操作スイッチが操作されたときは、それまでに決定した上乗せ数の総和を前記画像表示装置に表示するように制御することの特徴とする。

【 0 0 0 7 】

請求項 2 の発明は、請求項 1 に記載のスロットマシンにおいて、前記フリーズ制御手段は、前記リールを回転させて停止出目 A を表示窓内に表示させ、その後前記操作スイッチが操作されたときに前記リールを回転させていずれかの停止出目 B を表示窓内に表示させる前記特定リール動作を、前記特定の条件を満たすまで繰り返すように制御することの特徴とする。

【 0 0 0 8 】

また、上記請求項以外の解決手段は、以下の通りである。なお、カッコ書きで、対応する実施形態の一例を示す。

第 1 の解決手段は、貯留されている遊技媒体を投入するときに遊技者が操作するベットスイッチ（ 4 0 ）と、リール（ 3 1 ）を回転させるときに遊技者が操作するスタートスイッチ（ 4 1 ）と、前記リールの回転を停止させるときに遊技者が操作する複数のストップスイッチ（ 4 2 ）と、当該遊技で投入された遊技媒体数を自動投入して再遊技を行わせる

リプレイを含めて役の抽選を行う役抽選手段(61)とを備え、遊技状態として、遊技者にとって有利な特定遊技状態を備え、前記特定遊技状態では、前記特定遊技状態の遊技期間を上乗せするか否か及び上乗せ数を決定する上乗せ決定遊技を備え、前記上乗せ決定遊技において、前記上乗せ決定遊技を継続するか否か及び上乗せ数を決定する上乗せ決定手段(95)を備え、前記上乗せ決定手段は、前記リプレイの入賞に基づいて遊技媒体(メダル)が自動投入されたために遊技媒体を投入することなく前記スタートスイッチを遊技者が操作したときは、前記ベットスイッチの操作によって遊技媒体を投入したか又は遊技媒体を直接投入して前記スタートスイッチを操作したときに対して、決定する上乗せ数の期待値を異ならせ、及び/又は前記上乗せ決定遊技の継続確率を異ならせるように制御することを特徴とする。

10

【0009】

第2の解決手段は、第1の解決手段において、前記上乗せ決定手段は、前記上乗せ決定遊技を継続することを決定するごとに、前記上乗せ決定遊技の継続確率が変化するように制御することを特徴とする。

【0010】

第3の解決手段は、第1又は第2の解決手段において、前記上乗せ決定手段は、前記上乗せ決定遊技を継続することを決定するごとに、決定する上乗せ数の期待値が変化するように制御することを特徴とする。

【0011】

第4の解決手段は、第1の解決手段において、前記上乗せ決定手段は、前記リプレイの入賞に基づいて遊技媒体が自動投入されたために遊技媒体を投入することなく前記スタートスイッチを遊技者が操作したとき、又は前記ベットスイッチの操作によって遊技媒体を投入したか若しくは遊技媒体を直接投入して前記スタートスイッチを操作したときのいずれか一方について、前記上乗せ決定遊技の継続確率を100%に設定するように制御することを特徴とする。

20

【0012】

(作用)

請求項1の発明においては、特定遊技状態において所定の図柄の組合せが表示された遊技の次遊技で操作スイッチが操作されたときに、上乗せ決定遊技が開始される。

また、上乗せ決定遊技において、操作スイッチが操作されたときに、上乗せ数が決定されるとともに、再度操作スイッチが操作されたときに、上乗せ数が再度決定される。

30

さらにまた、上乗せ数が決定されたときは、決定された上乗せ数が特定遊技状態の遊技期間に上乗せされる。

【0013】

また、複数のリールの図柄は、所定の図柄の組合せが表示窓内に表示されたときに、停止出目A又はその準備目A'を表示窓外に形成するとともに、複数の停止出目B又はその準備目B'を表示窓内又は表示窓外に形成するように配置されている。

ここで、停止出目とは、表示窓から見えるリールの図柄の組合せをいう。リールが3個設けられ、かつ各リールごとに上下の3図柄が見えるときは、 $3 \times 3 = 9$ 個の図柄の組合せからなるものが停止出目である。

40

【0014】

また、停止出目Aの準備目A'とは、一部のリールの図柄が停止出目Aに対して所定範囲内でずれた位置にある停止出目をいう。すなわち、停止出目Aの準備目A'とは、停止出目Aとは異なるものの、各リールの図柄が停止出目Aに近い位置関係にある停止出目をいう。

さらにまた、停止出目Aは、特定リール動作の開始時に用いる停止出目である。特定リール動作とは、通常の態様とは異なる態様でリールを回転させる動作をいう。

さらに、停止出目Bは、上乗せの有無及び/又は上乗せ数を示唆する停止出目である。

【0015】

また、特定遊技状態において所定の図柄の組合せが表示された遊技の次遊技で操作ス

50

ッチが操作されたときに、フリーズが開始されるとともに、停止出目 A を表示窓内に表示する特定リール動作が実行される。次に操作スイッチが操作されたときは、いずれかの停止出目 B を表示窓内に表示する特定リール動作が実行される。そして、特定の条件を満たしたときは、フリーズが終了する。

【 0 0 1 6 】

また、上乗せ数が決定された場合において操作スイッチが操作されたときは、特定リール動作で表示した停止出目 B に応じた上乗せ数が画像表示装置に表示される。

そして、上乗せ決定遊技を継続しないことが決定された場合において操作スイッチが操作されたときは、それまでに決定された上乗せ数の総和が画像表示装置に表示される。

【 0 0 1 7 】

請求項 2 の発明においては、停止出目 A を表示窓内に表示し、その後に操作スイッチが操作されたときにいずれかの停止出目 B を表示窓内に表示する特定リール動作が、特定の条件を満たすまで繰り返される。

【 0 0 1 8 】

第 1 の解決手段においては、上乗せ決定遊技中に、上乗せ決定手段により、上乗せ決定遊技を継続するか否か及び上乗せ数が決定される。

また、上乗せ決定手段により上乗せ決定遊技を継続することが決定され、かつ上乗せ数が決定されると、決定された上乗せ数が特定遊技状態の遊技期間に上乗せされるとともに、上乗せ決定遊技が継続される。

【 0 0 1 9 】

一方、上乗せ決定手段により上乗せ決定遊技を継続しないことが決定され、かつ上乗せ数が決定されないと、特定遊技状態の遊技期間の上乗せは行われず、また、上乗せ決定遊技は終了する。

このように、上乗せ決定遊技を継続しないことが決定されるまで（上乗せ決定遊技を継続することが決定され続けている限り）、上乗せ決定遊技を継続するか否か及び上乗せ数の決定が繰り返される。

【 0 0 2 0 】

ここで、上乗せ決定遊技を継続するか否か及び上乗せ数の 1 回目の決定で、上乗せ決定遊技を継続しないことが決定されることもあれば、10 回連続して上乗せ決定遊技を継続すること及び上乗せ数が決定されて、11 回目ではじめて上乗せ決定遊技を継続しないことが決定されることもある。

このため、特定遊技状態の遊技期間がどこまで上乗せされるのかがわからず、特定遊技状態に上乗せされる遊技期間が変化に富む。

【 0 0 2 1 】

また、遊技媒体が自動投入されたか否かによって、決定される上乗せ数の期待値、及び/又は上乗せ決定遊技の継続確率が異なる。

ここで、ベットスイッチの操作により遊技媒体を投入すること、及び遊技媒体を直接投入することを総称して、手動投入という。

例えば、遊技媒体が手動投入されたときは、上乗せ決定遊技の継続確率を 95 % に設定する。これに対し、遊技媒体が自動投入されたときは、上乗せ決定遊技の継続確率を 99 % に設定する。このように、遊技媒体が手動投入されたか自動投入されたかによって、上乗せ決定遊技の継続確率を異ならせることができる。このとき、遊技媒体が手動投入されたか自動投入されたかにかかわらず、上乗せ数は「1」のまま一定にすることができる。

【 0 0 2 2 】

また、例えば、遊技媒体が手動投入されたときは、上乗せ数を「1」に決定する。これに対し、遊技媒体が自動投入されたときは、上乗せ数を「5」に決定する。このように、遊技媒体が手動投入されたか自動投入されたかによって、上乗せ数を異ならせることができる。このとき、遊技媒体が手動投入されたか自動投入されたかにかかわらず、上乗せ決定遊技の継続確率を 95 % のまま一定にすることができる。

【 0 0 2 3 】

10

20

30

40

50

さらにまた、例えば、遊技媒体が手動投入されたときは、上乘せ決定遊技の継続確率を95%に設定するとともに、上乘せ数を「1」に決定する。これに対し、遊技媒体が自動投入されたときは、上乘せ決定遊技の継続確率を99%に設定するとともに、上乘せ数を「5」に決定する。このように、遊技媒体が手動投入されたか自動投入されたかによって、上乘せ決定遊技の継続確率及び上乘せ数の双方を異ならせることができる。

【0024】

このように、遊技媒体が手動投入されたか自動投入されたかによって、決定される上乘せ数の期待値、及び/又は上乘せ決定遊技の継続確率が異なる。このため、上乘せされる遊技期間が変化に富むようにすることができる。

なお、上乘せ決定遊技を継続することが決定される確率を高め設定すればするほど、上乘せ決定遊技が継続しやすくなるので、上乘せされる遊技期間の期待値が大きくなり、逆に、上乘せ決定遊技を継続することが決定される確率を低め設定すればするほど、上乘せ決定遊技が継続しにくくなるので、上乘せされる遊技期間の期待値が小さくなる。

【0025】

第2の解決手段においては、上乘せ決定遊技を継続することが決定されるごとに、上乘せ決定遊技の継続確率が変化する。

具体的には、上乘せ決定手段は、例えば、上乘せ決定遊技を継続するか否かの1回目の決定では、上乘せ決定遊技を継続することが決定される確率(上乘せ決定遊技の継続確率)を90%とし、2回目の決定では継続確率を91%とし、3回目の決定では継続確率を92%とするなど、上乘せ決定遊技を継続することを決定するごとに、上乘せ決定遊技の継続確率を次第に高くしていくように制御することができる。

【0026】

逆に、上乘せ決定手段は、例えば、1回目の決定では継続確率を99%とし、2回目の決定では継続確率を98%とし、3回目の決定では継続確率を97%とするなど、上乘せ決定遊技を継続することを決定するごとに、上乘せ決定遊技の継続確率を次第に低くしていくように制御することもできる。

【0027】

第3の解決手段においては、上乘せ決定遊技を継続することが決定されるごとに、決定される上乘せ数の期待値が変化する。

具体的には、上乘せ決定手段は、例えば、上乘せ決定遊技を継続するか否か及び上乘せ数の1回目の決定では、上乘せ数を「1」に決定し、2回目の決定では上乘せ数を「2」に決定し、3回目の決定では上乘せ数を「3」に決定するなど、上乘せ決定遊技を継続することを決定するごとに、決定する上乘せ数を次第に大きくしていくように制御することができる。

【0028】

逆に、上乘せ決定手段は、例えば、1回目の決定では上乘せ数を「5」に決定し、2回目の決定では上乘せ数を「4」に決定し、3回目の決定では上乘せ数を「3」に決定するなど、上乘せ決定遊技を継続することを決定するごとに、決定する上乘せ数を次第に小さくしていくように制御することもできる。

【0029】

第4の解決手段においては、遊技媒体が自動投入されたとき、又は遊技媒体が手動投入されたときに、上乘せ決定遊技の継続確率が100%に設定される。

具体的には、上乘せ決定手段は、例えば、遊技媒体が自動投入されたときの上乗せ決定遊技の継続確率を100%にするとともに、遊技媒体が手動投入されたときの上乗せ決定遊技の継続確率を100%未満にすることができる。

【0030】

そうすると、リプレイが入賞したときは、次の遊技で、上乘せ決定遊技を継続することが必ず決定される。

また、上記とは逆に、上乘せ決定手段は、例えば、遊技媒体が自動投入されたときの上乗せ決定遊技の継続確率を100%未満にするとともに、遊技媒体が手動投入されたとき

10

20

30

40

50

の上乗せ決定遊技の継続確率を100%にすることもできる。

【発明の効果】

【0031】

本発明によれば、上乗せ決定遊技において操作スイッチが操作されるごとに上乗せ数が決定される。そして、決定された上乗せ数が特定遊技状態の遊技期間に上乗せされる。また、フリーズ中に操作スイッチが操作されたときは、いずれかの停止出目Bを表示窓内に表示する特定リール動作が実行される。さらに、上乗せ数が決定された場合において操作スイッチが操作されたときは、特定リール動作で表示した停止出目Bに応じた上乗せ数が画像表示装置に表示される。そして、上乗せ決定遊技を継続しないことが決定された場合において操作スイッチが操作されたときは、それまでに決定された上乗せ数の総和が画像表示装置に表示される。これにより、上乗せされる遊技期間が変化に富むようにすることができる。

10

【0032】

第1～第4の解決手段によれば、上乗せ決定遊技を継続しないことが決定されるまで、上乗せ決定遊技を継続するか否か及び上乗せ数の決定が繰り返される。そして、上乗せ数が決定されるごとに、決定された上乗せ数が、特定遊技状態の遊技期間に上乗せされる。その上、遊技媒体が自動投入されたか否かによって、決定される上乗せ数の期待値、及び/又は上乗せ決定遊技の継続確率が異なる。これにより、上乗せされる遊技期間が変化に富むようにすることができる。

【図面の簡単な説明】

20

【0033】

【図1】第1実施形態におけるスロットマシンの制御の概略を示すブロック図である。

【図2】第1実施形態におけるリールの図柄配列を示す図である。

【図3】第1実施形態における表示窓とリールとの関係、及び有効ラインを示す図である。

。

【図4】第1実施形態における役の種類、払出し枚数等、及び図柄の組合せを示す図である。

【図5】第1実施形態における非RT遊技、RT1遊技～RT3遊技の役抽選テーブルを示す図である。

【図6】第1実施形態におけるRT4遊技～RT7遊技の役抽選テーブルを示す図である

30

。

【図7】第1実施形態におけるSB当選時の停止出目を示す図である。

【図8】第1実施形態における小役3Aを含む重複当選時におけるストップスイッチの押し順と払出し枚数との関係を示す図である。

【図9】第1実施形態におけるリプレイの重複当選時（重複A群及び重複B群）におけるストップスイッチの押し順と入賞役との関係を示す図である。

【図10】第1実施形態における遊技状態の移行を説明する図である。

【図11】第1実施形態におけるEx・タイム、スーパーEx・タイム、及びEx・チャンスの当選確率を示す図である（RT5遊技の1～27遊技時）。

【図12】第1実施形態におけるEx・タイム、スーパーEx・タイム、及びEx・チャンスの当選確率を示す図である（リプレイA・3連、4連以上時）。

40

【図13】第1実施形態におけるEx・タイム、スーパーEx・タイム、及びEx・チャンスの当選確率を示す図である（RT5遊技の28遊技目以降及び非RT遊技時）。

【図14】第1実施形態におけるEx・チャンスの遊技回数の当選確率を示す図である。

【図15】第1実施形態におけるEx・チャンスの遊技回数の当選確率を示す図である（リプレイA・5連時）。

【図16】第1実施形態におけるスーパーEx・タイム中の役の当選回数と、Ex・チャンスの遊技回数との関係を示す図である。

【図17】第1実施形態におけるEx・チャンスの遊技回数加算処理の流れを示すフローチャートである。

50

【図 18】第 2 実施形態におけるスロットマシンの制御の概略を示すブロック図である。

【図 19】第 2 実施形態における E x . チャンスの遊技回数加算処理の流れを示すフローチャートである。

【図 20】第 3 実施形態におけるスロットマシンの制御の概略を示すブロック図である。

【図 21】第 3 実施形態における E x . チャンスの遊技回数加算処理の流れを示すフローチャートである。

【図 22】第 4 実施形態におけるスロットマシンの制御の概略を示すブロック図である。

【図 23】第 4 実施形態における E x . チャンスの遊技回数加算処理の流れを示すフローチャートである。

【図 24】第 5 実施形態におけるスロットマシンの制御の概略を示すブロック図である。

10

【図 25】第 5 実施形態における E x . チャンスの遊技回数加算処理の流れを示すフローチャートである。

【図 26】第 6 実施形態におけるスロットマシンの制御の概略を示すブロック図である。

【図 27】第 6 実施形態における E x . チャンスの遊技回数加算処理の流れを示すフローチャートである。

【図 28】第 7 実施形態におけるリールの図柄配列を示す図である。

【図 29】第 7 実施形態における停止出目 A 及び停止出目 B 1 を示す図である。

【図 30】第 7 実施形態における停止出目 B 2 及び停止出目 B 3 を示す図である。

【図 31】第 8 実施形態における E x . チャンスの遊技回数加算処理の流れを示すフローチャートである。

20

【図 32】第 8 実施形態の変形例における E x . チャンスの遊技回数加算処理の流れを示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0034】

以下、図面等を参照して、本発明の一実施形態について説明する。

< 第 1 実施形態 >

図 1 は、第 1 実施形態によるスロットマシン 10 の制御の概略を示すブロック図である。スロットマシン 10 は、遊技の進行を制御するメイン制御手段（遊技制御手段）60 と、演出の出力を制御するサブ制御手段（演出制御手段）80 とを備える。

メイン制御手段 60 は、役の抽選、リール 31 の駆動制御、入賞時の払出し等を制御する。メイン制御手段 60 は、メイン制御基板（図示せず）上に設けられており、演算等を行う CPU、遊技の進行等に必要なプログラム等を記憶しておく ROM、CPU が各種の制御を行うときに取り込んだデータ等を一時的に記憶しておく RAM等を備える。

30

【0035】

また、サブ制御手段 80 は、演出の選択・出力、後述する E x . タイム、スーパー E x . タイム、E x . チャンスの抽選・決定、ストップスイッチ 42 の報知の指令等を制御する。サブ制御手段 80 は、サブ制御基板（図示せず）上に設けられており、上記メイン制御基板と同様に、演算等を行う CPU、演出の出力に必要なプログラム等を記憶しておく ROM、CPU が各種の制御を行うときに取り込んだデータ等を一時的に記憶しておく RAM等を備える。

40

また、メイン制御基板とサブ制御基板は、別体で構成されるとともに、メイン制御基板からサブ制御基板に対し、遊技に関する情報（遊技結果等）を送信可能なように両者が電氣的に接続されている。

【0036】

図 1 に示すように、メイン制御手段 60 の入力側（図 1 中、左側）には、ベットスイッチ 40、スタートスイッチ 41、及びストップスイッチ 42 が電氣的に接続されている。

ベットスイッチ 40 は、遊技者が貯留メダルを当該遊技のために投入するときに操作するスイッチである。本実施形態でのベットスイッチ 40 は、3 枚（max）投入専用のスイッチであり、遊技者は、いずれの遊技状態においても、常に 3 枚のメダルを投入して遊技を行うようになっている。

50

なお、メダル投入口４３は、実際のメダルを遊技者が投入する部分であり、メダル投入口４３からメダルを投入することは、ベットスイッチ４０を操作することと同様の役割を果たす。

【００３７】

また、スタートスイッチ４１は、（左、中、右のすべての）リール３１を始動させるときに遊技者が操作するスイッチである。

さらにまた、（左、中、右）ストップスイッチ４２は、３つ（左、中、右）のリール３１に対応して３つ設けられ、対応するリール３１を停止させるときに遊技者が操作するスイッチである。

【００３８】

メイン制御手段６０の出力側（図１中、右側）には、モータ３２が電氣的に接続されている。

モータ３２は、リール３１を回転させるためのものであり、各リール３１の回転中心部に連結され、後述するリール制御手段６４によって制御される。ここで、リール３１は、左リール３１、中リール３１、右リール３１からなり、左リール３１を停止させるときに操作するストップスイッチ４２が左ストップスイッチ４２であり、中リール３１を停止させるときに操作するストップスイッチ４２が中ストップスイッチ４２であり、右リール３１を停止させるときに操作するストップスイッチ４２が右ストップスイッチ４２である。

【００３９】

リール３１は、リング状のものであって、その外周面には複数種類の図柄（役に対応する図柄の組合せを構成している図柄）を印刷したリールテープを貼付したものである。図２は、本実施形態におけるリール３１の図柄配列を示す図である。図２では、図柄番号を併せて図示している。図２に示すように、本実施形態では、各リール３１ごとに、２１個の図柄が等間隔で配置されている。

なお、図２に示すように、本実施形態では、「赤７」と、この「赤７」に類似する図柄として「橙７」を設けている。

【００４０】

また、図３は、スロットマシン１０のフロントマスク部（前面扉。図示せず。）に設けられた表示窓（透明窓）１１と、各リール３１との位置関係を示す図である。各リール３１は、本実施形態では横方向に並列に３つ（左リール３１、中リール３１、及び右リール３１）設けられている。さらに、各リール３１は、表示窓１１から、上下に連続する３図柄が見えるように配置されている。よって、スロットマシン１０の表示窓１１から、合計９個の図柄が見えるように配置されている。

【００４１】

なお、本明細書では、図３中、左リール３１の「ＲＰ」、中リール３１の「赤チェリー」、及び右リール３１の「橙７」の図柄が停止している位置を「上段」と称し、左、中及び右リール３１の「赤７」の図柄が停止している位置を「中段」と称し、左リール３１の「橙７」、中リール３１の「ＲＰ」、及び右リール３１の「ベル」の図柄が停止している位置を「下段」と称する。

【００４２】

さらにまた、図３に示すように、スロットマシン１０の表示窓１１を含む部分には、有効ラインＬ１～Ｌ４が設けられている。

ここで、「有効ライン」とは、リール３１の停止時における図柄の並びラインであって図柄の組合せを形成させる図柄組合せラインであり、かつ、いずれかの役に対応する図柄の組合せがそのラインに停止したときに、その役の入賞となるラインである。本実施形態では、図３に示すように、水平方向上段の有効ラインＬ１、水平方向中段の有効ラインＬ２、斜め右下がり一直線の有効ラインＬ３、斜め右上がり一直線の有効ラインＬ４から構成されている。

【００４３】

また、本実施形態では、中リール３１の下段を通過する有効ラインは設けられていない

10

20

30

40

50

。さらにまた、中リール 3 1 の上段を通過する有効ラインは、有効ライン L 1 の 1 本である。これに対し、中リール 3 1 の中段を通過する有効ラインは、有効ライン L 2、L 3 及び L 4 の 3 本である。

【 0 0 4 4 】

なお、有効ライン L 1 ~ L 4 以外の図柄組合せラインは、本実施形態では、すべて無効ラインである。例えば、図 3 中、左リール 3 1、中リール 3 1、及び右リール 3 1 のそれぞれ下段を通過する図柄組合せラインも考えられるが、このようなラインは、本実施形態では無効ラインとなっている。無効ラインは、図柄組合せラインのうち、有効ラインとして設定されないラインであって、いずれかの役に対応する図柄の組合せがそのラインに停止した場合であっても、その役に応じた利益の付与（メダルの払出し等）を行わないラインである。すなわち、無効ラインは、そもそも図柄の組合せの成立対象となっていないラインである。

【 0 0 4 5 】

また、従来より、メダルの投入枚数に応じて有効ライン数が異なるスロットマシンが知られている。例えば、メダル投入枚数が 1 枚のときは有効ラインは 1 本、メダル投入枚数が 2 枚のときは有効ライン数は 3 本、メダル投入枚数が 3 枚のときは有効ライン数は 5 本に設定すること等が挙げられる。これに対し、本実施形態では、いずれの遊技中においても、3 枚のメダルを投入して遊技を行うとともに、すべての遊技において、有効ライン L 1 ~ L 4 の 4 本すべてが当該遊技での有効ラインとなる。

【 0 0 4 6 】

さらに、図 1 において、サブ制御手段 8 0 の出力側には、ランプ 2 1、スピーカ 2 2、及び画像表示装置 2 3 等の演出出力機器が電氣的に接続されている。

ランプ 2 1 は、スロットマシン 1 0 の演出用のランプであり、所定の条件を満たしたときに、それぞれ所定のパターンで点灯する。なお、ランプ 2 1 には、各リール 3 1 の内周側に配置され、リール 3 1 に表示された図柄（表示窓 1 1 から見える上下に連続する 3 図柄）を背後から照らすためのバックランプ（図示せず）や、スロットマシン 1 0 の筐体前面に配置され、役の入賞時等に点滅する上部ランプ及びサイドランプ（図示せず）等が含まれる。

【 0 0 4 7 】

また、スピーカ 2 2 は、遊技中に各種の演出を行うべく、所定の条件を満たしたときに、所定のサウンドを出力するものである。

さらにまた、画像表示装置 2 3 は、液晶ディスプレイやドットディスプレイ等からなるものであり、遊技中に各種の演出画像や、ストップスイッチ 4 2 の押し順等を表示するものである。

【 0 0 4 8 】

図 4 は、本実施形態における役（後述する役抽選手段 6 1 で抽選される役）の種類、払出し枚数等、及び図柄の組合せを示す図である。図 4 に示すように、役としては、大別して、特別役、小役、及びリプレイが設けられている。

そして、各役に対応する図柄の組合せ及び入賞時の払出し枚数等が定められている。これにより、すべてのリール 3 1 の停止時に、いずれかの役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止する（その役が入賞する）と、その役に対応する枚数のメダルの払出し又は自動投入が行われる（ただし、特別役を除く。）。

なお、本明細書では、説明の便宜上、「いずれかの役に対応する図柄の組合せがいずれかの有効ラインに停止する」ことを、「その役が“入賞”する」と称する。

【 0 0 4 9 】

役において、まず、特別役とは、通常遊技から特別遊技に移行させる役である。本実施形態では、図 4 に示すように、特別役として、1 B B（第 1 種ビッグボーナス）、R B（レギュラーボーナス）、及び S B（シングルボーナス）が設けられている。

特別役（1 B B、R B、S B）が入賞すると、それぞれ、当該遊技におけるメダルの払い出しはないが、次遊技から、特別遊技（1 B B 遊技、R B 遊技、S B 遊技）に移行する

。特別遊技は、特定の役（本実施形態では小役３Ａ）が高確率で当選・入賞する遊技状態であり、出玉率が１を超えるように設定されていることで、遊技者にとって有利な遊技である。

【００５０】

さらに、本実施形態の１ＢＢは、１ＢＢＡ、１ＢＢＢ、及び１ＢＢＣの３種類を有する。これらは図柄の組合せが異なるように設定されているとともに、別個の当選フラグ６３ａ（後述）を有している。なお、１ＢＢＡ～１ＢＢＣのいずれが入賞した場合であっても、１ＢＢ遊技に移行する。

同様に、本実施形態のＲＢは、ＲＢＡ、及びＲＢＢの２種類を有する。これらは図柄の組合せが異なるように設定されているとともに、別個の当選フラグ６３ａを有している。なお、ＲＢＡ又はＲＢＢのいずれが入賞した場合であっても、ＲＢ遊技に移行する。

10

【００５１】

また、小役とは、予め定められた枚数のメダルが払い出される役であり、本実施形態では、大別して、小役１、小役２、及び小役３を備えており、各小役ごとに図柄の組合せが異なるように設定されている。なお、小役３Ａにおける「any」とは、任意の図柄を意味する。すなわち、小役３Ａは、中リール３１の「ベル」の図柄がいずれかの有効ライン（上段又は中段）に停止した時点で、左リール３１及び右リール３１の停止図柄にかかわらず、小役３Ａの入賞が確定する。

【００５２】

さらにまた、小役１は、小役１Ａと小役１Ｂとの２種類を備え、小役１Ａに対応する図柄の組合せは４種類、小役１Ｂに対応する図柄の組合せは２種類設けられている。なお、これらは、図柄の組合せごとに当選フラグ６３ａが設けられているのではなく、小役１Ａとして１個、小役１Ｂとして１個を備える。

20

さらに、小役３は、小役３Ａ～小役３Ｄの４種類を備えている。これら小役３Ａ～小役３Ｄは、それぞれ個別の当選フラグ６３ａを備える。

【００５３】

さらに、リプレイとは、再遊技役であって、当該遊技で投入したメダル枚数（本実施形態では３枚）を維持した再遊技が行えるようにした役である。本実施形態では、リプレイは、リプレイＡ～リプレイＧの７種類を備え、それぞれ個別の（リプレイとして７個の）当選フラグ６３ａを備える。

30

さらに、リプレイＡ、リプレイＢ、リプレイＦ、リプレイＧに対応する図柄の組合せは、それぞれ１種類であるのに対し、リプレイＣ、リプレイＤ、及びリプレイＥに対応する図柄の組合せは、それぞれ４種類設けられている。

【００５４】

さらにまた、図４において、各役の払出し枚数は、１本の有効ラインあたりの払出し枚数を意味する。すなわち、例えば小役３Ａに対応する図柄の組合せがいずれか１本の有効ラインに停止したときは、メダル払出し枚数は４枚という意味である。したがって、小役３Ａに対応する図柄の組合せが当該遊技で同時に３本の有効ラインに停止したときは、有効ライン１本あたりのメダル払出し枚数に有効ライン数を乗じた枚数が払い出されるので、この場合は１２枚の払出しとなる。

40

【００５５】

具体的には、中リール３１の停止時に、上段に「ベル」の図柄が停止したときは、図３中、有効ラインＬ１（１本）に小役３Ａに対応する図柄の組合せが停止したこととなるので、４枚のメダルが払い出される。

これに対し、中リール３１の停止時に、中段に「ベル」の図柄が停止したときは、図３中、有効ラインＬ２、Ｌ３及びＬ４の３本に小役３Ａに対応する図柄の組合せが停止したこととなるので、４枚×３＝１２枚のメダルが払い出される。

【００５６】

上述した各役において、役に当選した遊技でその役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止しなかったときは、次遊技以降に持ち越される役と、持ち越されない役とが定め

50

られている。

持ち越される役としては、特別役のうち、１ＢＢ及びＲＢが挙げられる。１ＢＢ又はＲＢに当選したときは、リール３１の停止時に、１ＢＢ又はＲＢに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止するまでの遊技において、１ＢＢ又はＲＢの当選を次遊技以降に持ち越すように制御される。

【００５７】

このように、１ＢＢ及びＲＢの当選は持ち越されるのに対し、１ＢＢ及びＲＢ以外の役（ＳＢ、小役、及びリプレイ）は、持ち越されない。役の抽選において、１ＢＢ及びＲＢ以外の役に当選したときは、当該遊技でのみその当選役が有効となり、その当選は次遊技以降に持ち越されない。すなわち、これらの役に当選した遊技では、その当選した役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止（入賞）可能なようにリール３１が停止制御されるが、その当選役の入賞の有無にかかわらず、その遊技の終了時に、その当選役に係る権利は消滅する。

10

【００５８】

なお、１ＢＢ又はＲＢに当選していない遊技中（１ＢＢ又はＲＢの当選が持ち越されていない遊技中）を、「非内部中」という。また、当該遊技以前の遊技において１ＢＢ又はＲＢに当選しているが、当選した１ＢＢ又はＲＢに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止していない（入賞していない）遊技中（１ＢＢ又はＲＢの当選が持ち越されている遊技中）を「内部中」という。

【００５９】

20

遊技の開始時には、遊技者は、ベットスイッチ４０を操作して予め貯留されたメダルを投入するか、又はメダル投入口４３からメダルを投入し、スタートスイッチ４１を操作（オン）する。スタートスイッチ４１が操作されると、そのときに発生する信号がメイン制御手段６０に入力される。メイン制御手段６０（具体的には、後述するリール制御手段６４）は、この信号を受信すると、すべてのモータ３２を駆動制御して、すべてのリール３１を回転させるように制御する。このようにしてリール３１がモータ３２によって回転されることで、リール３１上の図柄は、所定の速度で表示窓１１内で上下方向に移動表示される。

【００６０】

そして、遊技者は、ストップスイッチ４２を押すことで、そのストップスイッチ４２に対応するリール３１（例えば、左ストップスイッチ４２に対応する左リール３１）の回転を停止させる。ストップスイッチ４２が操作されると、そのときに発生する信号がメイン制御手段６０に入力される。メイン制御手段６０（具体的には、後述するリール制御手段６４）は、この信号を受信すると、そのストップスイッチ４２に対応するモータ３２を駆動制御して、そのモータ３２に係るリール３１の停止制御を行う。そして、すべてのリール３１の停止時に、いずれかの役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したとき（その役の入賞となったとき）は、入賞した役に対応するメダルの払出し等が行われる。

30

【００６１】

図１に示すように、メイン制御手段６０は、以下の役抽選手段６１等を備える。なお、本実施形態における以下の各手段は例示であり、メイン制御手段６０は、本実施形態で示した手段に限定されるものではない。

40

【００６２】

役抽選手段６１は、役（上述した特別役、小役、及びリプレイ）の抽選を行うものである。役抽選手段６１は、例えば、役抽選用の乱数発生手段（ハードウェア乱数等）と、この乱数発生手段が発生する乱数を抽出する乱数抽出手段と、乱数抽出手段が抽出した乱数値に基づいて、役の当選の有無及び当選役を判定する判定手段とを備えている。

【００６３】

乱数発生手段は、所定の領域（例えば１０進法で０～６５５３５）の乱数を発生させる。乱数は、例えば２００ｎ（ナノ）ｓｅｃで１カウントを行うカウンタが０～６５５３５の範囲を１サイクルとしてカウントし続ける乱数であり、スロットマシン１０の電源が

50

投入されている間は、乱数をカウントし続ける。

【 0 0 6 4 】

乱数抽出手段は、乱数発生手段によって発生した乱数を、所定の時、本実施形態では遊技者によりスタートスイッチ 4 1 が操作（オン）された時に抽出する。判定手段は、乱数抽出手段により抽出された乱数値を、後述する役抽選テーブル 6 2 と照合することにより、その乱数値が属する領域に対応する役を決定する。例えば、抽出した乱数値が 1 B B A の当選領域に属する場合は、1 B B A の当選と判定し、非当選領域に属する場合は、非当選と判定する。

【 0 0 6 5 】

役抽選テーブル 6 2 は、抽選される役の種類と、各役の当選確率とを定めたものである。図 5 及び図 6 は、本実施形態における役抽選テーブル 6 2（6 2 A ~ 6 2 H）を示す図である。ここで、本実施形態では、メイン制御手段 6 0 によって制御される遊技状態であるメイン遊技状態を備えている。そして、役抽選テーブル 6 2 は、メイン遊技状態ごとに設けられている。役抽選テーブル 6 2 は、それぞれ所定の範囲の抽選領域を有し、この抽選領域は、各役の当選領域及び非当選領域に分けられているとともに、抽選される役が、予め設定された当選確率となるように所定の割合に設定されている。

10

【 0 0 6 6 】

また、本実施形態では、メイン遊技状態として、非 R T 遊技、及び R T 1 遊技 ~ R T 7 遊技を備えている。非 R T 遊技、R T 2 遊技 ~ R T 5 遊技は、通常遊技（特別遊技以外の遊技）かつ非内部中遊技である。また、R T 1 遊技は、通常遊技かつ内部中遊技である。さらにまた、R T 6 遊技及び R T 7 遊技は、特別遊技である。特に、R T 6 遊技は R B 遊技又は S B 遊技であり、R T 7 遊技は 1 B B 遊技である。

20

【 0 0 6 7 】

なお、「R T（リプレイタイム）遊技」とは、広義には、非 R T 遊技とリプレイの当選確率が異なる遊技状態であることを意味する。したがって、本実施形態では、R T 1 ~ R T 7 遊技は、非 R T 遊技に対して、それぞれリプレイの当選確率が異なるように設定されている。非 R T 遊技と R T 2 遊技とでは、図 5 ではいずれもリプレイの当選確率の合算値が「1 / 1 . 4」に設定されているが、各リプレイの当選確率の具体的な振分けが異なっている。

なお、非 R T 遊技よりもリプレイの当選確率が高く設定された遊技状態を「R T 遊技」と称する場合もある。

30

【 0 0 6 8 】

さらに、図 5 及び図 6 の役抽選テーブル 6 2 において、「+」とは、重複（同時）当選を意味する。例えば図 5 中、「小役 3 A + 小役 3 B」とあるのは、小役 3 A と小役 3 B とが当該遊技で重複（同時）当選することを意味する。

【 0 0 6 9 】

また、図 5 及び図 6 では、リプレイの当選確率の合算値を示すとともに、各当選確率の振分け（倍率）を図示している。例えば、役抽選テーブル 6 2 A において、「リプレイ A + リプレイ B」の当選確率を「 $\times 4 / 3 2$ 」と表示しているのは、「 $1 / 1 . 4 \times 4 / 3 2$ 」であることを意味している。

40

さらにまた、リプレイにおいて「重複 A 群」とは、リプレイ A と他のリプレイ（リプレイ B ~ リプレイ G のうち、少なくとも 1 つ）とが重複当選する場合である。同様に、「重複 B 群」とは、リプレイ B と他のリプレイ（リプレイ A、及びリプレイ C ~ リプレイ G のうち、少なくとも 1 つ）とが重複当選する場合である。

さらに、「小役 3 A 重複」とは、小役 3 A と他の小役 3（小役 3 B ~ 小役 3 D のうち、少なくとも 1 つ）とが重複当選する場合である。

【 0 0 7 0 】

図 5 に示すように、役抽選テーブル 6 2 A は非 R T 遊技で用いられ、役抽選テーブル 6 2 B は R T 1 遊技で用いられ、役抽選テーブル 6 2 C は R T 2 遊技で用いられ、役抽選テーブル 6 2 D は R T 3 遊技で用いられるものである。

50

なお、上述したように、R T 1 遊技は、内部中遊技である。また、後述するように、R T 2 遊技は、本実施形態の「E x . (エキストラ) チャンス」中である場合がある。さらにまた、R T 3 遊技は、1 B B 遊技及びR B 遊技の終了後に移行するメイン遊技状態である。さらに、非R T 遊技は、E x . チャンス中である場合がある。

【0071】

さらに、図6に示すように、役抽選テーブル62EはR T 4 遊技で用いられ、役抽選テーブル62FはR T 5 遊技で用いられ、役抽選テーブル62GはR T 6 遊技で用いられ、役抽選テーブル62HはR T 7 遊技で用いられるものである。

なお、後述するように、R T 4 遊技は、本実施形態の「E x . (エキストラ) タイム」に相当する。また、R T 6 遊技はR B 遊技又はS B 遊技に相当し、R T 7 遊技は1 B B 遊技に相当する。なお、いわゆる「通常時」に相当するのは、本実施形態では、R T 5 遊技及び非R T 遊技である。

【0072】

図5に示すように、役抽選テーブル62B(R T 1 遊技(内部中遊技))では、特別役は抽選されない。ただし、図5中、特別役と小役との重複当選は、役抽選テーブル62Bでは、小役の単独当選となる(図5中、「*」印)。例えば役抽選テーブル62Bにおいて、「1 B B A + 小役1 A」は、小役1 Aの単独当選(当選確率1 / 2000)となる。

【0073】

さらにまた、小役1 Bは、内部中遊技(役抽選テーブル62B)でのみ抽選される。したがって、小役1 Bが入賞したときは、特別役の重複当選時か内部中かのいずれかの場合となるので、特別役の当選が確定することとなる。

さらに、小役3 Aの単独当選は、役抽選テーブル62G(R T 6 遊技(R B 遊技))及び役抽選テーブル62H(R T 7 遊技(1 B B 遊技))でのみ設けられている。

その他のメイン遊技状態では、小役3 Aは、単独当選せず、小役3 B ~ 小役3 Dの少なくとも1つと重複当選する。

【0074】

また、役抽選テーブル62Aでは、リプレイの当選確率の合算値は1 / 1.4に設定されている。さらに、リプレイの当選の中で、複数種類のリプレイの重複当選として、重複A群として6種類、重複B群として6種類設けられている。

さらにまた、役抽選テーブル62Bでは、リプレイの当選確率の合算値は1 / 6.0に設定されている。さらに、重複A群及び重複B群は、役抽選テーブル62Aと同様である(ただし、当選確率は異なる)。

【0075】

また、役抽選テーブル62Cのリプレイの重複当選は、重複A群のみ設けられ、重複B群は設けられていない。さらにまた、役抽選テーブル62Dでは、リプレイAの単独当選のみが抽選され、重複A群及び重複B群は設けられていない。

さらに、図6中、役抽選テーブル62E ~ 62Hでは、役抽選テーブル62Dと同様に、リプレイAの単独当選のみが設けられ、重複A群及び重複B群は設けられていない。

【0076】

また、役抽選テーブル62Gでは、小役3 Aの単独当選についても抽選される。さらにまた、役抽選テーブル62Hでは、小役3 Aの単独当選が設けられているが、小役3 Aと他の小役3との重複当選については設けられていない。

さらに、役抽選テーブル62G及び62Hは、それぞれR B 遊技中及び1 B B 遊技中に用いられるものであるので、特別役(単独当選及び小役との重複当選)については抽選されない。

【0077】

なお、スロットマシン10では、出玉率を定めるための設定値が設けられており、複数の設定値(本実施形態では、設定1 ~ 設定6の6段階)の中からいずれか1つの設定値が設定される。そして、設定値が高いほど、1 B B 及びR B の当選確率が高く設定されている。このため、図5及び図6で示した1 B B 及びR B の当選確率は、いずれか1つの設定

10

20

30

40

50

値の当選確率の例示である。

【 0 0 7 8 】

説明を図 1 に戻す。

当選フラグ制御手段 6 3 は、役抽選手段 6 1 による役の抽選結果に基づいて、各役に対応する当選フラグ 6 3 a のオン / オフを制御するものである。本実施形態では、当選役に対応するように、1 B B A ~ 1 B B C、R B A 及び R B B、S B、小役 1 A 及び小役 1 B、小役 2、小役 3 A ~ 小役 3 D、リプレイ A ~ リプレイ G の各当選フラグ 6 3 a を備える。そして、役抽選手段 6 1 による役の抽選において当選したときは、対応する役の当選フラグ 6 3 a をオンにする（当選フラグ 6 3 a を立てる）。

【 0 0 7 9 】

例えば、非 R T 遊技中（役抽選テーブル 6 2 A）において小役 1 A に単独当選したときは、小役 1 A に係る当選フラグ 6 3 a がオンとなり、それ以外の役の当選フラグ 6 3 a はオフのままである。また、例えばリプレイの重複 A 群のうち、リプレイ A、リプレイ B、及びリプレイ C に重複当選したときは、これら 3 つの当選フラグ 6 3 a がオンとなり、それ以外の役に係る当選フラグ 6 3 a はオフのままである。

【 0 0 8 0 】

さらにまた、上述したように、S B、小役及びリプレイの当選は持ち越されないので、当該遊技で S B、小役及びリプレイに当選し、これらの役の当選フラグ 6 3 a がオンにされても、当該遊技の終了時にその当選フラグ 6 3 a がオフにされる。

これに対し、1 B B 及び R B の当選は持ち越されるので、当該遊技で 1 B B 又は R B に当選し、1 B B 又は R B に係る当選フラグ 6 3 a が一旦オンになったときは、その 1 B B 又は R B が入賞するまでオンの状態が維持され、1 B B 又は R B が入賞した時点でオフにされる。

【 0 0 8 1 】

例えば、役抽選手段 6 1 で 1 B B A 及び小役 1 A に重複当選したときは、当該遊技では、1 B B A 及び小役 1 A の 2 つの当選フラグ 6 3 a がオンにされる。そして、この遊技で 1 B B A が入賞しなかったときは、1 B B A の当選フラグ 6 3 a のオンの状態は維持される。これに対し、当該遊技で小役 1 A が入賞したか否かにかかわらず、当該遊技で小役 1 A に係る当選フラグ 6 3 a はオフにされる。

【 0 0 8 2 】

そして、次遊技の内部中の遊技（R T 1 遊技）で、例えばリプレイ A に単独当選したときは、すでにオンである 1 B B A に係る当選フラグ 6 3 a のほか、リプレイ A の当選フラグ 6 3 a がオンにされる。そして、当該遊技の終了時に、1 B B A が非入賞の場合は 1 B B A に係る当選フラグ 6 3 a のオンの状態が維持されるとともに、リプレイ A の当選フラグ 6 3 a はオフにされる。

【 0 0 8 3 】

図 1 において、リール制御手段 6 4 は、リール 3 1 の回転開始命令を受けたとき、特に本実施形態ではスタートスイッチ 4 1 が操作されたときに、すべて（3 つ）のリール 3 1 の回転を開始するように制御するものである。さらに、リール制御手段 6 4 は、役抽選手段 6 1 により役の抽選が行われた後、当該遊技における当選フラグ 6 3 a のオン / オフを参照して当選フラグ 6 3 a のオン / オフに対応する停止位置決定テーブル 6 5 を選択するとともに、ストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、ストップスイッチ 4 2 が操作されたときのタイミングに基づいて、そのストップスイッチ 4 2 に対応するリール 3 1 の停止位置を決定するとともに、モータ 3 2 を駆動制御して、その決定した位置にそのリール 3 1 を停止させるように制御するものである。

【 0 0 8 4 】

例えば、リール制御手段 6 4 は、少なくとも 1 つの当選フラグ 6 3 a がオンである遊技では、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、当選役（当選フラグ 6 3 a がオンになっている役）に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止可能にリール 3 1 を停止制御するとともに、当選役以外の役（当選フラグ 6 3 a がオフになっている役）に対応する図柄の

10

20

30

40

50

組合せを有効ラインに停止させないようにリール 3 1 を停止制御する。

【 0 0 8 5 】

ここで、「リール 3 1 の停止制御の範囲内」とは、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間からリール 3 1 が実際に停止するまでのリール 3 1 の回転量（移動図柄数）の範囲内を意味し、本実施形態では、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間の図柄からの移動図柄数が 4 図柄以内（ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間の図柄を含めて 5 図柄以内）に設定されている。いいかえると、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間からリール 3 1 が実際に停止するまでの時間は、190ms 以内に設定されている。

【 0 0 8 6 】

これにより、ストップスイッチ 4 2 の操作を検知した瞬間の図柄から数えてリール 3 1 の停止制御の範囲内にある図柄のいずれかが有効ラインに停止させるべき図柄であるときは、ストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、その図柄が有効ラインに停止するように制御されることとなる。

【 0 0 8 7 】

すなわち、役の当選時にストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間に直ちにリール 3 1 を停止させると、当選した役に係るその図柄が有効ラインに停止しないときには、リール 3 1 の停止時に、リール 3 1 の停止制御の範囲内においてリール 3 1 を回転移動制御することで、当選した役に係る図柄ができる限り有効ラインに停止させるように制御するものである。

【 0 0 8 8 】

また逆に、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間に直ちにリール 3 1 を停止させると、当選していない役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止してしまうときは、リール 3 1 の停止時に、リール 3 1 の停止制御の範囲内においてリール 3 1 を回転移動制御することで、当選していない役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止しないように制御する。

【 0 0 8 9 】

さらに、リール制御手段 6 4 は、ストップスイッチ 4 2 の押し順（操作順番）を検出する押し順検出手段 6 4 a を備える。押し順検出手段 6 4 a は、遊技者によりストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、左、中、及び右ストップスイッチ 4 2 のうち、いずれが操作されたかを検出するものである。押し順検出手段 6 4 a は、毎遊技、一律にストップスイッチ 4 2 の押し順を検出してもよいが、特に本実施形態では、小役 3 A と他の小役 3 との重複当選時、及びリプレイの重複当選時（重複 A 群又は重複 B 群の中のいずれかに当選したとき）に、操作されたストップスイッチ 4 2 が、左、中又は右のいずれであるかを検出する。

【 0 0 9 0 】

ストップスイッチ 4 2 が操作されると、そのストップスイッチ 4 2 が操作された旨の信号が押し順検出手段 6 4 a に入力されるようになっている。この信号を判別することで、押し順検出手段 6 4 a は、どのストップスイッチ 4 2 が操作されたかを検出する。

【 0 0 9 1 】

停止位置決定テーブル 6 5 は、当選フラグ 6 3 a のオン/オフの状態ごと、すなわち役抽選手段 6 1 による役の抽選結果ごとに対応して設けられており、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間のリール 3 1 の位置に対する、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。そして、各停止位置決定テーブル 6 5 には、例えば 0 番の図柄（左リール 3 1 であれば「ベル」の図柄）が上段を通過する瞬間にストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、何図柄だけ移動制御して、何番の図柄を上段に停止させる、というように停止位置が定められている。

【 0 0 9 2 】

停止位置決定テーブル 6 5 は、以下の 1 B B A テーブル等を備える。

1 B B A テーブルは、1 B B A の当選フラグ 6 3 a のみがオンであるとき、すなわち当該遊技で 1 B B A に単独当選したとき、又は当該遊技以前に 1 B B A に当選し、かつ当該

10

20

30

40

50

遊技で非当選であることを条件として用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、1 B B A に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、1 B B A 以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

【0093】

また、1 B B B テーブル、1 B B C テーブル、R B A テーブル、R B B テーブルについても、1 B B A テーブルと同様である。1 B B B テーブル、1 B B C テーブル、R B A テーブル、R B B テーブルは、それぞれ、1 B B A テーブル中、「1 B B A」を、「1 B B B」、「R B A」、「R B B」と読み替えたものに相当する。

【0094】

S B テーブルは、当該遊技で S B に当選したときに用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、S B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、S B 以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

【0095】

ここで、S B に対応する図柄の組合せは、図 4 に示すように、「青チェリー」-「B A R」-「白チェリー」である。そして、左リール 3 1 の「青チェリー」、中リール 3 1 の「B A R」、及び右リール 3 1 の「白チェリー」は、それぞれ当該リール 3 1 に 1 図柄のみ設けられている。よって、S B 当選時であっても、遊技者は、当該遊技で S B に当選していることが知らなければ、S B に対応する図柄を有効ラインに停止させることができない（入賞させることができない）可能性が高い。そして、S B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができないときは、S B テーブルは、S B こぼし目（S B に対応する図柄の組合せであり、S B を取りこぼしたときの特有の停止出目）を停止させるように、リール 3 1 の停止位置を定めている。

【0096】

図 7 は、S B 当選時において、入賞時の図柄の組合せと、非入賞時の S B こぼし目とを示す図である。S B こぼし目としては、本実施形態では 4 つ設けられている。詳細は後述するが、左及び中リール 3 1 の「R P」の図柄は、常に、有効ラインに停止させることが可能となっている（P B（引込み率）= 1）。また、右リール 3 1 の図柄は、「赤 7」、「白 7」、「B A R」、「赤チェリー」の 4 種類有するが、少なくとも 1 種類を、常に、有効ラインに停止させることが可能となっている。したがって、本実施形態では、S B こぼし目は、「P B = 1」に設定されている。よって、S B 当選時かつ S B 非入賞時は、常に S B こぼし目を有効ラインに停止させることができる。

【0097】

小役 1 A テーブルは、小役 1 A（のみ）の当選フラグ 6 3 a がオンであるときに用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、小役 1 A に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、小役 1 A 以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

【0098】

小役 1 B テーブル、小役 2 テーブル、リプレイ A テーブルについても、小役 1 A テーブルと同様である。小役 1 B テーブル、小役 2 テーブル、リプレイ A テーブルは、それぞれ、小役 1 A テーブル中、「小役 1 A」を、「小役 1 B」、「小役 2」、「リプレイ A」と読み替えたものに相当する。

【0099】

小役 3 A テーブルは、小役 3 A（のみ）の当選フラグ 6 3 a がオンであるときに用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、小役 3 A に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、小役 3 A 以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

【0100】

さらに、小役 3 A テーブルは、後述する小役 3 A と他の小役 3 との重複当選時と異なり

10

20

30

40

50

、ストップスイッチ42の押し順にかかわらず、小役3Aに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるように、リール31の停止位置が定められている。

さらに、小役3Aテーブルでは、中リール31の停止時に、中段に「ベル」の図柄を停止させるように停止位置が定められている。これにより、小役3Aに対応する図柄の組合せである「any」-「ベル」-「any」は、左及び右リール31の停止位置にかかわらず、3本の有効ラインL2~L4に停止することとなる。よって、メダル払出し枚数は12枚となる。

【0101】

さらに本実施形態では、有効ラインL2~L4のいずれかに、「ベル」-「ベル」-「ベル」の図柄の組合せを優先して停止させるように、左及び右リール31の停止位置が定められている。有効ラインL2~L4のいずれかに「ベル」-「ベル」-「ベル」を停止させることで、遊技者に対し、小役3Aが入賞したことを容易に知らせることができるためである。

【0102】

なお、後述する小役3重複当選テーブル1~小役3重複当選テーブル5は、ストップスイッチ42の押し順によって小役3Aが入賞する有効ラインが異なるが、小役3Aテーブルについては、どのような押し順であっても、一律に、中リール31の停止時には中段に「ベル」の図柄が停止するように制御される。

【0103】

小役3重複当選テーブル1は、小役3A及び小役3Bの当選フラグ63aがオンであるとき(小役3A+小役3Bの重複当選時)に用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ42の押し順が「左中右」であるときは、小役3Aに対応する図柄の組合せを有効ラインL2~L4に停止させる、すなわち中リール31の停止時に中段に「ベル」の図柄を停止させる(12枚のメダルの払出しとなる)ようにリール31の停止位置を定めている。

【0104】

これに対し、ストップスイッチ42の押し順が「左中右」以外のときは、小役3Aに対応する図柄の組合せを有効ラインL1に停止させる、すなわち中リール31の停止時に上段に「ベル」の図柄を停止させる(4枚のメダルの払出しとなる)ようにリール31の停止位置を定めている。

なお、小役3B~小役3Dは、小役3Aとの重複当選させるために設けられた制御役としての役割を有するものであり、小役3Aと他の小役3との重複当選時に、小役3B~小役3Dに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止することはない。ただし、例えば内部中遊技に限り、特別役当選確定演出の1つとして、これらの図柄の組合せを有効ラインに停止可能であるときは、停止させるようにしてもよい。

【0105】

小役3重複当選テーブル2は、小役3A及び小役3Cの当選フラグ63aがオンであるとき(小役3A+小役3Cの重複当選時)に用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ42の押し順が「左右中」であるときは、小役3Aに対応する図柄の組合せを有効ラインL2~L4に停止させる(中リール31の停止時に中段に「ベル」の図柄を停止させる)ようにリール31の停止位置を定めている。

【0106】

これに対し、ストップスイッチ42の押し順が「左右中」以外のときは、小役3Aに対応する図柄の組合せを有効ラインL1に停止させる(中リール31の停止時に上段に「ベル」の図柄を停止させる)ようにリール31の停止位置を定めている。

【0107】

小役3重複当選テーブル3は、小役3A及び小役3Dの当選フラグ63aがオンであるとき(小役3A+小役3Dの重複当選時)に用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ42の押し順が「中左右」又は「中右左」であるとき(すなわち、最初に操作されたストップスイッチ42が中ストップスイッチ42であるとき)は、

小役 3 A に対応する図柄の組合せを有効ライン L 2 ~ L 4 に停止させる（中リール 3 1 の停止時に中段に「ベル」の図柄を停止させる）ようにリール 3 1 の停止位置を定めている。

【 0 1 0 8 】

これに対し、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「中左右」又は「中右左」以外であるとき（すなわち、最初に操作されたストップスイッチ 4 2 が左又は右ストップスイッチ 4 2 であるとき）は、小役 3 A に対応する図柄の組合せを有効ライン L 1 に停止させる（中リール 3 1 の停止時に上段に「ベル」の図柄を停止させる）ようにリール 3 1 の停止位置を定めている。

【 0 1 0 9 】

10

小役 3 重複当選テーブル 4 は、小役 3 A、小役 3 B 及び小役 3 C の当選フラグ 6 3 a がオンであるとき（小役 3 A + 小役 3 B + 小役 3 C の重複当選時）に用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「右左中」であるときは、小役 3 A に対応する図柄の組合せを有効ライン L 2 ~ L 4 に停止させる（中リール 3 1 の停止時に中段に「ベル」の図柄を停止させる）ようにリール 3 1 の停止位置を定めている。

【 0 1 1 0 】

これに対し、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「右左中」以外のときは、小役 3 A に対応する図柄の組合せを有効ライン L 1 に停止させる（中リール 3 1 の停止時に上段に「ベル」の図柄を停止させる）ようにリール 3 1 の停止位置を定めている。

20

【 0 1 1 1 】

小役 3 重複当選テーブル 5 は、小役 3 A、小役 3 B 及び小役 3 D の当選フラグ 6 3 a がオンであるとき（小役 3 A + 小役 3 B + 小役 3 D の重複当選時）に用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「右中左」であるときは、小役 3 A に対応する図柄の組合せを有効ライン L 2 ~ L 4 に停止させる（中リール 3 1 の停止時に中段に「ベル」の図柄を停止させる）ようにリール 3 1 の停止位置を定めている。

【 0 1 1 2 】

これに対し、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「右中左」以外のときは、小役 3 A に対応する図柄の組合せを有効ライン L 1 に停止させる（中リール 3 1 の停止時に上段に「ベル」の図柄を停止させる）ようにリール 3 1 の停止位置を定めている。

30

【 0 1 1 3 】

なお、図 2 に示すように、すべてのリール 3 1 において、「ベル」の図柄は、5 図柄以内の間隔で配置されている。これにより、リール 3 1 がどの瞬間に位置するときにストップスイッチ 4 2 が操作されても、リール制御手段 6 4 は、常に、所望の位置に「ベル」の図柄を停止させることができる。よって、小役 3 A の単独当選時又は他の小役 3 との重複当選時には、中リール 3 1 の停止時には、上段又は中段のいずれにも「ベル」の図柄を停止させることができる。

【 0 1 1 4 】

図 8 は、以上説明した、小役 3 A と他の小役 3 との重複当選時に、ストップスイッチ 4 2 の押し順とメダル払出し枚数との関係を示す図である。図 8 中、「4」とは、4 枚の払出し（中リール 3 1 停止時に、上段に「ベル」の図柄が停止）を意味し、「12」とは、12 枚の払出し（中リール 3 1 停止時に、中段に「ベル」の図柄が停止）を示す。

40

【 0 1 1 5 】

なお、本実施形態では、小役 3 A に対応する図柄の組合せは、「any」-「ベル」-「any」としているの、最初に中ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、その時点で中リール 3 1 の停止位置を決定しなければならない。このため、ストップスイッチ 4 2 の押し順として、「中左右」と「中右左」とを 1 つにし、小役 3 A + 小役 3 D の重複当選時には、最初に中ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、中リール 3 1 の停止時に中段に「ベル」の図柄を停止させている。

50

【 0 1 1 6 】

そして、このように制御する場合、最初に中ストップスイッチ 4 2 を操作したときが最も有利にならないようにするために、図 5 及び図 6 に示すように、役抽選テーブル 6 2 A ~ 6 2 F においては、小役 3 A + 小役 3 D の重複当選確率を $1 / 6 0$ に設定し、他の小役 3 の重複当選確率を $1 / 3 0$ に設定している。これにより、毎遊技、最初に中ストップスイッチ 4 2 を操作しても、1 2 枚払出しとなる小役 3 A の入賞が多くなって遊技者に有利になることはない。

【 0 1 1 7 】

リプレイ重複当選テーブル A 1 は、重複 A 群のうち、リプレイ A 及びリプレイ B の重複当選時に用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「左中右」であるときは、リプレイ A に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、ストップスイッチ 4 2 の押し順が上記以外のときは、リプレイ B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるようにリール 3 1 の停止位置を定めている。

10

【 0 1 1 8 】

リプレイ重複当選テーブル A 2 は、重複 A 群のうち、リプレイ A、リプレイ B、及びリプレイ C の重複当選時に用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「左右中」であるときは、リプレイ A に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、ストップスイッチ 4 2 の押し順が上記以外のときは、リプレイ B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるようにリール 3 1 の停止位置を定めている。

20

【 0 1 1 9 】

リプレイ重複当選テーブル A 3 は、重複 A 群のうち、リプレイ A、リプレイ B、リプレイ D 及びリプレイ E の重複当選時に用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「中左右」であるときは、リプレイ A に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、ストップスイッチ 4 2 の押し順が上記以外のときは、リプレイ B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるようにリール 3 1 の停止位置を定めている。

【 0 1 2 0 】

リプレイ重複当選テーブル A 4 は、重複 A 群のうち、リプレイ A、リプレイ B 及びリプレイ F の重複当選時に用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「中右左」であるときは、リプレイ A に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、ストップスイッチ 4 2 の押し順が上記以外のときは、リプレイ B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるようにリール 3 1 の停止位置を定めている。

30

【 0 1 2 1 】

リプレイ重複当選テーブル A 5 は、重複 A 群のうち、リプレイ A、リプレイ B 及びリプレイ G の重複当選時に用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「右左中」であるときは、リプレイ A に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、ストップスイッチ 4 2 の押し順が上記以外のときは、リプレイ B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるようにリール 3 1 の停止位置を定めている。

40

【 0 1 2 2 】

リプレイ重複当選テーブル A 6 は、重複 A 群のうち、リプレイ A、リプレイ B、リプレイ F 及びリプレイ G の重複当選時に用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「右中左」であるときは、リプレイ A に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、ストップスイッチ 4 2 の押し順が上記以外のときは、リプレイ B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるようにリール 3 1 の停止位置を定めている。

【 0 1 2 3 】

なお、図 2 に示すように、すべてのリール 3 1 において、「R P」の図柄は、5 図柄以

50

内の間隔で配置されている。これにより、リール 3 1 がどの瞬間に位置するときストップスイッチ 4 2 が操作されても、リール制御手段 6 4 は、所望の有効ラインに「R P」の図柄を停止させることができる。よって、リール制御手段 6 4 は、常に、所望の有効ラインに、リプレイ A に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができる。

【0 1 2 4】

さらに、図 2 に示すように、右リール 3 1 において「ベル」の図柄は、5 図柄以内の間隔で配置されている。したがって、リール 3 1 がどの瞬間に位置するときストップスイッチ 4 2 が操作されても、リール制御手段 6 4 は、所望の有効ラインにリプレイ B に対応する図柄の組合せを停止させることができる。

【0 1 2 5】

リプレイ重複当選テーブル B 1 は、重複 B 群のうち、リプレイ B、リプレイ C、リプレイ D 及びリプレイ E の重複当選時に用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「左中右」であるときはリプレイ C に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「左右中」であるときはリプレイ D 又はリプレイ E に対応する図柄の組合せ（いずれか 1 つ）を有効ラインに停止させ、ストップスイッチ 4 2 の押し順が上記 2 つ以外のときは、リプレイ B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるようにリール 3 1 の停止位置を定めている。

【0 1 2 6】

なお、本実施形態では、リプレイ D 又はリプレイ E の少なくとも一方の図柄を、常にいずれかの有効ラインに停止させることができるように、リール 3 1 の図柄が配列されている。

具体的には、左リール 3 1 については、「R P」の図柄を常に有効ラインに停止させることができる。また、中リール 3 1 については、「赤 7」、「BAR」、「スイカ」又は「白チェリー」のいずれか 1 つを常に有効ラインに停止させることができる。さらにまた、右リール 3 1 については、「スイカ」又は「白チェリー」のいずれか 1 つを常に有効ラインに停止させることができる。

このことは、以下のリプレイ重複当選テーブル B 2 ~ B 6 についても同様である。

【0 1 2 7】

リプレイ重複当選テーブル B 2 は、重複 B 群のうち、リプレイ A、リプレイ B、リプレイ C、リプレイ D 及びリプレイ E の重複当選時に用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「左右中」であるときはリプレイ C に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「左中右」であるときはリプレイ D 又はリプレイ E に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、ストップスイッチ 4 2 の押し順が上記 2 つ以外のときは、リプレイ B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるようにリール 3 1 の停止位置を定めている。

【0 1 2 8】

リプレイ重複当選テーブル B 3 は、重複 B 群のうち、リプレイ B、リプレイ C、リプレイ D、リプレイ E 及びリプレイ F の重複当選時に用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「中左右」であるときはリプレイ C に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「中右左」であるときはリプレイ D 又はリプレイ E に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、ストップスイッチ 4 2 の押し順が上記 2 つ以外のときは、リプレイ B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるようにリール 3 1 の停止位置を定めている。

【0 1 2 9】

リプレイ重複当選テーブル B 4 は、重複 B 群のうち、リプレイ B、リプレイ C、リプレイ D、リプレイ E 及びリプレイ G の重複当選時に用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「中右左」であるときはリプレイ C に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「中左右」であるときはリプレイ D 又はリプレイ E に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、ストップスイッチ 4 2 の押し順が上記 2 つ以外のときは、リプレイ B に対応する図柄の

10

20

30

40

50

組合せを有効ラインに停止させるようにリール 3 1 の停止位置を定めている。

【 0 1 3 0 】

リプレイ重複当選テーブル B 5 は、重複 B 群のうち、リプレイ A、リプレイ B、リプレイ C、リプレイ D、リプレイ E 及びリプレイ F の重複当選時に用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「右左中」であるときはリプレイ C に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「右中左」であるときはリプレイ D 又はリプレイ E に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、ストップスイッチ 4 2 の押し順が上記 2 つ以外のときは、リプレイ B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるようにリール 3 1 の停止位置を定めている。

10

【 0 1 3 1 】

リプレイ重複当選テーブル B 6 は、重複 B 群のうち、リプレイ A、リプレイ B、リプレイ C、リプレイ D、リプレイ E 及びリプレイ G の重複当選時に用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「右中左」であるときはリプレイ C に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「右左中」であるときはリプレイ D 又はリプレイ E に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、ストップスイッチ 4 2 の押し順が上記 2 つ以外のときは、リプレイ B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるようにリール 3 1 の停止位置を定めている。

【 0 1 3 2 】

20

図 9 は、以上説明した、リプレイの重複 A 群、重複 B 群の当選時におけるストップスイッチ 4 2 の押し順と、入賞役との関係を示す図である。図中、「A」、「B」、「C」、「D」、「E」は、それぞれ入賞役がリプレイ A、リプレイ B、リプレイ C、リプレイ D 又は E であることを示している。

図 9 に示すように、リプレイの重複 A 群となった遊技では、いずれか 1 つのストップスイッチ 4 2 の押し順ではリプレイ A が入賞し、他の 5 通りのストップスイッチ 4 2 の押し順ではリプレイ B が入賞する。

すなわち、リプレイの重複 A 群となった遊技では、リプレイ A の入賞率は $1 / 6$ であり、リプレイ B の入賞率は $5 / 6$ である。

【 0 1 3 3 】

30

また、リプレイの重複 B 群となった遊技では、いずれか 1 つのストップスイッチ 4 2 の押し順ではリプレイ C が入賞し、他の 1 つのストップスイッチ 4 2 の押し順ではリプレイ D 又はリプレイ E が入賞し、残りの 4 通りのストップスイッチ 4 2 の押し順ではリプレイ B が入賞する。

すなわち、リプレイの重複 B 群となった遊技では、リプレイ C の入賞率は $1 / 6$ 、リプレイ D 又はリプレイ E の入賞率は $1 / 6$ 、リプレイ B の入賞率は $4 / 6$ である。

【 0 1 3 4 】

なお、中リール 3 1 については、「赤 7」、「BAR」、「スイカ」、「白チェリー」のうちいずれかの図柄が 5 図柄以内の間隔で配置されている。

したがって、リール制御手段 6 4 は、中リール 3 1 の停止時に、いずれかの有効ラインに、「赤 7」、「BAR」、「スイカ」、「白チェリー」のうちいずれか 1 つを停止させることができる。したがって、リール 3 1 がどの瞬間に位置するときにストップスイッチ 4 2 が操作されても、リール制御手段 6 4 は、所望の有効ラインにリプレイ C に対応する図柄の組合せを停止させることができる。

40

【 0 1 3 5 】

同様に、右リール 3 1 については、「スイカ」又は「白チェリー」のうちいずれかの図柄が 5 図柄以内の間隔で配置されている。

したがって、リール制御手段 6 4 は、右リール 3 1 の停止時に、いずれかの有効ラインに、「スイカ」又は「白チェリー」のうちいずれか 1 つを停止させることができる。よって、リール 3 1 がどの瞬間に位置するときにストップスイッチ 4 2 が操作されても、リール

50

ル制御手段 6 4 は、所望の有効ラインにリプレイ D 又はリプレイ E に対応する図柄の組合せを停止させることができる。

【 0 1 3 6 】

また、非当選テーブルは、すべての当選フラグ 6 3 a がオフであるときに用いられ、いずれの役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止しないように、リール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

【 0 1 3 7 】

なお、内部中遊技において、小役又はリプレイの当選（単独当選時及び重複当選時）には、当該遊技で当選した小役又はリプレイの入賞が優先される停止位置決定テーブル 6 5 が用いられる。

例えば 1 B B A の内部中の遊技において小役 1 B に単独当選したときは、まず、小役 1 B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることを優先し、小役 1 B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができないときは、次に、1 B B A に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるように制御する。さらに、1 B B A に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができないときは、いずれの役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止させないように制御する。

【 0 1 3 8 】

説明を図 1 に戻す。

停止図柄判断手段 6 6 は、リール 3 1 の停止時に、有効ラインに停止したリール 3 1 の図柄の組合せが、いずれかの役に対応する図柄の組合せと一致するか否かを判断するものである。停止図柄判断手段 6 6 は、例えばモータ 3 2 の停止時の角度やステップ数等を検知することにより、有効ライン上の図柄を判断する。

ただし、停止図柄判断手段 6 6 は、ストップスイッチ 4 2 が操作され、停止位置決定テーブル 6 5 を用いて停止位置が決定された時に、そのリール 3 1 が停止したか否かにかかわらず、停止図柄を判断することが可能である。

【 0 1 3 9 】

払出し手段 6 7 は、停止図柄判断手段 6 6 により、リール 3 1 の停止時に有効ラインに停止した図柄の組合せがいずれかの役に対応する図柄の組合せと一致すると判断され、その役の入賞となったときに、その入賞役に応じて所定枚数のメダルを遊技者に対して払い出すか、又はクレジットの加算等の処理を行うものである。また、リプレイの入賞時には、メダルを払い出すことなく、当該遊技で投入されたメダル枚数（3 枚）を自動投入するように制御する。

【 0 1 4 0 】

また、払出し手段 6 7 は、役に対応する図柄の組合せが複数の有効ラインに同時に停止したときは、その有効ライン数分を乗じた枚数を払い出すように制御する。

また、小役 3 A は、1 本の有効ライン L 1 に停止するとき（中リール 3 1 の停止時に上段に「ベル」の図柄が停止したとき）と、3 本の有効ライン L 2、L 3 及び L 4 に同時に停止するとき（中リール 3 1 の停止時に中段に「ベル」の図柄が停止したとき）とを有する。前者の場合には、払出し枚数は、4 枚 × 1（有効ライン数）= 4 枚であるが、後者の場合には、払出し枚数は、4 枚 × 3（有効ライン数）= 12 枚となる。

【 0 1 4 1 】

特別遊技制御手段 6 8 は、特別遊技の開始、特別遊技中の遊技の進行、及び特別遊技の終了を制御するものである。

1 B B A ~ 1 B B C のいずれかに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したときは、1 B B の入賞となり、特別遊技制御手段 6 8 は、次遊技から 1 B B 遊技を開始するように制御する。

1 B B 遊技では、上述した役抽選テーブル 6 2 H を用いて役の抽選が行われる。これにより、1 B B 遊技では、小役 3 A の単独当選確率が高くなる。

【 0 1 4 2 】

また、本実施形態では、1 B B 遊技の終了条件として、1 B B 遊技中に払い出されたメ

10

20

30

40

50

ダル枚数が260枚以上になったことに設定されている。

このため、特別遊技制御手段68は、1BB遊技では、メダル払出し枚数をカウントし続け、カウント値が上記値になったと判断したときは、当該遊技をもって1BB遊技を終了するように制御する。なお、1BB遊技の終了後は、RT3遊技に移行する。

【0143】

同様に、RBA又はRBBのいずれかに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したときは、RBの入賞となり、特別遊技制御手段68は、次遊技からRB遊技を開始するように制御する。

RB遊技では、上述した役抽選テーブル62Gを用いて役の抽選が行われる。これにより、RB遊技では、小役3Aの単独当選、又は小役3Aと他の小役3との重複当選確率が高くなる。

【0144】

また、本実施形態では、RB遊技の終了条件として、RB遊技中に払い出されたメダル枚数が40枚以上になったことに設定されている。

このため、特別遊技制御手段68は、RB遊技では、メダル払出し枚数をカウントし続け、カウント値が上記値になったと判断したときは、当該遊技をもってRB遊技を終了するように制御する。なお、RB遊技の終了後は、RT3遊技に移行する。

【0145】

さらにまた、SBに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したときは、SBの入賞となり、特別遊技制御手段68は、次遊技の1遊技のみ、SB遊技を行うように制御する。

SB遊技では、上述した役抽選テーブル62Gを用いて役の抽選が行われる。そして、1遊技(当該遊技)終了時に、SB遊技を終了するように制御する。なお、SB遊技の終了後は、SB入賞前のメイン遊技状態に戻る。例えばRT5遊技中にSBが入賞したときは、次遊技でSB遊技が行われ、このSB遊技の終了後はRT5遊技に戻る。

【0146】

また、上述したように、本実施形態では、メイン遊技状態として、非RT遊技、及びRT1遊技～RT7遊技を備えている。そして、メイン遊技状態制御手段69は、メイン遊技状態間の移行を制御する。図10は、メイン遊技状態の移行を説明する図である。メイン遊技状態制御手段69は、所定遊技回数の消化や、入賞役等に基づいて、メイン遊技状態を移行するように制御する。

【0147】

さらにまた、本実施形態では、メイン遊技状態に加えて、サブ制御手段80によって制御される遊技状態であるサブ遊技状態を備えている。

さらに、本実施形態では、サブ遊技状態として、通常時、Ex・タイム、スーパーEx・タイム、及びEx・チャンスを備えている。サブ遊技状態は、役抽選手段61の抽選結果に応じてストップスイッチ42の押し順を報知することにより、メイン遊技状態が移行したり、メイン遊技状態が移行せずに滞在したりするように、誘導(遊技者に示唆)するものである。

【0148】

ここで、本実施形態では、後述するサブ遊技状態制御手段83は、Ex・タイム、スーパーEx・タイム、又はEx・チャンスの実行権利を付与するか否かの決定(抽選)を行う権利付与決定手段90を備える。そして、サブ遊技状態制御手段83は、Ex・タイム、スーパーEx・タイム、及びEx・チャンスの実行権利に基づいて、サブ遊技状態の移行を制御する。

なお、サブ遊技状態における通常時とは、Ex・タイム、スーパーEx・タイム、及びEx・チャンスのいずれの実行中でもなく、かつこれらの内部中(潜伏中)でもないときをいう。

【0149】

本実施形態のメイン遊技状態の移行条件は、メイン遊技状態に応じて、遊技回数消化(

10

20

30

40

50

R T 5 遊技又は R T 4 遊技)、特定停止出目(本実施形態では S B こぼし目)の出現(R T 3 遊技)、特定のリプレイの入賞(非 R T 遊技又は R T 2 遊技)、1 B B 又は R B の当選(R T 1 遊技に移行)、1 B B 又は R B の入賞(R T 6 遊技又は R T 7 遊技に移行)、1 B B 遊技又は R B 遊技の終了(R T 3 遊技に移行)に設定されている。

【0150】

先ず、非内部中遊技である R T 3 遊技、R T 5 遊技、非 R T 遊技、R T 4 遊技、R T 2 遊技では、いずれも 1 B B 及び R B の抽選が行われ、これらのいずれかに当選し、当該遊技で当選した 1 B B 又は R B が入賞しなかったときは、次遊技から、内部中遊技である R T 1 遊技に移行する。

R T 1 遊技では、当選した 1 B B 又は R B が入賞するまで継続される。当選した R B が入賞すると、R T 6 遊技である R B 遊技に移行する。また、当選した 1 B B が入賞すると、R T 7 遊技である 1 B B 遊技に移行する。

【0151】

R B 遊技及び 1 B B 遊技が終了すると、R T 3 遊技に移行する。R T 3 遊技では、S B に当選し、かつ S B こぼし目が停止するまで継続される。

R T 3 遊技で S B こぼし目が停止すると、非 R T 遊技に移行する。

非 R T 遊技は、リプレイ B、リプレイ C、リプレイ D 又はリプレイ E が入賞するまで継続される。非 R T 遊技でリプレイ B が入賞すると、R T 5 遊技に移行する。また、非 R T 遊技でリプレイ C が入賞すると、R T 4 遊技に移行する。さらにまた、非 R T 遊技でリプレイ D 又はリプレイ E が入賞すると、R T 2 遊技に移行する。

【0152】

R T 4 遊技は、1 5 遊技を消化するまで継続され、1 5 遊技消化後は非 R T 遊技に移行する。

また、R T 2 遊技では、S B こぼし目が停止するか、又はリプレイ B が入賞するまで継続される。S B こぼし目が停止すると非 R T 遊技に移行し、リプレイ B が入賞すると R T 5 遊技に移行する。

R T 5 遊技は、3 2 遊技を消化するまで継続され、3 2 遊技消化後は非 R T 遊技に移行する。

以上のようにして、メイン遊技状態制御手段 6 9 は、各メイン遊技状態(非 R T 遊技又は R T 遊技)では、メイン遊技状態の移行条件を満たすか否かを判断し、メイン遊技状態の移行条件を満たすと判断したときは、それぞれ所定のメイン遊技状態に移行するように制御する。

【0153】

また、メイン制御手段 6 0 は、サブ制御手段 8 0 に対し、各種の情報(コマンド)を送信するように制御する。送信される情報としては、メダルが投入された旨の情報、スタートスイッチ 4 1 が操作された旨の情報、役の抽選結果(当選役)の情報、リール 3 1 の回転が開始された旨の情報、ストップスイッチ 4 2 が操作されたかの情報、リール 3 1 が停止した旨の情報、各リール 3 1 の停止位置(有効ラインに停止した図柄)の情報、入賞役の情報、メダルの払出しの情報、メイン遊技状態の情報等が挙げられる。

【0154】

説明を図 1 に戻す。

図 1 において、サブ制御手段 8 0 は、演出出力制御手段 8 1 等を備える。

演出出力制御手段 8 1 は、上述したランプ 2 1、スピーカ 2 2、及び画像表示装置 2 3 からの演出の出力を制御するものである。

演出出力制御手段 8 1 は、遊技ごとに、遊技の開始時等に、役抽選手段 6 1 による役の抽選結果に基づいて、ソフトウェア乱数を用いた抽選によって演出を選択し、出力する。

演出には、遊技の進行に伴って、どのようなタイミングで(スタートスイッチ 4 1 の操作時や各ストップスイッチ 4 2 の操作時等)、どのような演出を出力するか(ランプ 2 1 をどのように点灯、点滅又は消灯させるか、スピーカ 2 2 からどのようなサウンドを出力するか、及び画像表示装置 2 3 にどのような画像を表示させるか等)を定めたものである

10

20

30

40

50

。

【 0 1 5 5 】

また、サブ制御手段 8 0 は、押し順報知手段 8 2 を備える。

本実施形態では、押し順報知の対象として、上述した小役 3 A と他の小役 3 との重複当選時、リプレイの重複 A 群又は重複 B 群のいずれかの当選時が挙げられる。

例えば、押し順報知手段 8 2 は、小役 3 A の重複当選時にストップスイッチ 4 2 の押し順を報知するときは、1 2 枚の払出しとなる押し順を報知する。具体的には、図 8 に示すように、「小役 3 A + 小役 3 C」の重複当選時には、画像表示装置 2 3 で、「左右中」、あるいは「1 3 2」等のような報知を行う。また、「小役 3 A + 小役 3 D」の重複当選時には、画像表示装置 2 3 で、「中左右」又は「中右左」（例えば、抽選で決定した任意の一方）を報知する。

10

【 0 1 5 6 】

さらにまた、押し順報知手段 8 2 は、非 R T 遊技で E x . タイムの実行権利（R T 4 遊技へ移行する権利）を有するときには、リプレイの重複 A 群の当選時にはリプレイ A を入賞させるための押し順を報知し、リプレイの重複 B 群の当選時にはリプレイ C を入賞させるための押し順を報知する。

【 0 1 5 7 】

さらに、押し順報知手段 8 2 は、非 R T 遊技又は R T 2 遊技中の E x . チャンス中は、リプレイの重複 A 群の当選時にはリプレイ A を入賞させるための押し順を報知し、リプレイの重複 B 群の当選時（非 R T 遊技の場合）にはリプレイ D 又はリプレイ E を入賞させるための押し順を報知し、小役 3 A の重複当選時は、上述したように 1 2 枚の払出しとなる押し順を報知する。

20

【 0 1 5 8 】

なお、押し順報知手段 8 2 によるストップスイッチ 4 2 の押し順（遊技者にとって有利なリール停止態様（入賞役等）となるための押し順）を報知する遊技は、「A T（アシストタイム）遊技」と称される。

【 0 1 5 9 】

さらにまた、サブ制御手段 8 0 は、サブ遊技状態制御手段 8 3 を備える。

サブ遊技状態制御手段 8 3 は、メイン制御手段 6 0 から送信されてくる役抽選手段 6 1 の役抽選結果に基づいて、本実施形態における E x . タイム、及び E x . チャンスの実行権利を付与するか否かの決定（抽選）、E x . チャンスの遊技回数（加算遊技回数の決定を含む）の決定、E x . チャンスの遊技回数のカウント等を制御するものである。

30

図 1 に示すように、本実施形態では、サブ遊技状態制御手段 8 3 は、遊技回数カウント手段 8 4、遊技回数加算手段 8 5、遊技回数減算手段 8 6、初期値決定手段 8 7、権利付与決定手段 9 0、報知手段 9 1、及び上乗せ抽選手段 9 2 を備える。

【 0 1 6 0 】

上述のように、R T 5 遊技は、1 B B 又は R B に当選又は入賞した場合を除き、3 2 遊技を消化するまで継続される。そして、3 2 遊技消化後は、非 R T 遊技に移行し、この非 R T 遊技でリプレイ B が入賞すると、再度、R T 5 遊技に戻るよう制御される。このため、本実施形態では、いわゆる通常時であって、E x . タイムや E x . チャンス以外のときは、非 R T 遊技と R T 5 遊技との間を行き来する確率が最も高く（非 R T 遊技と R T 5 遊技の滞在率が最も高く）なるように設定されている。

40

すなわち、メイン遊技状態が非 R T 遊技と R T 5 遊技との間を行き来するように、ストップスイッチ 4 2 の押し順の報知が行われないのが、サブ遊技状態における通常時である。

【 0 1 6 1 】

非 R T 遊技では、図 5 に示したように、リプレイの重複 A 群及び重複 B 群の抽選が行われる。

リプレイの重複 A 群の合算した当選確率は、

$$1 / 1 . 4 \times 2 4 / 3 2 \quad 5 4 / 1 0 0$$

50

となり、ほぼ2ゲームに1回の割合で当選する。

そして、リプレイの重複A群に当選した場合において、リプレイAを入賞させるためのストップスイッチ42の押し順を知らなければ(押し順が報知されなければ)、上述したように、 $1/6$ の確率でリプレイAが入賞し、 $5/6$ の確率でリプレイBが入賞する。

したがって、非RT遊技中において、リプレイの重複A群に基づいてリプレイBが入賞する確率は、

$$1/1 \cdot 4 \times 24/32 \times 5/6 = 45/100$$

となる。

【0162】

また、非RT遊技において、リプレイの重複B群の合算した当選確率は、

$$1/1 \cdot 4 \times 6/32 = 14/100$$

となる。

そして、リプレイの重複B群に当選した場合において、リプレイC～リプレイEを入賞させるためのストップスイッチ42の押し順を知らなければ(押し順が報知されなければ)、上述したように、 $4/6$ の確率でリプレイBが入賞する。

【0163】

したがって、非RT遊技中において、リプレイの重複B群に基づいてリプレイBが入賞する確率は、

$$1/1 \cdot 4 \times 6/32 \times 4/6 = 9/100$$

となる。

以上より、非RT遊技においてリプレイBが入賞する確率は、

$$45/100 + 9/100 = 54/100$$

となる。

【0164】

一方、非RT遊技において、リプレイの重複B群に当選し、リプレイCが入賞するとRT4遊技に移行し、リプレイD又はリプレイEが入賞するとRT2遊技に移行する。

非RT遊技において、リプレイCを入賞させるためのストップスイッチ42の押し順を知らないとき(押し順が報知されないとき)は、リプレイCが入賞してRT4遊技に移行する確率は、

$$1/1 \cdot 4 \times 6/32 \times 1/6 = 2/100$$

となる。

【0165】

非RT遊技において、リプレイD又はリプレイEを入賞させるためのストップスイッチ42の押し順を知らないとき(押し順が報知されないとき)に、リプレイD又はリプレイEが入賞してRT2遊技に移行する確率も、上記と同様に「 $2/100$ 」となる。

【0166】

以上より、非RT遊技中に、ストップスイッチ42の押し順を知らないとき(押し順が報知されないとき)は、毎遊技、約 $54/100$ の確率でリプレイBが入賞し、約 $2/100$ の確率でリプレイCが入賞し、約 $2/100$ の確率でリプレイD又はリプレイEが入賞することとなる。

【0167】

したがって、非RT遊技中にストップスイッチ42の押し順を知らないとき(押し順が報知されないとき)は、稀にRT2遊技又はRT4遊技に移行する場合もあるが、ほとんどは、リプレイBが入賞してRT5遊技に移行する。

なお、非RT遊技から偶然にRT4遊技に移行したときであっても、15遊技間、RT4遊技が実行され、15遊技消化後は、再度、非RT遊技に戻る。そして、後述するEx・タイムの実行権利を有さないでRT4遊技に移行したときは、そのRT4遊技では、Ex・チャンスの実行権利を付与するか否かの決定(抽選)も行われない。

【0168】

また、非RT遊技から、後述するEx・チャンスの実行権利を有さないで偶然にRT2

10

20

30

40

50

遊技に移行したときは、ストップスイッチ 4 2 の押し順は報知されない。

ここで、図 5 に示すように、R T 2 遊技中は、リプレイの重複 A 群の抽選が行われる。そして、リプレイ A を入賞させるためのストップスイッチ 4 2 の押し順が報知されないときは、リプレイ B が入賞する確率は、図 5 より、

$$1 / 1 \cdot 4 \times 6 / 3 \cdot 2 \times 5 / 6 \quad 1 \cdot 1 / 1 \cdot 0 \cdot 0$$

となる。

したがって、いずれは、リプレイ B が入賞して R T 5 遊技に移行することとなる。

【 0 1 6 9 】

権利付与決定手段 9 0 は、R T 5 遊技及び非 R T 遊技では、E x . タイム、スーパー E x . タイム、又は E x . チャンスの実行権利を付与するか否かの決定（抽選）を行う。

10

本実施形態では、権利付与決定手段 9 0 は、R T 5 遊技中又は非 R T 遊技中に、

1) リプレイ A が 3 遊技連続で入賞したとき（以下、適宜、リプレイ A が N 遊技連続で入賞することを、「リプレイ A の N 連」と称する。）、

2) 小役 1 A が当選したとき、

3) 小役 2 が当選したとき

に、E x . タイム、スーパー E x . タイム、又は E x . チャンスの実行権利を付与するか否かの決定を行う。

【 0 1 7 0 】

図 1 1 は、R T 5 遊技の 1 遊技目 ~ 2 7 遊技目でリプレイ A 3 連時、小役 1 A 当選時、小役 2 当選時における設定値ごとの E x . タイム、スーパー E x . タイム、又は E x . チャンスの当選確率を示す図である。

20

【 0 1 7 1 】

権利付与決定手段 9 0 は、R T 5 遊技の 1 遊技目 ~ 2 7 遊技目で、リプレイ A 3 連時、小役 1 A 当選時、小役 2 当選時には、この当選確率に従い、ソフトウェア乱数を用いて抽選を行う。

図 1 1 に示すように、本実施形態では、リプレイ A 3 連時には、非当選となる場合はなく、常に、E x . タイム、スーパー E x . タイム、又は E x . チャンスのいずれかに当選するように設定されている。なお、これに限らず、非当選となる場合を有するように設定してもよいのはもちろんである。

また、小役 1 A 当選時と小役 2 当選時とを比較すると、小役 1 A 当選時の方が E x . タイム、スーパー E x . タイム、又は E x . チャンスのいずれかに当選する確率が高く設定されている。

30

【 0 1 7 2 】

また、図 1 1 で示したリプレイ A 3 連の終了時は、R T 5 遊技の 2 7 遊技目までに限られる。例えば、R T 5 遊技において、2 5 遊技目 ~ 2 7 遊技目の 3 遊技で連続してリプレイ A が入賞したときは、図 1 1 の上段に示す当選確率に従って抽選が行われる。

これに対し、以下の 1) ~ 4) の場合には、図 1 2 の上段に示す当選確率に従って抽選を行うように制御する。

【 0 1 7 3 】

1) R T 5 遊技のリプレイ A の最初の入賞は 2 7 遊技目までであったが、2 8 遊技目以降でリプレイ A 3 連が終了したとき（例えば、R T 5 遊技の 2 6 ~ 2 8 遊技目でリプレイ A が 3 連したとき）、

40

2) R T 5 遊技のリプレイ A の最初の入賞が 2 8 遊技以降であったとき（例えば、R T 5 遊技の 2 9 ~ 3 1 遊技目でリプレイ A が 3 連したとき）、

3) R T 5 遊技と非 R T 遊技とをまたいでリプレイ A が 3 連したとき（例えば、R T 5 遊技の 3 1 ~ 3 2 遊技目、及び非 R T 遊技の 1 遊技目でリプレイ A が 3 連したとき）、

4) 非 R T 遊技中にリプレイ A が 3 連したとき（例えば、非 R T 遊技の 1 ~ 3 遊技目でリプレイ A が 3 連したとき）

【 0 1 7 4 】

なお、非 R T 遊技中のリプレイ A の 3 連には、リプレイ A の単独当選時の入賞に限らず

50

、リプレイの重複 A 群となり、かつリプレイ A が入賞した場合も含まれる。

本実施形態では、後述するように、スーパー E x . タイムは、R T 5 遊技の 3 0 ~ 3 2 遊技目の 3 遊技で行われる。このため、この遊技間にかかるときにリプレイ A が 3 連してもスーパー E x . タイムを実行することができない。また、R T 5 遊技の 3 0 遊技目直前にリプレイ A が 3 連しても、演出等の都合上、直ちにスーパー E x . タイムに切り替えることはできない。よって、この場合には、権利付与決定手段 9 0 は、スーパー E x . タイムには当選させずに、E x . タイム又は E x . チャンスのみに当選するように抽選を行う（図 1 2 参照）。

【 0 1 7 5 】

また、権利付与決定手段 9 0 は、リプレイ A に 3 遊技連続で当選したときは、次遊技の役抽選手段 6 1 の抽選結果を待って、E x . タイム等の抽選を行うように制御する。そして、次遊技でリプレイ A に当選しなかったときは、図 1 1 の「リプレイ A ・ 3 連時」の当選確率に従って抽選を行う。これに対し、次遊技でさらにリプレイ A に当選・入賞したときは、リプレイ A が 4 遊技連続で入賞したこととなる。この場合は、図 1 2 の「リプレイ A ・ 4 連以上時」に示す確率で E x . タイム等の抽選を行う。特に本実施形態では、リプレイ A ・ 4 連以上時は、E x . タイム又はスーパー E x . タイムに当選することはなく（かつ、非当選となることもなく）、常に（ 1 0 0 % の確率で）E x . チャンスの実行権利を付与することに決定する。

【 0 1 7 6 】

なお、リプレイ A に 4 連したときは、スーパー E x . タイムに当選することはないので、リプレイ A 4 連時の遊技が R T 5 遊技の 2 7 遊技までであるか、又は 2 8 遊技目以降又は非 R T 遊技であるかにかかわらず、E x . チャンスの実行権利を付与するように決定する。

【 0 1 7 7 】

また、本実施形態では、小役 1 A 当選時や小役 2 当選時には、図 1 1 に示す当選確率で抽選を行うようにしたが、これに限らず、リプレイ A と同様に、小役 1 A の 2 連時、小役 2 の 2 連時には、図 1 2 の「リプレイ A ・ 4 連以上時」と同様に、常に E x . チャンスの実行権利を付与するように決定してもよい。

【 0 1 7 8 】

また、小役 1 A 又は小役 2 当選時の遊技が、R T 5 遊技の 2 8 遊技目以降又は非 R T 遊技中であるときは、上記と同様に、スーパー E x . タイムを実行することができないので、権利付与決定手段 9 0 は、E x . タイム又は E x . チャンスのみに当選するように抽選を行う。

図 1 3 は、R T 5 遊技の 2 8 遊技目以降又は非 R T 遊技中における小役 1 A 又は小役 2 当選時の E x . タイム又は E x . チャンスの当選確率を示す図である。

【 0 1 7 9 】

以上の抽選において、まず、E x . タイムに当選すると、E x . タイムの実行権利（R T 4 遊技へ移行する権利）が付与される。この場合、R T 5 遊技から非 R T 遊技に移行した後、リプレイの重複 A 群となったときは、リプレイ A を入賞させるためのストップスイッチ 4 2 の押し順が報知される。これにより、遊技者は、その報知に従うことで、リプレイ A を入賞させることができる。よって、リプレイの重複 A 群に当選しても、非 R T 遊技を維持できる。すなわち、非 R T 遊技中にリプレイの重複 A 群となり、リプレイ B が入賞してしまうと、R T 5 遊技に移行してしまうためである。

【 0 1 8 0 】

さらに、E x . タイムの実行権利が付与された後の非 R T 遊技では、リプレイの重複 B 群となったときは、リプレイ C を入賞させるためのストップスイッチ 4 2 の押し順が報知される。これにより、遊技者は、その報知に従うことで、リプレイ C を入賞させることができる。よって、R T 4 遊技、すなわち E x . タイムに移行することができる。また、リプレイ C を入賞させることで、結果としてリプレイ B の入賞を回避できるので、R T 5 遊技に移行してしまうことを防止することができる。

【 0 1 8 1 】

上述のように、本実施形態では、E x . タイムに当選したときは、E x . タイムの実行権利が付与され、非 R T 遊技中のリプレイの重複 A 群となったときにリプレイ A を入賞させるためのストップスイッチ 4 2 の押し順が報知される。

すなわち、非 R T 遊技で、リプレイの重複 A 群となったときは、リプレイ A を入賞させるためのストップスイッチ 4 2 の押し順を報知することにより、メイン遊技状態が移行せずに非 R T 遊技に滞在するように誘導する。また、非 R T 遊技で、リプレイの重複 B 群となったときは、リプレイ C を入賞させるためのストップスイッチ 4 2 の押し順を報知することにより、メイン遊技状態が R T 4 遊技に移行するように誘導する。

これに対し、リプレイ A 3 連が R T 5 遊技と非 R T 遊技とをまたいだり、あるいは非 R T 遊技中に E x . タイムの実行権利を獲得した場合において、その後の非 R T 遊技でリプレイの重複 B 群となったときは、リプレイ C を入賞させるためのストップスイッチ 4 2 の押し順が報知される。これに対し、リプレイの重複 A 群となったときはストップスイッチ 4 2 の押し順は報知しないように制御する。

10

【 0 1 8 2 】

よって、この場合には、既に E x . タイムの実行権利を獲得していても、R T 4 遊技に移行する前にリプレイの重複 A 群となり、リプレイ B が入賞して R T 5 遊技に移行する場合がある。この場合は、R T 5 遊技の 3 2 遊技を消化してから再度非 R T 遊技に移行すれば、この非 R T 遊技では、リプレイの重複 A 群の当選時にはリプレイ A を入賞させるためのストップスイッチ 4 2 の押し順を報知し、リプレイの重複 B 群の当選時にはリプレイ C を入賞させるためのストップスイッチ 4 2 の押し順を報知する。

20

したがって、E x . タイムの実行権利の獲得後、R T 5 遊技に移行したときは、その R T 5 遊技中は、いわゆる E x . タイムの内部中（潜伏中）となる。

また、R T 5 遊技中に E x . タイムやスーパー E x . タイムの実行権利を獲得したときも、その R T 5 遊技中（E x . タイムの実行権利の獲得から非 R T 遊技へ移行するまでの期間、又はスーパー E x . タイムの実行権利の獲得からスーパー E x . タイムが実行（開始）されるまでの期間）は、E x . タイムやスーパー E x . タイムの内部中（潜伏中）となる。

【 0 1 8 3 】

R T 4 遊技に移行すると、1 遊技目から、E x . タイムが開始される。また、R T 4 遊技は、1 5 遊技行われるとともに、E x . チャンスの実行権利（R T 2 遊技へ移行する権利）を獲得するための遊技期間である。そして、R T 4 遊技から非 R T 遊技に移行すると、E x . タイムは終了する。すなわち、本実施形態では、メイン遊技状態が R T 4 遊技中のときは、サブ遊技状態が E x . タイム中となる。

30

権利付与決定手段 9 0 は、E x . タイム（R T 4 遊技）中に、リプレイ A が 4 連するか、又はいずれかの役の入賞回数が 7 回以上となったときは、E x . チャンスの実行権利を付与するように制御する。

【 0 1 8 4 】

したがって、例えば R T 4 遊技に移行後（E x . タイムの開始後）、1 ~ 3 遊技目でリプレイ A が 3 連したが、次遊技（4 遊技目）で役の非当選（非入賞）となったときは、5 遊技目以降で改めてリプレイ A が 4 連する必要がある。ただし、リプレイ A が単発、2 連又は 3 連で終了しても、1 5 遊技間で 7 回、いずれかの役が当選すればよいので、例えば、リプレイ A 2 連 役非入賞 リプレイ A 3 連 役非入賞 リプレイ A 入賞 役非入賞 リプレイ A 入賞となった場合でも、役の当選回数 7 回という条件を満たす。

40

また、当選役についてはリプレイ A に限定されないもので、小役 1 A や小役 2 等の当選であっても 7 回のカウント対象となる。

【 0 1 8 5 】

また、E x . タイム中に、リプレイ A が 4 連した後は、次遊技もまたリプレイ A が入賞するか否かが判断される。E x . タイム中にリプレイ A が 4 連すれば E x . チャンスの実行権利は確定するが、5 連（又はそれ以上）したときは、後述するように、さらに遊技者

50

にとって有利となる。

【 0 1 8 6 】

さらにまた、リプレイ A が 4 連以上した後、リプレイ A の連続入賞が途切れたときは、それ以降は、リプレイ A の連続入賞があってもカウントされない。

さらに、リプレイ A が 4 連したとき等、E x . チャンスの実行権利を付与した後、小役 1 A 又は小役 2 に当選したか否かについては判断される。そして、E x . チャンスの実行権利を付与した後に小役 1 A 又は小役 2 に当選したときは、後述するように、遊技者にとってさらに有利となる。

【 0 1 8 7 】

R T 4 遊技は、1 5 遊技まで継続され、1 5 遊技消化後は非 R T 遊技に移行する。そうすると、E x . タイムは終了する。

そして、E x . タイム中に E x . チャンスの実行権利を獲得できなかったときは、非 R T 遊技に移行しても、ストップスイッチ 4 2 の押し順は報知されない。すなわち、上述した通常時と同様に、R T 5 遊技から非 R T 遊技に移行した場合と同じである。

よって、この場合には、非 R T 遊技に移行しても、ほとんどの場合はリプレイ B が入賞し、R T 5 遊技に移行する。

【 0 1 8 8 】

これに対し、E x . タイム中に E x . チャンスの実行権利を獲得したときは、非 R T 遊技に移行すると、その非 R T 遊技から、E x . チャンスが開始される。すなわち、非 R T 遊技と、その後に移行する R T 2 遊技とで E x . チャンスが実行される (E x . チャンスの遊技回数は、非 R T 遊技と R T 2 遊技とを合算した遊技回数となる) 。

【 0 1 8 9 】

なお、非 R T 遊技と R T 2 遊技とでは、図 5 に示すように、役の当選確率 (リプレイについては合算値) は同一に設定されている。すなわち、出玉率が同一に設定されている。よって、ストップスイッチ 4 2 の押し順について同一の報知が行われれば (ただし、非 R T 遊技中は、リプレイの重複 B 群当選時も報知) 、出玉率に変化はないため、遊技者から見れば、非 R T 遊技又は R T 2 遊技のいずれに滞在していても、E x . チャンス中であれば損得はない。

【 0 1 9 0 】

E x . チャンス中の非 R T 遊技では、リプレイの重複 A 群、重複 B 群、及び小役 3 A 重複当選時に、ストップスイッチ 4 2 の押し順が報知される。

また、E x . チャンス中の R T 2 遊技では、リプレイの重複 A 群、及び小役 3 A 重複当選時に、ストップスイッチ 4 2 の押し順が報知される。

【 0 1 9 1 】

よって、E x . チャンス中は、リプレイの重複 A 群に当選したときに、リプレイ A を入賞させ、リプレイ B の入賞を回避できるので、R T 5 遊技に移行してしまう (E x . チャンスのパンク) を回避することができる。

また、非 R T 遊技の E x . チャンス中は、リプレイの重複 A 群に当選したときは上記と同様であり、さらに、リプレイの重複 B 群に当選したときに、リプレイ D 又はリプレイ E を入賞させる (よって、R T 2 遊技に移行する) ことができ、上記と同様にリプレイ B の入賞を回避できる。

【 0 1 9 2 】

さらにまた、E x . チャンス中は、非 R T 遊技及び R T 2 遊技のいずれも、小役 3 A の重複当選時は、1 2 枚の払出しとなる押し順が報知される。

ここで、E x . チャンス中でないときは、小役 3 A の重複当選時に、1 2 枚の払出しとなるストップスイッチ 4 2 の押し順が報知されない (遊技者はわからない) ので、1 / 6 の確率で 1 2 枚の払出しとなるが、5 / 6 の確率で 4 枚の払出しとなる。

【 0 1 9 3 】

これに対し、E x . チャンス中は、小役 3 A の重複当選時には、常に、1 2 枚の払出しとなるストップスイッチ 4 2 の押し順が遊技者に報知される。したがって、遊技者は、そ

10

20

30

40

50

の報知に従ってストップスイッチ 4 2 を操作すれば、1 2 枚の払出しを得ることができる。さらに、R T 2 遊技では、リプレイの当選確率が $1 / 1.4$ と高確率である。よって、E x . チャンス中は、報知に従うことで出玉率が 1 を越え、メダルを増加させることができる。

【 0 1 9 4 】

すなわち、非 R T 遊技及び R T 2 遊技のいずれにおいても、リプレイの重複 A 群となったときは、リプレイ A を入賞させるためのストップスイッチ 4 2 の押し順を報知することにより、メイン遊技状態が移行せずに非 R T 遊技又は R T 2 遊技に滞在するように誘導する。また、非 R T 遊技で、リプレイの重複 B 群となったときは、リプレイ D 又はリプレイ E を入賞させるためのストップスイッチ 4 2 の押し順を報知することにより、メイン遊技状態が R T 2 遊技に移行するように誘導する。さらにまた、非 R T 遊技及び R T 2 遊技のいずれにおいても、小役 3 A の重複当選時は、1 2 枚の払出しとなるストップスイッチ 4 2 の押し順を報知する。そして、このような報知が行われるのが、サブ遊技状態における E x . チャンスである。

10

また、E x . チャンスは、E x . チャンスの残り遊技回数が 0 になったとき、又は E x . チャンスの残り遊技回数が 0 にならなくてもリプレイ B が入賞することにより R T 5 遊技に移行したときに終了する。また、E x . チャンスの終了時に E x . チャンスの残り遊技回数が 0 でないときは、未消化の E x . チャンスの残り遊技回数はクリアされる。すなわち、遊技回数カウント手段 8 4 のカウント値が 0 にされる。

なお、E x . タイム (R T 4 遊技) 中に、E x . チャンスの実行権利を獲得した後は、その後の R T 4 遊技中に小役 3 A に重複当選したときに、1 2 枚の払出しとなる押し順を報知するようにしてもよい。

20

【 0 1 9 5 】

次に、R T 5 遊技でスーパー E x . タイムに当選したときについて説明する。

サブ遊技状態制御手段 8 3 は、R T 5 遊技でスーパー E x . タイムに当選したときは、R T 5 遊技の残り 3 遊技 (すなわち、R T 5 遊技の 3 0 ~ 3 2 遊技) で、スーパー E x . タイムを実行する。そして、この 3 遊技間の最低 1 回で、いずれかの役 (いずれも役でも可) に当選したときは、権利付与決定手段 9 0 は、E x . チャンスの実行権利を付与する。

なお、後述するように、役の当選回数が 2 回、さらに 3 回であったときは、権利付与決定手段 9 0 は、より有利な E x . チャンスの実行権利を付与する。

30

【 0 1 9 6 】

R T 5 遊技のスーパー E x . タイムで E x . チャンスの実行権利を獲得して非 R T 遊技に移行すると、上述した E x . タイム (R T 4 遊技) 中に E x . チャンスの実行権利を獲得して非 R T 遊技に移行したときと同様に、その非 R T 遊技から、E x . チャンスが開始される。すなわち、非 R T 遊技と、その後に移行する R T 2 遊技とで E x . チャンスが実行される。よって、E x . チャンスの遊技回数は、非 R T 遊技と R T 2 遊技とを合算した遊技回数となる。

【 0 1 9 7 】

これに対し、スーパー E x . タイムの 3 遊技中に、1 回も役に当選しなかったときは、E x . チャンスの実行権利は獲得できない。よって、この場合には、通常時の R T 5 遊技から非 R T 遊技に移行したときと同様に、R T 5 遊技 (スーパー E x . タイム) を終了して非 R T 遊技に移行しても、この非 R T 遊技ではストップスイッチ 4 2 の押し順は報知されない。したがって、いずれは、非 R T 遊技から R T 5 遊技に移行する。

40

【 0 1 9 8 】

続いて、E x . チャンスの遊技回数について説明する。

上述したように、サブ遊技状態制御手段 8 3 は、遊技回数カウント手段 8 4、遊技回数加算手段 8 5、遊技回数減算手段 8 6、初期値決定手段 8 7、権利付与決定手段 9 0、報知手段 9 1、及び上乗せ抽選手段 9 2 を備える。

初期値決定手段 8 7 は、E x . チャンス (特定遊技状態) の実行権利が付与されたとき

50

に、E x . チャンスの遊技回数の初期値を決定するものである。

なお、権利付与決定手段 9 0 により E x . チャンスの実行権利が付与されると、その後、サブ遊技状態が E x . チャンスに移行する。このため、E x . チャンスの実行権利が付与されたときとは、E x . チャンスに移行することに決定したときを意味する。

【 0 1 9 9 】

また、遊技回数カウント手段 8 4 は、E x . チャンスの遊技回数をカウントするものである。

さらにまた、遊技回数加算手段 8 5 は、E x . チャンスの遊技回数の初期値が決定されたときに、決定された遊技回数の初期値を遊技回数カウント手段 8 4 のカウント値に設定（セット）するものである。

さらに、遊技回数減算手段 8 6 は、E x . チャンスの実行中に、遊技が 1 回行われるごとに、遊技回数カウント手段 8 4 のカウント値を 1 ずつ減算するものである。

【 0 2 0 0 】

すなわち、初期値決定手段 8 7 により E x . チャンスの遊技回数の初期値が決定されると、決定された遊技回数の初期値が遊技回数カウント手段 8 4 のカウント値に設定される。また、E x . チャンスの遊技が 1 回行われるごとに、遊技回数カウント手段 8 4 のカウント値が 1 ずつ減算される。そして、遊技回数カウント手段 8 4 のカウント値が 0 になると、E x . チャンスが終了する。このため、遊技回数カウント手段 8 4 のカウント値は、E x . チャンスの残り遊技回数を示すものとなる。

【 0 2 0 1 】

図 1 4 は、E x . タイムでリプレイ A 4 連時若しくは役の当選回数が 7 回となったとき、又は R T 5 遊技若しくは非 R T 遊技での E x . チャンス当選時における、E x . チャンスの遊技回数とその当選確率を示す図である。

本実施形態の E x . チャンスでは、小チャンス、中チャンス、及び大チャンスの少なくとも 1 つが少なくとも 1 回実行される。これらの小チャンス、中チャンス、及び大チャンスは、いずれも非 R T 遊技又は R T 2 遊技中に実行される E x . チャンス中の遊技であり、役の当選確率やストップスイッチ 4 2 の報知は同一である。

【 0 2 0 2 】

図 1 4 に示すように、小チャンスの遊技回数は「 2 5 」、中チャンスの遊技回数は「 5 0 」、大チャンスの遊技回数は「 1 0 0 」と定められている。

そして、E x . チャンスの実行権利の獲得時に、初期値決定手段 8 7 は、小チャンス、中チャンス、大チャンスの各実行回数（初期値）を抽選で決定する。本実施形態では、図 1 4 に示すように、遊技回数の当選パターンとして、当選番号「 0 1 」～「 1 8 」の 1 8 種類を備える。

【 0 2 0 3 】

例えば図 1 4 中、当選番号「 1 2 」は、小チャンス = 2（2 5 遊技 × 2 回）、中チャンス = 2（5 0 遊技 × 2 回）、大チャンス = 1（1 0 0 遊技 × 1 回）に設定されていることを意味する。

また、本実施形態では、遊技回数カウント手段 8 4 として、小チャンス、中チャンス、及び大チャンスのそれぞれに対応して、小チャンス遊技回数カウント手段 8 4 a、中チャンス遊技回数カウント手段 8 4 b、及び大チャンス遊技回数カウント手段 8 4 c を備える。

【 0 2 0 4 】

例えば、初期値決定手段 8 7 により、小チャンス = 2（2 5 遊技 × 2 回）、中チャンス = 2（5 0 遊技 × 2 回）、大チャンス = 1（1 0 0 遊技 × 1 回）とする旨が決定されたとする。そうすると、遊技回数加算手段 8 5 は、小チャンス遊技回数カウント手段 8 4 a のカウント値に 5 0 を、中チャンス遊技回数カウント手段 8 4 b のカウント値に 1 0 0 を、大チャンス遊技回数カウント手段 8 4 c のカウント値に 1 0 0 を、それぞれセットする。

なお、図 1 4 の例では、当選番号「 0 1 」～「 1 8 」までの 1 8 種類を設けているが、これに限らず、これより少なくてもよく、あるいはさらに多くのパターン（例えば、小チ

10

20

30

40

50

ヤンス = 3、中チャンス = 0、大チャンス = 3、等) を設けてもよい。

【0205】

また、本実施形態では、小チャンス 中チャンス 大チャンスの順に出力していくとともに、E x . チャンスの遊技回数を消化していく。

さらに、遊技回数減算手段 8 6 は、小チャンスの実行中に、遊技が 1 回行われるごとに、小チャンス遊技回数カウント手段 8 4 a のカウント値を 1 ずつ減算する。同様に、遊技回数減算手段 8 6 は、中チャンスの実行中に、遊技が 1 回行われるごとに、中チャンス遊技回数カウント手段 8 4 b のカウント値を 1 ずつ減算し、また、大チャンスの実行中に、遊技が 1 回行われるごとに、大チャンス遊技回数カウント手段 8 4 c のカウント値を 1 ずつ減算する。

10

【0206】

そして、小チャンス遊技回数カウント手段 8 4 a、中チャンス遊技回数カウント手段 8 4 b、及び大チャンス遊技回数カウント手段 8 4 c のすべてのカウント値が 0 になると、E x . チャンスが終了して、押し順報知手段 8 2 によるストップスイッチ 4 2 の押し順の報知が終了する。

【0207】

また、E x . チャンス中に、1 B B が入賞して、1 B B 遊技へ移行するか、又は R B が入賞して、R B 遊技へ移行すると、E x . チャンスが一旦中断される。さらに、E x . チャンスが中断されている間は、遊技が行われても、遊技回数減算手段 8 6 は、遊技回数カウント手段 8 4 (8 4 a ~ 8 4 c) のカウント値を減算しない。そして、1 B B 遊技が終了し、R T 3 遊技を経て、非 R T 遊技まで移行してくると、中断されていた E x . チャンスが再開される。特別役 (1 B B 又は R B) の入賞ではなく、内部中遊技 (1 B B 又は R B の当選が持ち越されている遊技 / R T 1 遊技) に移行した際に、遊技回数カウント手段 8 4 (8 4 a ~ 8 4 c) のカウント値の減算を中断するようにしてもよい。

20

【0208】

なお、遊技回数カウント手段 8 4 (8 4 a ~ 8 4 c) のカウント値の合計値が 1 以上 (0 ではない) であれば、E x . チャンス実行中か、E x . チャンス中断中か、又は E x . チャンス内部中を意味する。また、E x . チャンス内部中とは、E x . チャンスの実行権利を有するものの、E x . チャンスが開始される前の状態であることを意味する。

また、出力の順序は、小チャンス 中チャンス 大チャンスの順に限らず、小チャンス、中チャンス、及び大チャンスの出力順を抽選等で決定してランダムに消化してもよい。例えば、当選番号「12」の当選時は、小チャンス 大チャンス 中チャンス 小チャンス 中チャンスとしてもよい。

30

【0209】

例えば当選番号「12」に当選し、小チャンス 中チャンス 大チャンスの順に演出を出力していくときは、最初に小チャンスを実行する旨を演出で出力し、画像表示装置 2 3 には、ストップスイッチ 4 2 の押し順を報知する遊技回数として「残り 2 5」と表示する。そして、その遊技回数が「残り 0」となったとき又はそれより少し前の遊技で、その後小チャンス、中チャンス、又は大チャンスのいずれかが残っているかの期待感演出を出力し、残っているときは、例えば「小チャンス!」と報知して、再度、2 5 遊技の小チャンスを実行する。

40

【0210】

なお、例えば当選番号「12」に当選したときは、E x . チャンスの遊技回数の総数は、「250」であるが、最初から E x . チャンスの遊技回数の総数のみを抽選で決定してもよく、小チャンス、中チャンス、又は大チャンスと分けることなく E x . チャンスを消化するようにしてもよい。さらに、この場合には、E x . チャンスの途中又は終了時に、次遊技以降も E x . チャンスが継続されるか否かの期待感演出を出力してもよい。

【0211】

また、図 1 5 は、E x . タイム中にリプレイ A に 5 連したときの E x . チャンスの遊技回数とその当選確率を示す図である。E x . タイムでリプレイ A に 4 連した時点で E x .

50

チャンスが確定し、図 14 に示す当選確率で E x . チャンスの遊技回数が決定されるが、E x . タイムでリプレイ A に 5 連したときは、図 15 に示す当選確率で、すなわちより有利な確率で（より長い遊技回数が選択されやすいように）抽選を行う。

【0212】

なお、実施形態の E x . タイム中では、リプレイ A 5 連までを例示したが、リプレイ A の連続入賞（連チャン）が終了するまでその遊技回数をカウントし、リプレイ A が 6 連、7 連、・ ・ となるにしたがって、より有利な遊技回数が選択されるようにしてもよい。例えば、E x . チャンスの遊技回数の最大値（初期値）を「500」に設定したとき、E x . タイム中にリプレイ A に 10 連したときは、小チャンス = 0、中チャンス = 0、大チャンス = 5（100 遊技 × 5 回）等に設定することが挙げられる。

10

さらにまた、リプレイ A が 5 連した際には、5 連以上するごとに、一定遊技回数の加算を行うようにしてもよく、また、後述する加算抽選手段 88 により加算抽選を行うようにしてもよい。あるいは、リプレイ A が連続入賞するごとに、加算抽選の当選確率が大きくなるようにしてもよく、また、加算抽選で当選したときの単位加算値が大きくなるようにしてもよい。

【0213】

さらにまた、上述のように、R T 5 遊技においてリプレイ A に 4 連したときは、E x . チャンスが確定し、図 14 に示す当選確率で、初期値決定手段 87 により、E x . チャンスの遊技回数（初期値）を抽選するようにした。

ここで、R T 5 遊技や非 R T 遊技においても、リプレイ A が 3 連となったときは、リプレイ A の連続入賞が終了するまでその遊技回数をカウントし、リプレイ A が 5 連、6 連等したときは、図 14 の当選確率に代えて、図 15 に示す当選確率（さらには、もっと有利な当選確率）で、初期値決定手段 87 により、E x . チャンスの遊技回数（初期値）を抽選するようにしてもよい。

20

【0214】

図 16 は、スーパー E x . タイム（3 遊技間）における役の当選回数と、E x . チャンスの遊技回数との関係を示す図である。

本実施形態では、スーパー E x . タイム中に、役が 1 回当選するごとに、初期値決定手段 87 は、大チャンスを 1 つ付与する。したがって、スーパー E x . タイム中の役の当選回数が「0」であれば、E x . チャンスへの実行権利を獲得することができない。これに対し、初期値決定手段 87 は、役の当選回数が「1」であれば大チャンス × 1 回（100 遊技）、「2」であれば大チャンス × 2 回（200 遊技）、「3」であれば大チャンス × 3 回（300 遊技）に決定する。

30

よって、スーパー E x . タイムでの E x . チャンスの遊技回数は、抽選ではなく、役の当選回数に基づいて決定する。

【0215】

またここで、E x . チャンスの遊技回数（遊技期間）の上乗せについて説明する。

本実施形態では、E x . チャンスの遊技回数を上乗せするか否か及び上乗せ数を決定する上乗せ決定遊技を備えている。

また、上乗せ抽選手段 92 は、上乗せ決定遊技を継続するか否か及び上乗せ数を決定する上乗せ抽選を行うものである。

40

【0216】

ここで、本実施形態では、E x . チャンスの実行中において、上乗せ決定遊技が行われているときも、遊技回数減算手段 86 は、遊技が 1 回行われるごとに、遊技回数カウント手段 84 のカウント値を 1 ずつ減算する。

また、本実施形態では、上乗せ決定遊技の実行中に、特別役（R B 又は 1 B B）が当選及び入賞して、特別遊技（R B 遊技又は 1 B B 遊技）に移行したときも、サブ遊技状態制御手段 83 は、上乗せ決定遊技を継続し、上乗せ抽選手段 92 は、上乗せ抽選を継続する。

【0217】

50

なお、E x . チャンスの実行中において、上乘せ決定遊技が行われているときは、遊技回数減算手段 8 6 は、遊技が行われても、遊技回数カウント手段 8 4 のカウント値を減算しないようにすることもできる。

また、上乘せ決定遊技の実行中に、特別役が当選及び入賞して、特別遊技に移行したときは、サブ遊技状態制御手段 8 3 は、上乘せ決定遊技を中断し、上乘せ抽選手段 9 2 は、上乘せ抽選を中断することもできる。この場合、特別遊技の終了後に、サブ遊技状態制御手段 8 3 は、上乘せ決定遊技を再開し、上乘せ抽選手段 9 2 は、上乘せ抽選を再開することができる。

【 0 2 1 8 】

本実施形態では、スタートスイッチ 4 1 及び 3 個のストップスイッチ 4 2 を操作スイッチとし、上乘せ抽選手段 9 2 は、上乘せ決定遊技において、操作スイッチが操作されたときに、上乘せ抽選を行う。

また、本実施形態では、上乘せ抽選の当選確率は、99%に設定されている。

なお、上乘せ抽選に当選するとは、上乘せ決定遊技を継続することが決定され、かつ上乘せ数が決定されることを意味する。

【 0 2 1 9 】

また、上乘せ抽選手段 9 2 は、上乘せ決定遊技において、操作スイッチが操作されたときに、1 回目の上乘せ抽選を行うとともに、n 回目 (n - 1) の上乘せ抽選で当選し、かつ操作スイッチが操作されたときに、「 n + 1 」回目の上乘せ抽選を行う。

このように、上乘せ抽選で当選し、操作スイッチが操作されると、上乘せ抽選手段 9 2 は、次の上乘せ抽選を行う。

【 0 2 2 0 】

これにより、上乘せ抽選手段 9 2 は、上乘せ抽選で非当選となるまで (上乘せ抽選で当選している限り) 、操作スイッチの操作を条件に、上乘せ抽選を繰り返す (継続する) 。

すなわち、上乘せ抽選手段 9 2 は、上乘せ抽選で非当選となるまで、上乘せ抽選を実行可能にし、上乘せ抽選で非当選となると、上乘せ抽選を終了する。

【 0 2 2 1 】

具体的には、本実施形態では、E x . チャンス内部中、E x . チャンス中断中又は E x . チャンス実行中に、役抽選手段 6 1 で小役 1 A 又は小役 2 に当選すると、サブ遊技状態制御手段 8 3 は、上乘せ決定遊技を開始する。

その後、操作スイッチとしてのスタートスイッチ 4 1 が最初に操作されたときに、上乘せ抽選手段 9 2 は、1 回目の上乘せ抽選を行う。

【 0 2 2 2 】

また、1 回目の上乘せ抽選で当選すると、その後、操作スイッチとしての 1 番目のストップスイッチ 4 2 の操作 (第 1 停止操作 : 1 個目のリール 3 1 を停止させる操作) が行われたときに、上乘せ抽選手段 9 2 は、2 回目の上乘せ抽選を行う。

さらにまた、2 回目の上乘せ抽選で当選すると、その後、操作スイッチとしての 2 番目のストップスイッチ 4 2 の操作 (第 2 停止操作 : 2 個目のリール 3 1 を停止させる操作) が行われたときに、上乘せ抽選手段 9 2 は、3 回目の上乘せ抽選を行う。

【 0 2 2 3 】

さらに、3 回目の上乘せ抽選で当選すると、その後、操作スイッチとしての 3 番目のストップスイッチ 4 2 の操作 (第 3 停止操作 : 3 個目のリール 3 1 を停止させる操作) が行われたときに、上乘せ抽選手段 9 2 は、4 回目の上乘せ抽選を行う。

また、4 回目の上乘せ抽選で当選すると、その次の遊技で、操作スイッチとしてのスタートスイッチ 4 1 が操作されたときに、上乘せ抽選手段 9 2 は、5 回目の上乘せ抽選を行う。その後は、上乘せ抽選で当選し続ける限り、上述した動作を繰り返す。

【 0 2 2 4 】

このように、本実施形態では、遊技を進行させるにあたり、ベットスイッチ 4 0 、スタートスイッチ 4 1 、及び 3 個のストップスイッチ 4 2 が順次操作される。そして、上乘せ決定遊技中は、上乘せ抽選で当選し続ける限り、操作スイッチとしてのスタートスイッチ

10

20

30

40

50

4 1、及び 3 個のストップスイッチ 4 2 がそれぞれ操作されるごとに、上乗せ抽選手段 9 2 は、上乗せ抽選を行う。これにより、上乗せ抽選手段 9 2 は、1 回の遊技で最大 4 回の上乗せ抽選を行うこととなる。

また、操作スイッチとしてのスタートスイッチ 4 1、及び 3 個のストップスイッチ 4 2 は、遊技を進行させる際に必ず操作されるものであるから、上乗せ抽選手段 9 2 は、遊技の進行に伴って上乗せ抽選を行うこととなる。

【0225】

そして、上乗せ抽選で非当選となると、上乗せ抽選手段 9 2 は、上乗せ抽選を終了し、操作スイッチが操作されても、次の上乗せ抽選を行わない。また、サブ遊技状態制御手段 8 3 は、上乗せ決定遊技を終了させる。

【0226】

また、上乗せ抽選で当選するごとに、すなわち、上乗せ抽選で上乗せ数を決定するごとに、決定した上乗せ数を特定遊技状態の遊技期間に上乗せする。

具体的には、本実施形態では、上乗せ数として、「1」、「5」、「10」、「25」、又は「50」の 5 種類を設けており、上記上乗せ数のうちのいずれか 1 つをソフトウェア乱数を用いた抽選によって選択する。そして、上乗せ抽選でいずれかの上乗せ数が決定されると、遊技回数加算手段 8 5 は、上乗せ抽選で決定された上乗せ数を、遊技回数カウント手段 8 4 のカウント値に上乗せ（加算）する。

【0227】

ここで、1 回目の上乗せ抽選で非当選となることもあれば、10 回連続で上乗せ抽選に当選して、11 回目の上乗せ抽選ではじめて非当選となることもあれば、20 回連続で上乗せ抽選に当選して、21 回目の上乗せ抽選ではじめて非当選となることもある。

その上、上乗せ数についても、抽選によって選択されるので、毎回同一とは限らない。

このため、E x . チャンス内部中、E x . チャンス中断中又は E x . チャンス実行中に、役抽選手段 6 1 で小役 1 A 又は小役 2 に当選して、上乗せ決定遊技が開始されたとしても、E x . チャンスの遊技回数が何回（どこまで）上乗せされるのかがわからず、ひいては上乗せされる遊技回数に変化に富む。

【0228】

なお、上乗せ抽選の当選確率を高め設定すればするほど、上乗せ抽選が継続しやすくなるので、上乗せされる遊技回数の期待値が大きくなり、逆に、上乗せ抽選の当選確率を低めに設定すればするほど、上乗せ抽選が継続しにくくなるので、上乗せされる遊技回数の期待値が小さくなる。

【0229】

具体的には、上乗せ抽選の当選確率を $1/x$ に設定した場合、上乗せ抽選の継続回数の期待値は、 $x/(x-1)$ で算出される。

このため、例えば、上乗せ抽選の当選確率を 90% に設定したときは、上乗せ抽選の継続回数の期待値は「10」となる。

同様に、上乗せ抽選の当選確率を 99% に設定したときは、上乗せ抽選の継続回数の期待値は「100」となる。

また、上乗せ抽選の当選確率を 99.5% に設定したときは、上乗せ抽選の継続回数の期待値は「200」となる。

【0230】

また、上述したように、本実施形態では、E x . チャンスとして、小チャンス、中チャンス、及び大チャンスを備えるとともに、遊技回数カウント手段 8 4 として、小チャンス、中チャンス、及び大チャンスのそれぞれに対応して、小チャンス遊技回数カウント手段 8 4 a、中チャンス遊技回数カウント手段 8 4 b、及び大チャンス遊技回数カウント手段 8 4 c を備える。

そして、遊技回数加算手段 8 5 は、上乗せ抽選で当選するごとに、上乗せ抽選で決定された上乗せ数を、小チャンス、中チャンス、又は大チャンスのいずれかに対応する遊技回数カウント手段 8 4（8 4 a ~ 8 4 c）のカウント値に加算する。

10

20

30

40

50

【 0 2 3 1 】

例えば、E x . チャンスの実行権利の獲得時に、初期値決定手段 8 7 により、E x . チャンスの遊技回数の初期値として、小チャンス = 2 (2 5 遊技 × 2 回)、中チャンス = 1 (5 0 遊技 × 1 回)、大チャンス = 1 (1 0 0 遊技 × 1 回) が、それぞれ決定されたとする。そうすると、遊技回数加算手段 8 5 は、小チャンス遊技回数カウント手段 8 4 a のカウント値に 5 0 を、中チャンス遊技回数カウント手段 8 4 b のカウント値に 1 0 0 を、大チャンス遊技回数カウント手段 8 4 c のカウント値に 1 0 0 を、それぞれセットする。

【 0 2 3 2 】

ここで、小チャンス、中チャンス、大チャンスの順に出力されたとする。このとき、E x . チャンスの実行前に、上乗せ抽選手段 9 2 により上乗せ抽選が行われたとする。そうすると、遊技回数加算手段 8 5 は、上乗せ抽選で当選するごとに、上乗せ抽選で決定された上乗せ数を、小チャンス遊技回数カウント手段 8 4 a のカウント値に加算する。このようにして、最初に実行される小チャンスの遊技回数を加算する。

10

【 0 2 3 3 】

なお、以上の E x . チャンスの遊技回数は、非 R T 遊技又は R T 2 遊技において、リプレイの重複 A 群、重複 B 群、又は小役 3 A 重複当選時にストップスイッチ 4 2 の押し順が報知される「遊技期間」をいう。

例えば、E x . チャンスの遊技回数 (総数) が「 1 0 0 」であるとき、遊技回数カウント手段 8 4 (8 4 a ~ 8 4 c) のカウント値の合計値として 1 0 0 がセットされる。そして、E x . チャンスの実行中に、遊技が 1 回行われるごとに、遊技回数減算手段 8 6 により、遊技回数カウント手段 8 4 (8 4 a ~ 8 4 c) の対応するカウント値が 1 ずつ減算される。

20

【 0 2 3 4 】

したがって、1 0 0 遊技目までは、遊技回数カウント手段 8 4 (8 4 a ~ 8 4 c) のカウント値の合計値が 1 以上であり、上記の各当選時にストップスイッチ 4 2 の押し順が報知される。そして、1 0 0 遊技目で、遊技回数カウント手段 8 4 (8 4 a ~ 8 4 c) のカウント値の合計値が 0 になり、E x . チャンスが終了すると、1 0 1 遊技目以降は、ストップスイッチ 4 2 の押し順が報知されなくなる。したがって、R T 2 遊技中は、E x . チャンス中である場合もあれば、E x . チャンス中でない場合もある。

【 0 2 3 5 】

そして、ストップスイッチ 4 2 の押し順が報知されないと、リプレイの重複 A 群となったときは、5 / 6 の確率でリプレイ B が入賞するので、R T 2 遊技を終了して R T 5 遊技に移行する機会が増加する。

30

なお、遊技回数カウント手段 8 4 (8 4 a ~ 8 4 c) のカウント値の合計値が 1 以上であっても、リプレイ B が入賞して R T 5 遊技に移行したときは、E x . チャンスは終了する。この場合も、ストップスイッチ 4 2 の押し順は報知されなくなる。

【 0 2 3 6 】

報知手段 9 1 は、上乗せ決定遊技が開始されたときに、その旨を遊技者に報知する。

また、報知手段 9 1 は、上乗せ抽選で上乗せ数が決定されるごとに、決定された上乗せ数を遊技者に報知する。

40

さらにまた、報知手段 9 1 は、上乗せ抽選で非当選となったときに、上乗せ抽選で非当選となるまでの間に上乗せ抽選で決定された上乗せ数の総和、すなわち、E x . チャンスの遊技回数に最終的に上乗せされる遊技回数を遊技者に報知する。

【 0 2 3 7 】

さらに、上乗せ決定遊技が開始される旨、上乗せ抽選で決定された上乗せ数、及び上乗せ抽選で非当選となるまでに決定された上乗せ数の総和は、演出出力制御手段 8 1 により画像表示装置 2 3 に画像表示される。

具体的には、例えば、「 + 1 0 」のような画像表示により、上乗せ数を報知したり、また、「 + 1 0 0 」のような画像表示により、上乗せ数の総和を報知する。

【 0 2 3 8 】

50

続いて、本実施形態のE x . チャンスの遊技回数の上乗せ処理の流れを、フローチャートに基づき、説明する。

図17は、本実施形態におけるE x . チャンスの遊技回数の上乗せ処理の流れを示すフローチャートである。

【0239】

図17のステップS11において、サブ遊技状態制御手段83は、上乗せ決定遊技の開始条件を満たしたか否かを判断し続ける。具体的には、E x . チャンス内部中、E x . チャンス中断中又はE x . チャンス実行中に、役抽選手段61で小役1A又は小役2に当選したか否かを判断し続ける。そして、上乗せ決定遊技の開始条件を満たしたと判断したときは、次のステップS12に進む。

10

【0240】

ステップS12では、サブ遊技状態制御手段83は、上乗せ決定遊技を開始する。そして、次のステップS13に進む。

ステップS13では、上乗せ抽選手段92は、スタートスイッチ41の操作が行われたか否かを判断し続ける。そして、スタートスイッチ41の操作が行われたと判断したときは、次のステップS14に進む。

【0241】

ステップS14では、上乗せ抽選手段92は、上乗せ抽選を行う。そして、次のステップS15に進む。

ステップS15では、サブ遊技状態制御手段83は、ステップS14の上乗せ抽選で当選したか否かを判断する。ここで、上乗せ抽選で当選したと判断したときは、次のステップS16に進む。これに対し、上乗せ抽選で非当選となったと判断したときは、ステップS29に進む。

20

【0242】

ステップS16では、遊技回数加算手段85は、ステップS14の上乗せ抽選で決定された上乗せ数を、遊技回数カウント手段84のカウント値に上乗せする。また、報知手段91は、ステップS14の上乗せ抽選で決定された上乗せ数を遊技者に報知する。そして、次のステップS17に進む。

ステップS17では、上乗せ抽選手段92は、第1停止操作が行われたか否かを判断し続ける。そして、第1停止操作が行われたと判断したときは、次のステップS18に進む。

30

【0243】

ステップS18では、上乗せ抽選手段92は、上乗せ抽選を行う。そして、次のステップS19に進む。

ステップS19では、サブ遊技状態制御手段83は、ステップS18の上乗せ抽選で当選したか否かを判断する。ここで、上乗せ抽選で当選したと判断したときは、次のステップS20に進む。これに対し、上乗せ抽選で非当選となったと判断したときは、ステップS29に進む。

【0244】

ステップS20では、遊技回数加算手段85は、ステップS18の上乗せ抽選で決定された上乗せ数を、遊技回数カウント手段84のカウント値に上乗せする。また、報知手段91は、ステップS18の上乗せ抽選で決定された上乗せ数を遊技者に報知する。そして、次のステップS21に進む。

40

ステップS21では、上乗せ抽選手段92は、第2停止操作が行われたか否かを判断し続ける。そして、第2停止操作が行われたと判断したときは、次のステップS22に進む。

【0245】

ステップS22では、上乗せ抽選手段92は、上乗せ抽選を行う。そして、次のステップS23に進む。

ステップS23では、サブ遊技状態制御手段83は、ステップS22の上乗せ抽選で当

50

選したか否かを判断する。ここで、上乗せ抽選で当選したと判断したときは、次のステップS 2 4に進む。これに対し、上乗せ抽選で非当選となったと判断したときは、ステップS 2 9に進む。

【0 2 4 6】

ステップS 2 4では、遊技回数加算手段8 5は、ステップS 2 2の上乗せ抽選で決定された上乗せ数を、遊技回数カウント手段8 4のカウント値に上乗せする。また、報知手段9 1は、ステップS 2 2の上乗せ抽選で決定された上乗せ数を遊技者に報知する。そして、次のステップS 2 5に進む。

ステップS 2 5では、上乗せ抽選手段9 2は、第3停止操作が行われたか否かを判断し続ける。そして、第3停止操作が行われたと判断したときは、次のステップS 2 6に進む。

10

【0 2 4 7】

ステップS 2 6では、上乗せ抽選手段9 2は、上乗せ抽選を行う。そして、次のステップS 2 7に進む。

ステップS 2 7では、サブ遊技状態制御手段8 3は、ステップS 2 6の上乗せ抽選で当選したか否かを判断する。ここで、上乗せ抽選で当選したと判断したときは、次のステップS 2 8に進む。これに対し、上乗せ抽選で非当選となったと判断したときは、ステップS 2 9に進む。

【0 2 4 8】

ステップS 2 8では、遊技回数加算手段8 5は、ステップS 2 6の上乗せ抽選で決定された上乗せ数を、遊技回数カウント手段8 4のカウント値に上乗せする。また、報知手段9 1は、ステップS 2 6の上乗せ抽選で決定された上乗せ数を遊技者に報知する。そして、次のステップS 1 3に戻る。

20

ステップS 2 9では、サブ遊技状態制御手段8 3は、上乗せ決定遊技を終了する。そして、次のステップS 3 0に進む。

ステップS 3 0では、報知手段9 1は、上乗せ抽選で非当選となるまでの間に上乗せ抽選で決定された上乗せ数の総和を報知する。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

【0 2 4 9】

以上、本発明の第1実施形態について説明したが、本発明は、上述した第1実施形態に限定されるものではなく、以下のような種々の変形が可能である。

30

(1) 第1実施形態では、スタートスイッチ4 1及び3個のストップスイッチ4 2を操作スイッチとしたが、例えば、ベットスイッチ4 0、スタートスイッチ4 1及び3個のストップスイッチ4 2の全てを操作スイッチとしてもよい。また、スタートスイッチ4 1のみを操作スイッチとしてもよい。さらにまた、スタートスイッチ4 1及び左ストップスイッチ4 2を操作スイッチとしてもよい。

【0 2 5 0】

(2) 第1実施形態では、報知手段9 1は、上乗せ抽選で上乗せ数が決定されるごとに、決定された上乗せ数を遊技者に報知するとしたが、上乗せ抽選で上乗せ数が決定されるごとの報知は行わずに、上乗せ抽選で非当選となったときに上乗せ数の総和のみを報知するようにしてもよい。

40

【0 2 5 1】

(3) 第1実施形態では、上乗せ抽選手段9 2により上乗せ決定遊技を継続しないことが決定されると、サブ遊技状態制御手段8 3は、直ちに上乗せ決定遊技を終了するようにした。しかし、これに限られるものではない。

例えば、上乗せ抽選手段9 2により上乗せ決定遊技を継続しないことに決定したときは、サブ遊技状態制御手段8 3は、その後、操作スイッチがm回(m 1)操作されるまで、上乗せ決定遊技を継続し、操作スイッチがm回操作されると、上乗せ決定遊技を終了するように制御することができる。

【0 2 5 2】

50

すなわち、上乘せ抽選で非当選となっても、サブ遊技状態制御手段 8 3 は、上乘せ決定遊技を直ちには終了しない。上乘せ抽選で非当選となっても、サブ遊技状態制御手段 8 3 は、その後、操作スイッチが m 回操作されるまで、上乘せ決定遊技を継続する。そして、上乘せ抽選で非当選となった後、操作スイッチが m 回操作されると、サブ遊技状態制御手段 8 3 は、上乘せ決定遊技を終了する。

【 0 2 5 3 】

具体的には、例えば、サブ遊技状態制御手段 8 3 は、上乘せ抽選で非当選となった後、操作スイッチが 3 回操作されるまで、上乘せ決定遊技を継続し、操作スイッチが 3 回操作されると、上乘せ決定遊技を終了するようにすることができる。すなわち、 $m = 3$ とすることができる。

10

ここで、操作スイッチとしてのスタートスイッチ 4 1 が操作されたときに、上乘せ抽選手段 9 2 が、上乘せ決定遊技を継続しないことを決定したとする。そうすると、サブ遊技状態制御手段 8 3 は、その後、操作スイッチとしての 3 個のストップスイッチ 4 2 が操作されるまで、上乘せ決定遊技を継続し、3 個全てのストップスイッチ 4 2 が操作されると、上乘せ決定遊技を終了する。

【 0 2 5 4 】

また、上乘せ抽選で非当選となってから、上乘せ決定遊技が終了するまでの間も、上乘せ抽選手段 9 2 は、上乘せ数の決定を継続する。すなわち、上乘せ抽選で非当選となってから、上乘せ決定遊技が終了するまでの間も、上乘せ抽選手段 9 2 は、操作スイッチが操作されるごとに、上乘せ数の決定を行う。

20

そして、上乘せ数が決定されるごとに、遊技回数加算手段 8 5 は、決定された上乘せ数を、遊技回数カウント手段 8 4 のカウント値に上乘せ（加算）する。これにより、 $E \times$ チャンスの遊技回数が上乘せされることとなる。

【 0 2 5 5 】

具体的には、例えば、スタートスイッチ 4 1 が操作されたときに、上乘せ抽選手段 9 2 が、上乘せ決定遊技を継続しないことを決定したとする。その後、第 1 停止操作が行われたとき、第 2 停止操作が行われたとき、及び第 3 停止操作が行われたときに、それぞれ、上乘せ抽選手段 9 2 が、上乘せ数を「1」に決定したとする。この場合、上乘せ数の「1」が決定されるごとに、遊技回数加算手段 8 5 は、遊技回数カウント手段 8 4 のカウント値に「1」を加算する。また、演出出力制御手段 8 1 は、上乘せ数の「1」が決定されて加算されるごとに、「+ 1」のような画像表示により、上乘せ数が「1」であること、及び上乘せ数の「1」が加算されることを遊技者に報知する。そして、第 3 停止操作が行われると、サブ遊技状態制御手段 8 3 は、上乘せ決定遊技を終了する。

30

【 0 2 5 6 】

さらに、上乘せ抽選で非当選となってから、上乘せ決定遊技が終了するまでの間に、演出出力制御手段 8 1 は、上乘せ決定遊技の終了が迫っていることを示唆する特有のパターンの演出（終了煽り演出）を出力するように制御する。そして、上乘せ抽選で非当選となった後、3 回目の操作スイッチの操作が行われて、上乘せ決定遊技が終了するときは、演出出力制御手段 8 1 は、上乘せ決定遊技が終了することを示す特有のパターンの演出（終了演出）を出力するように制御する。

40

【 0 2 5 7 】

なお、上乘せ抽選で非当選となってから、上乘せ決定遊技が終了するまでの間における、操作スイッチの操作回数は、固定でもよく、また、予め定めた複数種類の操作回数の中からいずれか 1 つを抽選で選択するようにしてもよい。

また、上乘せ抽選で非当選となった後は、上乘せ決定遊技が終了するまで、上乘せ抽選手段 9 2 は、上乘せ数を「0」に決定するようにしてもよい。

【 0 2 5 8 】

さらにまた、上乘せ抽選で当選したにもかかわらず、演出出力制御手段 8 1 は、上乘せ抽選で非当選となったときと同一又は類似のパターンの演出（ガセの終了煽り演出）を出力するように制御してもよい。

50

ここで、ガセの終了煽り演出の開始後、操作スイッチがm回操作されるまでの間に、上乗せ抽選で全て当選したとする。この場合、演出出力制御手段81は、ガセの終了煽り演出を終了するように制御する。

【0259】

これに対し、ガセの終了煽り演出の開始後、操作スイッチがm回操作されるまでの間に、上乗せ抽選で非当選となったとする。この場合、演出出力制御手段81は、ガセの終了煽り演出から、真の終了煽り演出に切り替えるように制御し、その後、終了演出を出力するように制御する。

なお、上記(1)～(3)の各変形例は、それぞれ単独で適用される場合に限られるものではなく、これらを適宜組み合わせることもできる。

10

【0260】

<第2実施形態>

図18は、第2実施形態によるスロットマシン10の制御の概略を示すブロック図である。第1実施形態における上乗せ抽選手段92に代えて、第2実施形態では、上乗せ数決定手段93、及び上乗せ可否決定手段94を備えている。それ以外は、第2実施形態は、第1実施形態と同様である。

以下、第2実施形態におけるE×.チャンスの遊技回数(遊技期間)の上乗せについて説明する。

【0261】

上乗せ数決定手段93は、上乗せ決定遊技において、スタートスイッチ41が操作されたときに、ストップスイッチ42が操作される前に、上乗せ数を決定するものである。

20

また、上乗せ可否決定手段94は、ストップスイッチ42が操作されたときに、上乗せ数決定手段93で決定した上乗せ数を上乗せするか否かを決定するものである。

【0262】

ここで、本実施形態では、上乗せ決定遊技中に、スタートスイッチ41が操作されると、ストップスイッチ42が操作される前に、上乗せ数決定手段93は、上乗せ数を決定する。

また、本実施形態では、上乗せ数として、「1」、「5」、「10」、「25」、又は「50」の5種類を設けており、上記上乗せ数のうちのいずれか1つをソフトウェア乱数を用いた抽選によって選択する。また、「1」の選択確率は50%に、「5」の選択確率は20%に、「10」の選択確率は15%に、「25」の選択確率は10%に、「50」の選択確率は5%に、それぞれ設定されている。

30

【0263】

また、上乗せ数決定手段93によりいずれかの上乗せ数が決定されると、その後、第1停止操作が行われたときに、上乗せ可否決定手段94は、上乗せ数を上乗せするか否かを決定する。また、上乗せ数を上乗せすることが決定される確率は、90%に設定されている。

【0264】

ここで、上乗せ可否決定手段94により、上乗せ数を上乗せすることが決定されたとする。そうすると、遊技回数加算手段85は、上乗せ数決定手段93により決定された上乗せ数を、E×.チャンスの遊技回数に上乗せする。具体的には、遊技回数加算手段85は、上乗せ数決定手段93により決定された「1」、「5」、「10」、「25」、又は「50」のいずれかの上乗せ数を、遊技回数カウント手段84のカウント値に上乗せ(加算)する。

40

これに対し、上乗せ可否決定手段94により、上乗せ数を上乗せしないことが決定されたとする。そうすると、上乗せ数決定手段93により上乗せ数が決定されていたとしても、遊技回数加算手段85は、上乗せ数決定手段93により決定された上乗せ数を、E×.チャンスの遊技回数に上乗せしない。

【0265】

また、上乗せ可否決定手段94により上乗せ数を上乗せすることが決定されると、サブ

50

遊技状態制御手段 8 3 は、上乗せ決定遊技を継続する。そうすると、次の遊技で、スタートスイッチ 4 1 が操作されたときに、上乗せ数決定手段 9 3 は、上乗せ数を決定し、その後、第 1 停止操作が行われたときに、上乗せ可否決定手段 9 4 は、上乗せ数を上乗せするか否かを決定する。

これに対し、上乗せ可否決定手段 9 4 により上乗せ数を上乗せしないことが決定されると、サブ遊技状態制御手段 8 3 は、上乗せ決定遊技を終了する。すなわち、次の遊技で、スタートスイッチ 4 1 が操作されても、上乗せ数決定手段 9 3 は、上乗せ数の決定を行わず、また、第 1 停止操作が行われても、上乗せ可否決定手段 9 4 は、上乗せ数を上乗せするか否かの決定を行わない。

【 0 2 6 6 】

10

このように、サブ遊技状態制御手段 8 3 は、上乗せ可否決定手段 9 4 により上乗せ数を上乗せしないことが決定されるまで（上乗せ可否決定手段 9 4 により上乗せ数を上乗せすることが決定され続けている限り）、上乗せ決定遊技を継続するように制御する。また、サブ遊技状態制御手段 8 3 は、上乗せ可否決定手段 9 4 により上乗せ数を上乗せしないことが決定されると、上乗せ決定遊技を終了するように制御する。

そして、上乗せ数決定手段 9 3 は、上乗せ決定遊技が継続している限り、スタートスイッチ 4 1 の操作を条件に、上乗せ数の決定を繰り返し、また、上乗せ可否決定手段 9 4 は、上乗せ決定遊技が継続している限り、第 1 停止操作を条件に、上乗せ数を上乗せするか否かの決定を繰り返す。

【 0 2 6 7 】

20

また、本実施形態では、上乗せ決定遊技が継続している限り、スタートスイッチ 4 1 が操作されるごとに、上乗せ数決定手段 9 3 は、上乗せ数を決定し、第 1 停止操作ごとに、上乗せ可否決定手段 9 4 は、上乗せ数を上乗せするか否かの決定を行う。これにより、1 回の遊技につき 1 回、上乗せ数が決定されて上乗せされることとなる。

さらにまた、スタートスイッチ 4 1、及びストップスイッチ 4 2 は、遊技を進行させる際に必ず操作されるものであるから、遊技の進行に伴って、上乗せ数が決定されて上乗せされることとなる。

【 0 2 6 8 】

さらに、上乗せ可否決定手段 9 4 による上乗せ数を上乗せするか否かの 1 回目の決定で、上乗せ数を上乗せしないことが決定されることもあれば、10 回連続して上乗せ数を上乗せすることが決定されて、11 回目ではじめて上乗せ数を上乗せしないことが決定されることもある。

30

その上、上乗せ数についても、抽選によって選択されるので、毎回同一とは限らない。

このため、E x . チャンスの遊技回数が何回（どこまで）上乗せされるのかがわからず、ひいては上乗せされる遊技回数に変化に富む。

【 0 2 6 9 】

なお、上乗せ数を上乗せすることが決定される確率を高め設定すればするほど、上乗せ決定遊技が継続しやすくなるので、上乗せされる遊技回数の期待値が大きくなり、逆に、上乗せ数を上乗せすることが決定される確率を低めに設定すればするほど、上乗せ決定遊技が継続しにくくなるので、上乗せされる遊技回数の期待値が小さくなる。このことは、第 1 実施形態と同様である。

40

【 0 2 7 0 】

続いて、第 2 実施形態の E x . チャンスの遊技回数の上乗せ処理の流れを、フローチャートに基づき、説明する。

図 19 は、第 2 実施形態における E x . チャンスの遊技回数の上乗せ処理の流れを示すフローチャートである。

【 0 2 7 1 】

図 19 のステップ S 4 1 において、サブ遊技状態制御手段 8 3 は、上乗せ決定遊技の開始条件を満たしたか否かを判断し続ける。そして、上乗せ決定遊技の開始条件を満たしたと判断したときは、次のステップ S 4 2 に進む。

50

【 0 2 7 2 】

ステップ S 4 2 では、サブ遊技状態制御手段 8 3 は、上乗せ決定遊技を開始する。そして、次のステップ S 4 3 に進む。

ステップ S 4 3 では、上乗せ数決定手段 9 3 は、スタートスイッチ 4 1 の操作が行われたか否かを判断し続ける。そして、スタートスイッチ 4 1 の操作が行われたと判断したときは、次のステップ S 4 4 に進む。

【 0 2 7 3 】

ステップ S 4 4 では、上乗せ数決定手段 9 3 は、上乗せ数を決定する。そして、次のステップ S 4 5 に進む。

ステップ S 4 5 では、上乗せ可否決定手段 9 4 は、第 1 停止操作が行われたか否かを判断し続ける。そして、第 1 停止操作が行われたと判断したときは、次のステップ S 4 6 に進む。

【 0 2 7 4 】

ステップ S 4 6 では、上乗せ可否決定手段 9 4 は、上乗せ数を上乗せするか否かを決定する。そして、次のステップ S 4 7 に進む。

ステップ S 4 7 では、サブ遊技状態制御手段 8 3 は、上乗せ数を上乗せすることが決定されたか否かを判断する。ここで、上乗せ数を上乗せすることが決定されたと判断したときは、次のステップ S 4 8 に進む。これに対し、上乗せ数を上乗せしないことが決定されたと判断したときは、ステップ S 4 9 に進む。

【 0 2 7 5 】

ステップ S 4 8 では、遊技回数加算手段 8 5 は、ステップ S 4 4 で決定された上乗せ数を、遊技回数カウント手段 8 4 のカウント値に上乗せする。また、報知手段 9 1 は、ステップ S 4 4 で決定された上乗せ数が上乗せされることを遊技者に報知する。そして、ステップ S 4 3 に戻る。

【 0 2 7 6 】

ステップ S 4 9 では、サブ遊技状態制御手段 8 3 は、上乗せ決定遊技を終了する。そして、次のステップ S 5 0 に進む。

ステップ S 5 0 では、報知手段 9 1 は、上乗せ数を上乗せしないことが決定されるまでに上乗せされた上乗せ数の総和を報知する。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

【 0 2 7 7 】

以上、本発明の第 2 実施形態について説明したが、本発明は、上述した第 2 実施形態に限定されるものではなく、以下のような種々の変形が可能である。

(1) 第 2 実施形態では、上乗せ数決定手段 9 3 は、上乗せ決定遊技において、スタートスイッチ 4 1 が操作されたときに、上乗せ数を決定するとしたが、例えば、ベットスイッチ 4 0 が操作されたときに、上乗せ数を決定するようにしてもよい。

【 0 2 7 8 】

(2) 第 2 実施形態では、上乗せ可否決定手段 9 4 は、第 1 停止操作が行われたときに、上乗せ数を上乗せするか否かを決定するとしたが、例えば、第 3 停止操作が行われたときに、上乗せ数を上乗せするか否かを決定するようにしてもよい。

また、何番目に操作されたかにかかわらず、左ストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、上乗せ数を上乗せするか否かを決定するようにしてもよい。

【 0 2 7 9 】

また、各ストップスイッチ 4 2 が操作されるごとに、上乗せ数を上乗せするか否かを決定するようにしてもよい。

具体的には、例えば、スタートスイッチ 4 1 が操作されたときに、上乗せ数決定手段 9 3 により、上乗せ数として「 5 」が決定されたとする。

その後、第 1 停止操作が行われると、上乗せ可否決定手段 9 4 は、上乗せ数を上乗せするか否かを決定する。ここで、上乗せ数を上乗せすることが決定されたとする。そうすると、上乗せ数の「 5 」が E x . チャンスの遊技回数に上乗せされるとともに、上乗せ決定

10

20

30

40

50

遊技が継続する。

【0280】

次に、第2停止操作が行われると、上乗せ可否決定手段94は、再度、上乗せ数を上乗せするか否かを決定する。ここで、上乗せ数を上乗せすることが決定されたとする。そうすると、上乗せ数の「5」がEx.チャンスの遊技回数に更に上乗せされるとともに、上乗せ決定遊技が更に継続する。

次に、第3停止操作が行われると、上乗せ可否決定手段94は、当該遊技で3度目の、上乗せ数を上乗せするか否かの決定を行う。ここで、上乗せ数を上乗せすることが決定されたとする。そうすると、上乗せ数の「5」がEx.チャンスの遊技回数に更に上乗せされるとともに、上乗せ決定遊技が更に継続する。

10

そして、次の遊技でスタートスイッチ41が操作されると、上乗せ数決定手段93により、上乗せ数の決定が行われる。

【0281】

このように、各ストップスイッチ42が操作されるごとに、上乗せ可否決定手段94により、上乗せ数を上乗せするか否かが決定されるようにする。そうすると、1回の遊技につき最大でストップスイッチ42の個数と同じ回数だけ、上乗せ数が上乗せされるようにすることができる。

なお、上記(1)～(2)の各変形例は、それぞれ単独で適用される場合に限られるものではなく、これらを適宜組み合わせることもできる。

【0282】

20

<第3実施形態>

図20は、第3実施形態によるスロットマシン10の制御の概略を示すブロック図である。第1実施形態における上乗せ抽選手段92に代えて、第3実施形態では、上乗せ決定手段95、及び報知態様決定手段96を備えている。それ以外は、第3実施形態は、第1実施形態と同様である。

以下、第3実施形態におけるEx.チャンスの遊技回数(遊技期間)の上乗せについて説明する。

【0283】

上乗せ決定手段95は、上乗せ決定遊技において、スタートスイッチ41が操作されたときに、ストップスイッチ42が操作される前に、上乗せ決定遊技を継続するか否か、及び上乗せ数を決定するものである。

30

また、報知態様決定手段96は、上乗せ決定手段95により上乗せ決定遊技を継続すること及び上乗せ数が決定されたときに、決定された上乗せ数の報知態様を決定するものである。

さらにまた、報知手段91は、上乗せ決定手段95により決定された上乗せ数を、報知態様決定手段96により決定された報知態様に従って、ストップスイッチ42が操作されたときに、遊技者に報知するものである。

【0284】

ここで、本実施形態では、上乗せ決定遊技中に、スタートスイッチ41が操作されると、ストップスイッチ42が操作される前に、上乗せ決定手段95は、上乗せ決定遊技を継続するか否か、及び上乗せ数を決定する。

40

また、本実施形態では、上乗せ決定遊技を継続することが決定される確率は、90%に設定されている。

さらにまた、本実施形態では、上乗せ数として、「15」、「20」、「25」、「30」、「35」、又は「40」の5種類を設けており、上記上乗せ数のうちのいずれか1つをソフトウェア乱数を用いた抽選によって選択する。また、「15」の選択確率は30%に、「20」の選択確率は20%に、「25」の選択確率は20%に、「30」の選択確率は10%に、「35」の選択確率は10%に、「40」の選択確率は10%に、それぞれ設定されている。

【0285】

50

また、上乗せ決定手段 9 5 により、上乗せ決定遊技を継続すること、及びいずれかの上乗せ数が決定されたとする。そうすると、遊技回数加算手段 8 5 は、上乗せ決定手段 9 5 により決定された上乗せ数を、E x . チャンスの遊技回数に上乗せする。具体的には、遊技回数加算手段 8 5 は、上乗せ決定手段 9 5 により決定された「15」、「20」、「25」、「30」、「35」、又は「40」のいずれかの上乗せ数を、遊技回数カウント手段 8 4 のカウント値に上乗せ（加算）する。

これに対し、上乗せ決定手段 9 5 により、上乗せ決定遊技を継続しないことが決定され、また、上乗せ数が決定されなかったとする。そうすると、遊技回数加算手段 8 5 は、E x . チャンスの遊技回数の上乗せを行わない。

【0286】

10

さらにまた、上乗せ決定手段 9 5 により、上乗せ決定遊技を継続すること、及びいずれかの上乗せ数が決定されると、報知態様決定手段 9 6 は、決定された上乗せ数の報知態様を決定する。

具体的には、上乗せ決定手段 9 5 により、上乗せ数として「15」が決定されたとする。そうすると、報知態様決定手段 9 6 は、第 1 停止操作が行われたときに上乗せ数として「5」を報知し、第 2 停止操作が行われたときも上乗せ数として「5」を報知し、第 3 停止操作が行われたときも上乗せ数として「5」を報知する、という報知態様を決定する。

この場合、第 1 停止操作が行われると、報知手段 9 1 は、上乗せ数として「5」を遊技者に報知し、また、第 2 停止操作が行われたときも、報知手段 9 1 は、上乗せ数として「5」を遊技者に報知し、さらにまた、第 3 停止操作が行われたときも、報知手段 9 1 は、上乗せ数として「5」を遊技者に報知する。

20

【0287】

また、上乗せ決定手段 9 5 により、上乗せ数として「20」が決定されたとする。そうすると、報知態様決定手段 9 6 は、第 1 停止操作が行われたときは上乗せ数の報知を行わず、第 2 停止操作が行われたときに上乗せ数として「10」を報知し、第 3 停止操作が行われたときも上乗せ数として「10」を報知する、という報知態様を決定する。

この場合、第 1 停止操作が行われても、報知手段 9 1 は、上乗せ数の報知を行わず、また、第 2 停止操作が行われたときは、報知手段 9 1 は、上乗せ数として「10」を遊技者に報知し、さらにまた、第 3 停止操作が行われたときも、報知手段 9 1 は、上乗せ数として「10」を遊技者に報知する。

30

【0288】

また、上乗せ決定手段 9 5 により、上乗せ数として「25」が決定されたとする。そうすると、報知態様決定手段 9 6 は、第 1 停止操作が行われたときに上乗せ数として「5」を報知し、第 2 停止操作が行われたときに上乗せ数として「10」を報知し、第 3 停止操作が行われたときも上乗せ数として「10」を報知する、という報知態様を決定する。

この場合、第 1 停止操作が行われると、報知手段 9 1 は、上乗せ数として「5」を遊技者に報知し、また、第 2 停止操作が行われると、報知手段 9 1 は、上乗せ数として「10」を遊技者に報知し、さらにまた、第 3 停止操作が行われたときも、報知手段 9 1 は、上乗せ数として「10」を遊技者に報知する。

【0289】

40

このように、報知手段 9 1 は、上乗せ決定手段 9 5 によりいずれかの上乗せ数が決定されたときは、1 のストップスイッチ 4 2 の操作時に、上乗せ決定手段 9 5 により決定された上乗せ数よりも少ない数を、上乗せ数として報知する。その後、他のストップスイッチ 4 2 の操作時に、残りの上乗せ数を報知する。

また、報知手段 9 1 は、各ストップスイッチ 4 2 の操作時に、上乗せ決定手段 9 5 により決定された上乗せ数よりも少ない数を、上乗せ数として報知する。そして、すべてのストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、報知した上乗せ数の合計が、上乗せ決定手段 9 5 により決定された上乗せ数となるように報知する。

さらにまた、報知手段 9 1 は、3 個のストップスイッチ 4 2 のうち、いずれかのストップスイッチ 4 2 の操作時に、上乗せ数を報知しないこともある。

50

【0290】

さらに、上乗せ決定手段95により上乗せ決定遊技を継続することが決定されると、サブ遊技状態制御手段83は、上乗せ決定遊技を継続するように制御する。そうすると、次の遊技で、スタートスイッチ41が操作されたときに、上乗せ決定手段95により、上乗せ決定遊技を継続するか否か、及び上乗せ数が決定される。

これに対し、上乗せ決定手段95により上乗せ決定遊技を継続しないことが決定されると、サブ遊技状態制御手段83は、上乗せ決定遊技を終了するように制御する。これにより、次の遊技で、スタートスイッチ41が操作されても、上乗せ決定手段95による上乗せ決定遊技を継続するか否か、及び上乗せ数の決定は行われない。

【0291】

10

このように、サブ遊技状態制御手段83は、上乗せ決定手段95により上乗せ決定遊技を継続しないことが決定されるまで（上乗せ決定手段95により上乗せ決定遊技を継続することが決定され続けている限り）、上乗せ決定遊技を継続するように制御する。

また、上乗せ決定手段95は、上乗せ決定遊技が継続している限り、スタートスイッチ41の操作を条件に、上乗せ決定遊技を継続するか否か、及び上乗せ数の決定を繰り返す。

そして、上乗せ決定手段95により上乗せ数が決定されるごとに、決定された上乗せ数が、 $E \times$ ・チャンスの遊技回数に上乗せされる。

【0292】

また、本実施形態では、上乗せ決定遊技が継続している限り、1回の遊技につき1回、上乗せ数が決定されて上乗せされることとなる。

20

さらにまた、スタートスイッチ41は、遊技を進行させる際に必ず操作されるものであるから、遊技の進行に伴って、上乗せ数が決定されて上乗せされることとなる。

【0293】

さらに、上乗せ決定手段95による上乗せ決定遊技を継続するか否かの1回目の決定で、上乗せ決定遊技を継続しないことが決定されることもあれば、10回連続して上乗せ決定遊技を継続すること及び上乗せ数が決定されて、11回目ではじめて上乗せ決定遊技を継続しないことが決定されることもある。

その上、上乗せ数についても、抽選によって選択されるので、毎回同一とは限らない。

このため、 $E \times$ ・チャンスの遊技回数が何回（どこまで）上乗せされるのかがわからず、ひいては上乗せされる遊技回数に変化に富む。

30

加えて、上乗せ数の報知態様も変化に富む。

【0294】

なお、上乗せ決定遊技を継続することが決定される確率を高め設定すればするほど、上乗せ決定遊技が継続しやすくなるので、上乗せされる遊技回数の期待値が大きくなり、逆に、上乗せ決定遊技を継続することが決定される確率を低めに設定すればするほど、上乗せ決定遊技が継続しにくくなるので、上乗せされる遊技回数の期待値が小さくなる。このことは、第1実施形態と同様である。

【0295】

続いて、第3実施形態の $E \times$ ・チャンスの遊技回数の上乗せ処理の流れを、フローチャートに基づき、説明する。

40

図21は、第3実施形態における $E \times$ ・チャンスの遊技回数の上乗せ処理の流れを示すフローチャートである。

【0296】

図21のステップS61において、サブ遊技状態制御手段83は、上乗せ決定遊技の開始条件を満たしたか否かを判断し続ける。そして、上乗せ決定遊技の開始条件を満たしたと判断したときは、次のステップS62に進む。

【0297】

ステップS62では、サブ遊技状態制御手段83は、上乗せ決定遊技を開始する。そして、次のステップS63に進む。

50

ステップS 6 3では、上乗せ決定手段9 5は、スタートスイッチ4 1の操作が行われたか否かを判断し続ける。そして、スタートスイッチ4 1の操作が行われたと判断したときは、次のステップS 6 4に進む。

【0 2 9 8】

ステップS 6 4では、上乗せ決定手段9 5は、上乗せ決定遊技を継続するか否か、及び上乗せ数を決定する。そして、次のステップS 6 5に進む。

ステップS 6 5では、サブ遊技状態制御手段8 3は、上乗せ決定遊技を継続すること、及び上乗せ数が決定されたか否かを判断する。ここで、上乗せ決定遊技を継続すること、及び上乗せ数が決定されたと判断したときは、次のステップS 6 6に進む。これに対し、上乗せ決定遊技を継続しないことが決定され、上乗せ数が決定されなかったと判断したときは、ステップS 7 4に進む。

10

【0 2 9 9】

ステップS 6 6では、遊技回数加算手段8 5は、ステップS 6 4で決定された上乗せ数を、遊技回数カウント手段8 4のカウント値に上乗せする。そして、次のステップS 6 7に進む。

ステップS 6 7では、報知態様決定手段9 6は、ステップS 6 4で決定された上乗せ数の報知態様を決定する。そして、次のステップS 6 8に進む。

【0 3 0 0】

ステップS 6 8では、報知手段9 1は、第1停止操作が行われたか否かを判断し続ける。そして、第1停止操作が行われたと判断したときは、次のステップS 6 9に進む。

20

ステップS 6 9では、報知手段9 1は、報知態様決定手段9 6により決定された報知態様に従って上乗せ数を報知する。そして、次のステップS 7 0に進む。

【0 3 0 1】

ステップS 7 0では、報知手段9 1は、第2停止操作が行われたか否かを判断し続ける。そして、第2停止操作が行われたと判断したときは、次のステップS 7 1に進む。

ステップS 7 1では、報知手段9 1は、報知態様決定手段9 6により決定された報知態様に従って上乗せ数を報知する。そして、次のステップS 7 2に進む。

【0 3 0 2】

ステップS 7 2では、報知手段9 1は、第3停止操作が行われたか否かを判断し続ける。そして、第3停止操作が行われたと判断したときは、次のステップS 7 3に進む。

30

ステップS 7 3では、報知手段9 1は、報知態様決定手段9 6により決定された報知態様に従って上乗せ数を報知する。そして、ステップS 6 3に戻る。

【0 3 0 3】

ステップS 7 4では、サブ遊技状態制御手段8 3は、上乗せ決定遊技を終了する。そして、次のステップS 7 5に進む。

ステップS 7 5では、報知手段9 1は、上乗せ決定遊技を継続しないことが決定されるまでに上乗せされた上乗せ数の総和を報知する。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

【0 3 0 4】

以上、本発明の第3実施形態について説明したが、本発明は、上述した第3実施形態に限定されるものではなく、以下のような種々の変形が可能である。

40

(1) 第3実施形態では、上乗せ決定手段9 5は、上乗せ決定遊技において、スタートスイッチ4 1が操作されたときに、上乗せ決定遊技を継続するか否か、及び上乗せ数を決定するとしたが、例えば、ベットスイッチ4 0が操作されたときに、上乗せ決定遊技を継続するか否か、及び上乗せ数を決定するようにしてもよい。

【0 3 0 5】

(2) 第3実施形態では、報知手段9 1は、各ストップスイッチ4 2が操作されたときに、報知態様決定手段9 6により決定された報知態様に従って上乗せ数を報知するとしたが、これに限られるものではない。

例えば、左、中、右のいずれのストップスイッチ4 2であるかにかかわらず、第3停止

50

操作が行われたときに、報知手段 9 1 により、上乗せ数を報知するようにしてもよい。

また、例えば、何番目に操作されたかにかかわらず、左ストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、報知手段 9 1 により、上乗せ数を報知するようにしてもよい。

なお、上記 (1) ~ (2) の各変形例は、それぞれ単独で適用される場合に限られるものではなく、これらを適宜組み合わせることもできる。

【 0 3 0 6 】

< 第 4 実施形態 >

図 2 2 は、第 4 実施形態によるスロットマシン 1 0 の制御の概略を示すブロック図である。第 1 実施形態における上乗せ抽選手段 9 2 に代えて、第 4 実施形態では、継続決定手段 9 7、及び押し順対応上乗せ数決定手段 9 8 を備えている。それ以外は、第 4 実施形態は、第 1 実施形態と同様である。

以下、第 4 実施形態における E x . チャンスの遊技回数 (遊技期間) の上乗せについて説明する。

【 0 3 0 7 】

継続決定手段 9 7 は、上乗せ決定遊技において、スタートスイッチ 4 1 が操作されたときに、ストップスイッチ 4 2 が操作される前に、上乗せ決定遊技を継続するか否かを決定するものである。

また、押し順対応上乗せ数決定手段 9 8 は、継続決定手段 9 7 により上乗せ決定遊技を継続することが決定されたときに、ストップスイッチ 4 2 の押し順に対応する上乗せ数を決定するものである。

【 0 3 0 8 】

ここで、本実施形態では、上乗せ決定遊技中に、スタートスイッチ 4 1 が操作されると、ストップスイッチ 4 2 が操作される前に、継続決定手段 9 7 は、上乗せ決定遊技を継続するか否かを決定する。

また、本実施形態では、上乗せ決定遊技を継続することが決定される確率は、90%に設定されている。

【 0 3 0 9 】

また、継続決定手段 9 7 により、上乗せ決定遊技を継続することが決定されたとする。そうすると、押し順対応上乗せ数決定手段 9 8 は、ストップスイッチ 4 2 の押し順に対応する上乗せ数を決定する。

具体的には、押し順対応上乗せ数決定手段 9 8 は、例えば、「左 中 右」のときは「20」、「左 右 中」のときは「30」、「中 左 右」のときは「15」、「中 右 左」のときは「25」、「右 左 中」のときは「35」、「右 中 左」のときは「40」、のように、ストップスイッチ 4 2 の押し順に対応する上乗せ数を決定する。

【 0 3 1 0 】

さらにまた、本実施形態では、押し順対応上乗せ数決定手段 9 8 は、継続決定手段 9 7 により上乗せ決定遊技を継続することが決定されるごとに、ストップスイッチ 4 2 の押し順に対応する上乗せ数を決定する。

これにより、本実施形態では、継続決定手段 9 7 により上乗せ決定遊技を継続することが決定されるごとに、ストップスイッチ 4 2 の押し順と上乗せ数との対応関係が変化することとなる。

【 0 3 1 1 】

これに対し、継続決定手段 9 7 により、上乗せ決定遊技を継続しないことが決定されたとする。この場合、E x . チャンスの遊技回数が上乗せされることはないので、押し順対応上乗せ数決定手段 9 8 によりストップスイッチ 4 2 の押し順に対応する上乗せ数が決定されることもない。

【 0 3 1 2 】

さらにまた、継続決定手段 9 7 により、上乗せ決定遊技を継続することが決定され、押し順対応上乗せ数決定手段 9 8 により、ストップスイッチ 4 2 の押し順に対応する上乗せ数が決定されたとする。そうすると、その後、3個すべてのストップスイッチ 4 2 が操作

されたときに、押し順対応上乗せ数決定手段 98 は、実際のストップスイッチ 42 の押し順に対応する上乗せ数を決定する。また、ストップスイッチ 42 の押し順は、押し順検出手段 64a によって検出されて、メイン制御手段 60 からサブ制御手段 80 に送信される。そして、遊技回数加算手段 85 は、決定された上乗せ数を、E x . チャンスの遊技回数に上乗せする。

【0313】

具体的には、例えば、「左 中 右」の押し順で 3 個のストップスイッチ 42 が操作されたとする。そうすると、押し順対応上乗せ数決定手段 98 は、上乗せ数を「20」に決定する。そして、遊技回数加算手段 85 は、決定された上乗せ数の「20」を、遊技回数カウント手段 84 のカウント値に上乗せ（加算）する。

10

また、例えば、「右 中 左」の押し順で 3 個のストップスイッチ 42 が操作されたとする。そうすると、押し順対応上乗せ数決定手段 98 は、上乗せ数を「40」に決定する。そして、遊技回数加算手段 85 は、決定された上乗せ数の「40」を、遊技回数カウント手段 84 のカウント値に上乗せする。

【0314】

さらに、継続決定手段 97 により上乗せ決定遊技を継続することが決定されると、サブ遊技状態制御手段 83 は、上乗せ決定遊技を継続するように制御する。そうすると、次の遊技で、スタートスイッチ 41 が操作されたときに、継続決定手段 97 は、上乗せ決定遊技を継続するか否かを決定する。

これに対し、継続決定手段 97 により上乗せ決定遊技を継続しないことが決定されると、サブ遊技状態制御手段 83 は、上乗せ決定遊技を終了するように制御する。これにより、次の遊技で、スタートスイッチ 41 が操作されても、継続決定手段 97 は、上乗せ決定遊技を継続するか否かの決定を行わない。

20

【0315】

このように、サブ遊技状態制御手段 83 は、継続決定手段 97 により上乗せ決定遊技を継続しないことが決定されるまで（継続決定手段 97 により上乗せ決定遊技を継続することが決定され続けている限り）、上乗せ決定遊技を継続するように制御する。

また、継続決定手段 97 は、上乗せ決定遊技が継続している限り、スタートスイッチ 41 の操作を条件に、上乗せ決定遊技を継続するか否かの決定を繰り返す。

そして、継続決定手段 97 により上乗せ決定遊技を継続することが決定され、押し順対応上乗せ数決定手段 98 によりストップスイッチ 42 の押し順に対応する上乗せ数が決定されるごとに、決定された上乗せ数が、E x . チャンスの遊技回数に上乗せされる。

30

【0316】

また、本実施形態では、上乗せ決定遊技が継続している限り、1 回の遊技につき 1 回、上乗せ数が決定されて上乗せされることとなる。

さらにまた、スタートスイッチ 41、及び 3 個のストップスイッチ 42 は、遊技を進行させる際に必ず操作されるものであるから、遊技の進行に伴って、上乗せ数が決定されて上乗せされることとなる。

【0317】

さらに、継続決定手段 97 による上乗せ決定遊技を継続するか否かの 1 回目の決定で、上乗せ決定遊技を継続しないことが決定されることもあれば、10 回連続して上乗せ決定遊技を継続することが決定されて、11 回目ではじめて上乗せ決定遊技を継続しないことが決定されることもある。

40

その上、継続決定手段 97 により上乗せ決定遊技を継続することが決定されるごとに、ストップスイッチ 42 の押し順と上乗せ数との対応関係が変化するとともに、ストップスイッチ 42 の押し順によって、決定される上乗せ数が変化する。

このため、E x . チャンスの遊技回数が何回（どこまで）上乗せされるのかがわからず、ひいては上乗せされる遊技回数が変化に富む。

【0318】

なお、上乗せ決定遊技を継続することが決定される確率を高めに設定すればするほど、

50

上乗せ決定遊技が継続しやすくなるので、上乗せされる遊技回数の期待値が大きくなり、逆に、上乗せ決定遊技を継続することが決定される確率を低めに設定すればするほど、上乗せ決定遊技が継続しにくくなるので、上乗せされる遊技回数の期待値が小さくなる。このことは、第1実施形態と同様である。

【0319】

続いて、第4実施形態のE x . チャンスの遊技回数の上乗せ処理の流れを、フローチャートに基づき、説明する。

図23は、第3実施形態におけるE x . チャンスの遊技回数の上乗せ処理の流れを示すフローチャートである。

【0320】

図23のステップS81において、サブ遊技状態制御手段83は、上乗せ決定遊技の開始条件を満たしたか否かを判断し続ける。そして、上乗せ決定遊技の開始条件を満たしたと判断したときは、次のステップS82に進む。

【0321】

ステップS82では、サブ遊技状態制御手段83は、上乗せ決定遊技を開始する。そして、次のステップS83に進む。

ステップS83では、継続決定手段97は、スタートスイッチ41の操作が行われたか否かを判断し続ける。そして、スタートスイッチ41の操作が行われたと判断したときは、次のステップS84に進む。

【0322】

ステップS84では、継続決定手段97は、上乗せ決定遊技を継続するか否かを決定する。そして、次のステップS85に進む。

ステップS85では、サブ遊技状態制御手段83は、上乗せ決定遊技を継続することが決定されたか否かを判断する。ここで、上乗せ決定遊技を継続することが決定されたと判断したときは、次のステップS86に進む。これに対し、上乗せ決定遊技を継続しないことが決定されたと判断したときは、ステップS98に進む。

【0323】

ステップS86では、押し順対応上乗せ数決定手段98は、ストップスイッチ42の押し順ごとの上乗せ数を決定する。そして、次のステップS87に進む。

ステップS87では、押し順対応上乗せ数決定手段98は、ストップスイッチ42の押し順が「左 中 右」か否かを判断する。ここで、「左 中 右」であると判断したときは、次のステップS88に進む。これに対し、「左 中 右」ではないと判断したときは、ステップS89に進む。

【0324】

ステップS88では、押し順対応上乗せ数決定手段98は、「左 中 右」に対応する上乗せ数を決定する。そして、遊技回数加算手段85は、決定された上乗せ数を、遊技回数カウント手段84のカウント値に上乗せする。そして、ステップS83に戻る。

ステップS89では、押し順対応上乗せ数決定手段98は、ストップスイッチ42の押し順が「左 右 中」か否かを判断する。ここで、「左 右 中」であると判断したときは、次のステップS90に進む。これに対し、「左 右 中」ではないと判断したときは、ステップS91に進む。

【0325】

ステップS90では、押し順対応上乗せ数決定手段98は、「左 右 中」に対応する上乗せ数を決定する。そして、遊技回数加算手段85は、決定された上乗せ数を、遊技回数カウント手段84のカウント値に上乗せする。そして、ステップS83に戻る。

ステップS91では、押し順対応上乗せ数決定手段98は、ストップスイッチ42の押し順が「中 左 右」か否かを判断する。ここで、「中 左 右」であると判断したときは、次のステップS92に進む。これに対し、「中 左 右」ではないと判断したときは、ステップS93に進む。

【0326】

10

20

30

40

50

ステップS 9 2では、押し順対応上乗せ数決定手段9 8は、「中 左 右」に対応する上乗せ数を決定する。そして、遊技回数加算手段8 5は、決定された上乗せ数を、遊技回数カウント手段8 4のカウント値に上乗せする。そして、ステップS 8 3に戻る。

ステップS 9 3では、押し順対応上乗せ数決定手段9 8は、ストップスイッチ4 2の押し順が「中 右 左」か否かを判断する。ここで、「中 右 左」であると判断したときは、次のステップS 9 4に進む。これに対し、「中 右 左」ではないと判断したときは、ステップS 9 5に進む。

【0 3 2 7】

ステップS 9 4では、押し順対応上乗せ数決定手段9 8は、「中 右 左」に対応する上乗せ数を決定する。そして、遊技回数加算手段8 5は、決定された上乗せ数を、遊技回数カウント手段8 4のカウント値に上乗せする。そして、ステップS 8 3に戻る。

10

ステップS 9 5では、押し順対応上乗せ数決定手段9 8は、ストップスイッチ4 2の押し順が「右 左 中」か否かを判断する。ここで、「右 左 中」であると判断したときは、次のステップS 9 6に進む。これに対し、「右 左 中」ではないと判断したときは、ステップS 9 7に進む。

【0 3 2 8】

ステップS 9 6では、押し順対応上乗せ数決定手段9 8は、「右 左 中」に対応する上乗せ数を決定する。そして、遊技回数加算手段8 5は、決定された上乗せ数を、遊技回数カウント手段8 4のカウント値に上乗せする。そして、ステップS 8 3に戻る。

ステップS 9 7では、押し順対応上乗せ数決定手段9 8は、「右 中 左」に対応する上乗せ数を決定する。そして、遊技回数加算手段8 5は、決定された上乗せ数を、遊技回数カウント手段8 4のカウント値に上乗せする。そして、ステップS 8 3に戻る。

20

【0 3 2 9】

ステップS 9 8では、サブ遊技状態制御手段8 3は、上乗せ決定遊技を終了する。そして、次のステップS 9 9に進む。

ステップS 9 9では、報知手段9 1は、上乗せ決定遊技を継続しないことが決定されるまでに上乗せされた上乗せ数の総和を報知する。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

【0 3 3 0】

以上、本発明の第4実施形態について説明したが、本発明は、上述した第4実施形態に限定されるものではなく、以下のような種々の変形が可能である。

30

(1) 第4実施形態では、継続決定手段9 7は、上乗せ決定遊技において、スタートスイッチ4 1が操作されたときに、上乗せ決定遊技を継続するか否かを決定するとしたが、例えば、ベットスイッチ4 0が操作されたときに、上乗せ決定遊技を継続するか否かを決定するようにしてもよい。

【0 3 3 1】

(2) 第4実施形態では、押し順対応上乗せ数決定手段9 8は、継続決定手段9 7により上乗せ決定遊技を継続することが決定されるごとに、ストップスイッチ4 2の押し順に対応する上乗せ数を決定するとした。そして、これにより、継続決定手段9 7により上乗せ決定遊技を継続することが決定されるごとに、ストップスイッチ4 2の押し順と上乗せ数との対応関係が変化するとした。しかし、これに限られるものではない。

40

例えば、上乗せ決定遊技の開始時に、ストップスイッチ4 2の押し順に対応する上乗せ数を決定する。そして、このとき決定したストップスイッチ4 2の押し順と上乗せ数との対応関係を、上乗せ決定遊技の終了時まで維持(固定)するようにしてもよい。

【0 3 3 2】

また、例えば、ストップスイッチ4 2の押し順と上乗せ数との対応関係を予め定めておき、この対応関係が変化しないように固定しておいてもよい。具体的には、例えば、「左 中 右」のときは常に「2 0」、「右 中 左」のときは常に「1 0」、のように、押し順と上乗せ数との対応関係を固定してもよい。

【0 3 3 3】

50

(3) 例えば、押し順対応上乗せ数決定手段98は、遊技者にとって有利なリール31の停止態様とするためのストップスイッチ42の押し順に対して、それ以外のストップスイッチ42の押し順よりも大きな上乗せ数を設定するようにしてもよい。

ここで、リール制御手段64は、役抽選手段61で特定の役に当選したときに、特定の押し順でストップスイッチ42が操作されると、遊技者にとって有利なリール31の停止態様を出現させ、それ以外の押し順でストップスイッチ42が操作されると、遊技者にとって有利なリール31の停止態様を出現させないように、リール31を停止制御する。

【0334】

また、Ex. チャンス中は、遊技者にとって有利なリール31の停止態様とするためのストップスイッチ42の押し順が、押し順報知手段82によって報知される。

10

このため、Ex. チャンス中に、押し順報知手段82によって報知される押し順に従ってストップスイッチ42を操作すると、それ以外の押し順でストップスイッチ42を操作したときよりも大きな上乗せ数が、押し順対応上乗せ数決定手段98によって決定されるようにすることができる。

【0335】

具体的には、例えば、「左 中 右」が、遊技者にとって有利なリール31の停止態様とするためのストップスイッチ42の押し順であるとする。この場合、押し順対応上乗せ数決定手段98は、ストップスイッチ42の押し順が「左 中 右」のときは、上乗せ数を「30」に決定し、それ以外のときは、上乗せ数を「10」に決定する。

【0336】

20

また、演出出力制御手段81は、ストップスイッチ42の押し順に対応したパターンの演出を出力する。

上記の例と同様に、「左 中 右」が、遊技者にとって有利なリール31の停止態様とするためのストップスイッチ42の押し順であるとする。そして、実際のストップスイッチ42の押し順が「左 中 右」であることが、押し順検出手段64aによって検出されたとする。この場合、演出出力制御手段81は、第2停止操作後又は第3停止操作後に、「左 中 右」の押し順に対応したパターンの演出、すなわち、上記の例で言えば、上乗せ数「30」に対応したパターンの演出を出力するように制御する。

【0337】

これに対し、実際のストップスイッチ42の押し順が「左 中 右」以外であることが、押し順検出手段64aによって検出されたとする。この場合、演出出力制御手段81は、第2停止操作後又は第3停止操作後に、「左 中 右」以外の押し順に対応したパターンの演出、すなわち、上記の例で言えば、上乗せ数「10」に対応したパターンの演出を出力するように制御する。

30

なお、上記(1)～(3)の各変形例は、それぞれ単独で適用される場合に限られるものではなく、これらを適宜組み合わせて適用することもできる。

【0338】

< 第5実施形態 >

図24は、第5実施形態によるスロットマシン10の制御の概略を示すブロック図である。第1実施形態における上乗せ抽選手段92に代えて、第5実施形態では、上乗せ決定手段95、及び確率設定手段99を備えている。それ以外は、第5実施形態は、第1実施形態と同様である。

40

以下、第5実施形態におけるEx. チャンスの遊技回数(遊技期間)の上乗せについて説明する。

【0339】

上乗せ決定手段95は、上乗せ決定遊技において、スタートスイッチ41が操作されたときに、上乗せ決定遊技を継続するか否か、及び上乗せ数を決定するものである。

また、確率設定手段99は、上乗せ決定遊技を継続することを決定する確率(上乗せ決定遊技の継続確率)を設定するものである。

【0340】

50

ここで、本実施形態では、リプレイの入賞に基づいてメダルが自動投入されたためにメダルを投入することなく、遊技者がスタートスイッチ 4 1 を操作したときは、確率設定手段 9 9 は、上乗せ決定遊技の継続確率を 9 9 % に設定する。

これに対し、ベットスイッチ 4 0 の操作によってメダルを投入したか、又はメダル投入口 4 3 からメダルを直接投入して、遊技者がスタートスイッチ 4 1 を操作したときは、確率設定手段 9 9 は、上乗せ決定遊技の継続確率を 9 0 % に設定する。

ここで、ベットスイッチ 4 0 の操作によってメダルを投入すること、及びメダル投入口 4 3 からメダルを直接投入することを総称して、「手動投入」という。

【 0 3 4 1 】

また、上乗せ決定遊技中に、スタートスイッチ 4 1 が操作されると、上乗せ決定手段 9 5 は、確率設定手段 9 9 により設定された継続確率で、上乗せ決定遊技を継続するか否かを決定するとともに、上乗せ数を決定する。

このようにして、本実施形態では、上乗せ決定手段 9 5 は、メダルが手動投入されたか自動投入されたかによって、上乗せ決定遊技の継続確率を異ならせるようにしている。

【 0 3 4 2 】

さらにまた、本実施形態では、上乗せ数として、「 1 5 」、「 2 0 」、「 2 5 」、「 3 0 」、「 3 5 」、又は「 4 0 」の 5 種類を設けており、上記上乗せ数のうちのいずれか 1 つをソフトウェア乱数を用いた抽選によって選択する。また、メダルが手動投入されたか自動投入されたかにかかわらず、「 1 5 」の選択確率は 3 0 % に、「 2 0 」の選択確率は 2 0 % に、「 2 5 」の選択確率は 2 0 % に、「 3 0 」の選択確率は 1 0 % に、「 3 5 」の選択確率は 1 0 % に、「 4 0 」の選択確率は 1 0 % に、それぞれ設定されている。

このように、本実施形態では、上乗せ決定手段 9 5 は、決定する上乗せ数の期待値については、メダルが手動投入されたときと自動投入されたときとで同一にしている。

【 0 3 4 3 】

さらに、上乗せ決定手段 9 5 により、上乗せ決定遊技を継続すること、及びいずれかの上乗せ数が決定されたとする。そうすると、遊技回数加算手段 8 5 は、上乗せ決定手段 9 5 により決定された上乗せ数を、 $E \times$ チャンスの遊技回数に上乗せする。具体的には、遊技回数加算手段 8 5 は、上乗せ決定手段 9 5 により決定された「 1 5 」、「 2 0 」、「 2 5 」、「 3 0 」、「 3 5 」、又は「 4 0 」のいずれかの上乗せ数を、遊技回数カウント手段 8 4 のカウント値に上乗せ（加算）する。

これに対し、上乗せ決定手段 9 5 により、上乗せ決定遊技を継続しないことが決定され、また、上乗せ数が決定されなかったとする。そうすると、遊技回数加算手段 8 5 は、 $E \times$ チャンスの遊技回数の上乗せを行わない。

【 0 3 4 4 】

また、上乗せ決定手段 9 5 により上乗せ決定遊技を継続することが決定されると、サブ遊技状態制御手段 8 3 は、上乗せ決定遊技を継続するように制御する。そうすると、次の遊技で、スタートスイッチ 4 1 が操作されたときに、上乗せ決定手段 9 5 は、上乗せ決定遊技を継続するか否か、及び上乗せ数を決定する。

これに対し、上乗せ決定手段 9 5 により上乗せ決定遊技を継続しないことが決定されると、サブ遊技状態制御手段 8 3 は、上乗せ決定遊技を終了するように制御する。これにより、次の遊技で、スタートスイッチ 4 1 が操作されても、上乗せ決定手段 9 5 は、上乗せ決定遊技を継続するか否か、及び上乗せ数の決定を行わない。

【 0 3 4 5 】

このように、サブ遊技状態制御手段 8 3 は、上乗せ決定手段 9 5 により上乗せ決定遊技を継続しないことが決定されるまで（上乗せ決定手段 9 5 により上乗せ決定遊技を継続することが決定され続けている限り）、上乗せ決定遊技を継続するように制御する。

また、上乗せ決定手段 9 5 は、上乗せ決定遊技が継続している限り、スタートスイッチ 4 1 の操作を条件に、上乗せ決定遊技を継続するか否か、及び上乗せ数の決定を繰り返す。

そして、上乗せ決定手段 9 5 により上乗せ数が決定されるごとに、遊技回数加算手段 8

10

20

30

40

50

5 は、決定された上乗せ数を、E x . チャンスの遊技回数に上乗せする。

【 0 3 4 6 】

また、本実施形態では、上乗せ決定遊技が継続している限り、1 回の遊技につき 1 回、上乗せ数が決定されて上乗せされることとなる。

さらにまた、スタートスイッチ 4 1 は、遊技を進行させる際に必ず操作されるものであるから、遊技の進行に伴って、上乗せ数が決定されて上乗せされることとなる。

【 0 3 4 7 】

さらに、上乗せ決定手段 9 5 による上乗せ決定遊技を継続するか否かの 1 回目の決定で、上乗せ決定遊技を継続しないことが決定されることもあれば、1 0 回連続して上乗せ決定遊技を継続すること及び上乗せ数が決定されて、1 1 回目ではじめて上乗せ決定遊技を継続しないことが決定されることもある。

10

その上、メダルが手動投入されたか自動投入されたかによって、上乗せ決定遊技の継続確率が異なる。

このため、E x . チャンスの遊技回数が何回（どこまで）上乗せされるのかがわからず、ひいては上乗せされる遊技回数に変化に富む。

【 0 3 4 8 】

なお、上乗せ決定遊技を継続することが決定される確率を高め設定すればするほど、上乗せ決定遊技が継続しやすくなるので、上乗せされる遊技回数の期待値が大きくなり、逆に、上乗せ決定遊技を継続することが決定される確率を低めに設定すればするほど、上乗せ決定遊技が継続しにくくなるので、上乗せされる遊技回数の期待値が小さくなる。このことは、第 1 実施形態と同様である。

20

【 0 3 4 9 】

続いて、第 5 実施形態の E x . チャンスの遊技回数の上乗せ処理の流れを、フローチャートに基づき、説明する。

図 2 5 は、第 5 実施形態における E x . チャンスの遊技回数の上乗せ処理の流れを示すフローチャートである。

【 0 3 5 0 】

図 2 5 のステップ S 1 1 1 において、サブ遊技状態制御手段 8 3 は、上乗せ決定遊技の開始条件を満たしたか否かを判断し続ける。そして、上乗せ決定遊技の開始条件を満たしたと判断したときは、次のステップ S 1 1 2 に進む。

30

ステップ S 1 1 2 では、サブ遊技状態制御手段 8 3 は、上乗せ決定遊技を開始する。そして、次のステップ S 1 1 3 に進む。

【 0 3 5 1 】

ステップ S 1 1 3 では、サブ遊技状態制御手段 8 3 は、スタートスイッチ 4 1 の操作が行われたか否かを判断し続ける。そして、スタートスイッチ 4 1 の操作が行われたと判断したときは、次のステップ S 1 1 4 に進む。

ステップ S 1 1 4 では、サブ遊技状態制御手段 8 3 は、リプレイの入賞に基づいてメダルが自動投入されたためにメダルが投入されることなくスタートスイッチ 4 1 が操作されたか、又はベットスイッチ 4 0 の操作によってメダルが投入されたか若しくはメダル投入口 4 3 からメダルが直接投入されてスタートスイッチ 4 1 が操作されたかを判断する。ここで、自動投入でスタートスイッチ 4 1 が操作されたと判断したときは、ステップ S 1 1 5 に進む。これに対し、手動投入でスタートスイッチ 4 1 が操作されたと判断したときは、ステップ S 1 1 6 に進む。

40

【 0 3 5 2 】

ステップ S 1 1 5 では、確率設定手段 9 9 は、上乗せ決定遊技の継続確率を、自動投入に対応した 9 9 % に設定する。そして、ステップ S 1 1 7 に進む。

ステップ S 1 1 6 では、確率設定手段 9 9 は、上乗せ決定遊技の継続確率を、手動投入に対応した 9 0 % に設定する。そして、ステップ S 1 1 7 に進む。

【 0 3 5 3 】

ステップ S 1 1 7 では、上乗せ決定手段 9 5 は、ステップ S 1 1 5 又はステップ S 1 1

50

6において確率設定手段99によって設定された上乗せ決定遊技の継続確率に基づいて、上乗せ決定遊技を継続するか否かを決定するとともに、上乗せ数を決定する。そして、次のステップS118に進む。

ステップS118では、サブ遊技状態制御手段83は、上乗せ決定遊技を継続すること、及び上乗せ数が決定されたか否かを判断する。ここで、上乗せ決定遊技を継続すること、及び上乗せ数が決定されたと判断したときは、次のステップS119に進む。これに対し、上乗せ決定遊技を継続しないことが決定され、上乗せ数が決定されなかったと判断したときは、ステップS120に進む。

【0354】

ステップS119では、遊技回数加算手段85は、ステップS117で決定された上乗せ数を、遊技回数カウント手段84のカウント値に上乗せする。そして、次のステップS113に戻る。

ステップS120では、サブ遊技状態制御手段83は、上乗せ決定遊技を終了する。そして、次のステップS121に進む。

ステップS121では、報知手段91は、上乗せ決定遊技を継続しないことが決定されるまでに上乗せされた上乗せ数の総和を報知する。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

【0355】

以上、本発明の第5実施形態について説明したが、本発明は、上述した第5実施形態に限定されるものではなく、以下のような種々の変形が可能である。

(1)第5実施形態では、メダルが手動投入されてスタートスイッチ41が操作されたときは、確率設定手段99は、上乗せ決定遊技の継続確率を99%に設定し、メダルが自動投入されてスタートスイッチ41が操作されたときは、確率設定手段99は、上乗せ決定遊技の継続確率を90%に設定するとした。そして、上乗せ数については、メダルが手動投入されたか自動投入されたかにかかわらず、同一の選択確率で選択することにより、期待値が同一になるようにした。しかし、これに限られるものではない。

【0356】

例えば、上乗せ数として、「15」、「20」、「25」、「30」、「35」、又は「40」のいずれかが決定されるようにする。

そして、メダルが手動投入されてスタートスイッチ41が操作されたときは、確率設定手段99は、「15」の選択確率を30%に、「20」の選択確率を20%に、「25」の選択確率を20%に、「30」の選択確率を10%に、「35」の選択確率を10%に、「40」の選択確率を10%に、それぞれ設定する。

【0357】

これに対し、メダルが自動投入されてスタートスイッチ41が操作されたときは、確率設定手段99は、「15」の選択確率を10%に、「20」の選択確率を10%に、「25」の選択確率を10%に、「30」の選択確率を20%に、「35」の選択確率を20%に、「40」の選択確率を30%に、それぞれ設定する。

【0358】

このように、メダルが手動投入されたか自動投入されたかによって、決定する上乗せ数の期待値を異ならせることができる。

この場合、メダルが手動投入されたか自動投入されたかにかかわらず、上乗せ決定遊技の継続確率を95%のまま一定にすることができる。

【0359】

また、例えば、メダルが手動投入されてスタートスイッチ41が操作されたときは、確率設定手段99は、上乗せ決定遊技の継続確率を90%に設定する。同時に、上乗せ数については、「15」の選択確率を30%に、「20」の選択確率を20%に、「25」の選択確率を20%に、「30」の選択確率を10%に、「35」の選択確率を10%に、「40」の選択確率を10%に、それぞれ設定する。

【0360】

これに対し、メダルが自動投入されてスタートスイッチ41が操作されたときは、確率設定手段99は、上乗せ決定遊技の継続確率を99%に設定する。同時に、上乗せ数については、「15」の選択確率を10%に、「20」の選択確率を10%に、「25」の選択確率を10%に、「30」の選択確率を20%に、「35」の選択確率を20%に、「40」の選択確率を30%に、それぞれ設定する。

このように、メダルが手動投入されたか自動投入されたかによって、上乗せ決定遊技の継続確率、及び決定する上乗せ数の期待値の双方を異ならせることができる。

【0361】

(2) 上乗せ決定遊技を継続することが決定されるごとに、上乗せ決定遊技の継続確率が変化するようにすることができる。

10

具体的には、確率設定手段99は、例えば、上乗せ決定遊技を継続するか否かの1回目の決定では、上乗せ決定遊技の継続確率を90%に設定する。また、2回目の決定では継続確率を91%に設定する。さらにまた、3回目の決定では継続確率を92%に設定する。このように、上乗せ決定遊技を継続することが決定されるごとに、上乗せ決定遊技の継続確率を次第に高くしていくように制御することができる。

【0362】

逆に、確率設定手段99は、例えば、1回目の決定では継続確率を99%とし、2回目の決定では継続確率を98%とし、3回目の決定では継続確率を97%とするなど、上乗せ決定遊技を継続することが決定されるごとに、上乗せ決定遊技の継続確率を次第に低くしていくように制御することもできる。

20

【0363】

(3) 上乗せ決定遊技を継続することが決定されるごとに、決定される上乗せ数の期待値が変化するようにすることができる。

具体的には、確率設定手段99は、例えば、上乗せ決定遊技を継続するか否か及び上乗せ数の1回目の決定では、上乗せ数「10」の選択確率を50%に、「20」の選択確率を30%に、「30」の選択確率を20%に、それぞれ設定する。また、2回目の決定では、上乗せ数「10」の選択確率を40%に、「20」の選択確率を40%に、「30」の選択確率を20%に、それぞれ設定する。さらにまた、3回目の決定では、上乗せ数「10」の選択確率を30%に、「20」の選択確率を40%に、「30」の選択確率を30%に、それぞれ設定する。さらに、4回目の決定では、上乗せ数「10」の選択確率を20%に、「20」の選択確率を40%に、「30」の選択確率を40%に、それぞれ設定する。このように、上乗せ決定遊技を継続することが決定されるごとに、決定される上乗せ数の期待値を次第に大きくしていくように制御することができる。

30

【0364】

逆に、確率設定手段99は、例えば、1回目の決定では、上乗せ数「10」の選択確率を20%に、「20」の選択確率を30%に、「30」の選択確率を50%に、それぞれ設定する。また、2回目の決定では、上乗せ数「10」の選択確率を20%に、「20」の選択確率を40%に、「30」の選択確率を40%に、それぞれ設定する。さらにまた、3回目の決定では、上乗せ数「10」の選択確率を30%に、「20」の選択確率を40%に、「30」の選択確率を30%に、それぞれ設定する。さらに、4回目の決定では、上乗せ数「10」の選択確率を40%に、「20」の選択確率を40%に、「30」の選択確率を20%に、それぞれ設定する。このように、上乗せ決定遊技を継続することが決定されるごとに、決定される上乗せ数の期待値を次第に小さくしていくように制御することもできる。

40

【0365】

(4) リプレイの入賞に基づいてメダルが自動投入されたためにメダルが投入されることなくスタートスイッチ41が操作されたとき、又はベットスイッチ40の操作によってメダルが投入されたか若しくはメダルが直接投入されてスタートスイッチ41が操作されたときのいずれか一方について、上乗せ決定遊技の継続確率が100%に設定されるようにすることができる。

50

【 0 3 6 6 】

具体的には、確率設定手段 9 9 は、例えば、メダルが自動投入されたときの上乗せ決定遊技の継続確率を 1 0 0 % に設定するとともに、メダルが手動投入されたときの上乗せ決定遊技の継続確率を 1 0 0 % 未満に設定することができる。

そうすると、リプレイが入賞したときは、次の遊技で、上乗せ決定遊技を継続することが必ず決定されるようにすることができる。

【 0 3 6 7 】

逆に、確率設定手段 9 9 は、例えば、メダルが自動投入されたときの上乗せ決定遊技の継続確率を 1 0 0 % 未満に設定するとともに、メダルが手動投入されたときの上乗せ決定遊技の継続確率を 1 0 0 % に設定することもできる。

そうすると、リプレイが入賞しなかったときは、次の遊技で、上乗せ決定遊技を継続することが必ず決定されるようにすることができる。

なお、上記 (1) ~ (4) の各変形例は、それぞれ単独で適用される場合に限られるものではなく、これらを適宜組み合わせることも適用することもできる。

【 0 3 6 8 】

< 第 6 実施形態 >

図 2 6 は、第 6 実施形態におけるスロットマシン 1 0 の制御の概略を示すブロック図である。第 1 実施形態では、サブ制御手段 8 0 側に上乗せ抽選手段 9 2 を備えたが、それに代えて、第 6 実施形態では、メイン制御手段 6 0 側に上乗せ決定手段 9 5 を備える。さらに、第 6 実施形態では、メイン制御手段 6 0 は、サブ遊技状態判定手段 7 0 及びフリーズ制御手段 7 1 を備える。それ以外は、第 6 実施形態は、第 1 実施形態と同様である。

以下、第 6 実施形態における A T 遊技 (E x . チャンス) の遊技回数 (遊技期間) の上乗せについて説明する。

【 0 3 6 9 】

サブ遊技状態判定手段 7 0 は、メイン制御手段 6 0 側において、サブ遊技状態を判定するものである。

上述したように、本実施形態では、サブ遊技状態として、非 A T 遊技及び A T 遊技 (E x . チャンス) を有する。また、メイン制御手段 6 0 からサブ制御手段 8 0 にはコマンドが送信されるが、サブ制御手段 8 0 からメイン制御手段 6 0 にはコマンドは送信されない。すなわち、コマンドの送信方向は、メイン制御手段 6 0 からサブ制御手段 8 0 の一方向とされている。このため、サブ遊技状態が非 A T 遊技中か又は A T 遊技中かを、メイン制御手段 6 0 側では直接判定することができない。

【 0 3 7 0 】

そこで、本実施形態では、サブ遊技状態判定手段 7 0 は、以下に示すようにして、サブ遊技状態が非 A T 遊技中か又は A T 遊技中かを間接的に判定する。

まず、メイン制御手段 6 0 は、役抽選手段 6 1 による役の抽選が行われるごとに、役の抽選結果を示すコマンドをサブ制御手段 8 0 に送信する。

一方、押し順報知手段 8 2 は、非 A T 遊技中は、役抽選手段 6 1 で特定の抽選結果になったことを示すコマンド (以下、「特定コマンド」という。) をサブ制御手段 8 0 が受信しても、ストップスイッチ 4 2 の押し順の報知を行わないが、A T 遊技中は、サブ制御手段 8 0 が特定コマンドを受信すると、ストップスイッチ 4 2 を特定の押し順で操作するように報知を行う。

【 0 3 7 1 】

具体的には、本実施形態では、リプレイ A に当選したことを示すコマンド (以下、「リプレイ A 当選コマンド」という。) を、特定コマンドに設定している。

そして、押し順報知手段 8 2 は、非 A T 遊技中は、サブ制御手段 8 0 がリプレイ A 当選コマンドを受信しても、ストップスイッチ 4 2 の押し順の報知を行わないが、A T 遊技中は、サブ制御手段 8 0 がリプレイ A 当選コマンドを受信すると、ストップスイッチ 4 2 を「右 中 左」の押し順で操作するように報知を行う。

なお、本実施形態では、リプレイ A に当選した遊技では、ストップスイッチ 4 2 の押し

10

20

30

40

50

順や操作タイミングにかかわらず、常にリプレイ A が入賞する。したがって、上述したような押し順の報知を行っても、遊技者に不利益を与えることはない。

【 0 3 7 2 】

また、サブ遊技状態判定手段 7 0 は、リプレイ A に当選した遊技において、「右 中 左」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、サブ遊技状態が A T 遊技中であると判定し、「右 中 左」以外の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、サブ遊技状態が非 A T 遊技中であると判定する。

このように、本実施形態では、サブ遊技状態が非 A T 遊技中か又は A T 遊技中かを、メイン制御手段 6 0 側で間接的に判定する。

【 0 3 7 3 】

さらにまた、サブ遊技状態判定手段 7 0 は、A T 遊技中と判定すると、その後に非 A T 遊技中と判定するまで、A T 遊技中との判定を維持するとともに、非 A T 遊技中と判定すると、その後に A T 遊技中と判定するまで、非 A T 遊技中との判定を維持する。

このため、サブ制御手段 8 0 側での実際の A T 遊技の開始時期と、メイン制御手段 6 0 側での A T 遊技中との判定時期との間にズレが生じることがある。同様に、サブ制御手段 8 0 側での実際の A T 遊技の終了時期と、メイン制御手段 6 0 側での非 A T 遊技中との判定時期との間にもズレが生じることがある。

【 0 3 7 4 】

なお、A T 遊技中にリプレイ A に当選し、「右 中 左」の押し順でストップスイッチ 4 2 を操作するように報知を行ったものの、遊技者が報知に従わずに「右 中 左」以外の押し順でストップスイッチ 4 2 を操作したとする。この場合、実際は A T 遊技中であるものの、サブ遊技状態判定手段 7 0 は、非 A T 遊技中と判定する。

逆に、非 A T 遊技中にリプレイ A に当選し、ストップスイッチ 4 2 の押し順の報知を行わなかったものの、遊技者が「右 中 左」の押し順でストップスイッチ 4 2 を操作したとする。この場合、実際は非 A T 遊技中であるものの、サブ遊技状態判定手段 7 0 は、A T 遊技中と判定する。

【 0 3 7 5 】

上乗せ決定手段 9 5 は、上乗せ決定遊技の開始条件が満たされたときに、A T 遊技の遊技回数を上乗せするか否か及び上乗せ数を決定する上乗せ決定遊技を開始する。

本実施形態では、A T 遊技 (E x . チャンス) 中に小役 1 A 又は小役 2 に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止した遊技の次遊技で、操作スイッチとしてのスタートスイッチ 4 1 が操作されたことを、上乗せ決定遊技の開始条件に設定している。

すなわち、上乗せ決定手段 9 5 は、A T 遊技中に小役 1 A 又は小役 2 が入賞した遊技の次遊技で、スタートスイッチ 4 1 が操作されたときに、上乗せ決定遊技を開始する。

【 0 3 7 6 】

そして、上乗せ決定手段 9 5 は、上乗せ決定遊技においてスタートスイッチ 4 1 が操作されたときに、上乗せ決定遊技を継続するか否か及び上乗せ数を決定するとともに、上乗せ決定遊技を継続することに決定した場合においてスタートスイッチ 4 1 が再度操作されたときに、上乗せ決定遊技を継続するか否か及び上乗せ数を再度決定する。

なお、上述したように、本実施形態では、サブ遊技状態が A T 遊技中か否かを、メイン制御手段 6 0 側で判定できる。したがって、上乗せ決定手段 9 5 は、メイン制御手段 6 0 側に備えられるものの、上乗せ決定遊技の開始条件が満たされたか否かを判定できる。

【 0 3 7 7 】

また、本実施形態では、上乗せ決定遊技を継続することに決定する確率は、上乗せ決定遊技を継続するか否かの決定が行われるごとに、8 5 % ~ 9 5 % の範囲内で設定される。

さらにまた、本実施形態では、上乗せ数として、「1 0」、「2 0」又は「1 0 0」の 3 種類を設けており、これらのうちのいずれか 1 つをソフトウェア乱数を用いた抽選によって選択する。また、「1 0」の選択確率は 6 0 % に、「2 0」の選択確率は 3 5 % に、「1 0 0」の選択確率は 5 % に、それぞれ設定されている。

【 0 3 7 8 】

ここで、上乗せ決定手段 95 が、上乗せ決定遊技を継続することに決定し、いずれかの上乗せ数を決定したとする。そうすると、メイン制御手段 60 は、そのことを示すコマンドをサブ制御手段 80 に送信し、遊技回数加算手段 85 は、上乗せ決定手段 95 が決定した上乗せ数を A T 遊技の遊技回数に上乗せする。具体的には、遊技回数加算手段 85 は、上乗せ決定手段 95 が決定した「10」、「20」又は「100」のいずれかの上乗せ数を、遊技回数カウント手段 84 のカウント値に上乗せ（加算）する。

【0379】

これに対し、上乗せ決定手段 95 が、上乗せ決定遊技を継続しないことに決定し、上乗せ数を決定しなかったとする。そうすると、メイン制御手段 60 は、そのことを示すコマンドをサブ制御手段 80 に送信し、遊技回数加算手段 85 は、A T 遊技の遊技回数の上乗せを行わない。

10

【0380】

このように、上乗せ決定手段 95 は、上乗せ決定遊技において、スタートスイッチ 41 が最初に操作されたときに、上乗せ決定遊技を継続するか否か及び上乗せ数の 1 回目の決定を行う。そして、上乗せ決定遊技を継続することの n 回目（ $n - 1$ ）の決定を行った場合において、スタートスイッチ 41 が再度操作されたときに、上乗せ決定遊技を継続するか否か及び上乗せ数の「 $n + 1$ 」回目の決定を行う。

【0381】

これにより、上乗せ決定手段 95 は、上乗せ決定遊技を継続しないことに決定するまで（上乗せ決定遊技を継続することに決定している限り）、スタートスイッチ 41 が操作されたことを条件に、上乗せ決定遊技を継続するか否か及び上乗せ数の決定を繰り返す（継続する）。

20

そして、上乗せ決定手段 95 が上乗せ数を決定することに、決定した上乗せ数が A T 遊技の遊技回数に上乗せ（加算）される。

【0382】

さらに、上乗せ決定手段 95 は、上乗せ決定遊技を継続するか否かの 1 回目の決定で、上乗せ決定遊技を継続しないことに決定することもある。10 回連続して上乗せ決定遊技を継続すること及び上乗せ数を決定して、11 回目ではじめて上乗せ決定遊技を継続しないことに決定することもある。

その上、上乗せ数についても、抽選によって選択するので、毎回同一とは限らない。

30

このため、A T 遊技の遊技回数が何回（どこまで）上乗せされるのかがわからず、ひいては上乗せされる遊技回数に変化に富む。

【0383】

なお、上乗せ決定遊技を継続することが決定される確率を高め設定すればするほど、上乗せ決定遊技が継続しやすくなるので、上乗せされる遊技回数の期待値が大きくなり、逆に、上乗せ決定遊技を継続することが決定される確率を低めに設定すればするほど、上乗せ決定遊技が継続しにくくなるので、上乗せされる遊技回数の期待値が小さくなる。このことは、第 1 実施形態と同様である。

【0384】

フリーズ制御手段 71 は、操作スイッチの操作、すなわち、ベットスイッチ 40、スタートスイッチ 41、及びストップスイッチ 42 の操作、並びにメダル投入口 43 からのメダルの投入操作を所定時間受け付けないフリーズを制御するものである。

40

【0385】

ここで、「フリーズ（フリーズ演出、又はフリーズ動作ともいう。）」とは、スロットマシン 10 の操作スイッチの機能を一時停止状態にすることをいい、より具体的には、例えば、

（1）遊技媒体（本実施形態ではメダル）の受付け、又は予めクレジットされた遊技媒体の投入（賭け）枚数を定めるためのベットスイッチ 40 の操作を一時停止状態にすること、

（2）遊技を開始するためのスタートスイッチ 41 の操作を一時停止状態にすること、

50

(3) ストップスイッチ 42 の操作 (リール 31 の停止操作) を一時停止状態にすること

と
等が挙げられる。

【 0386 】

また、操作スイッチの機能を一時停止状態にする態様としては、遊技者の操作に基づく信号 (例えば、遊技媒体の投入を検知するセンサからの信号、ベットスイッチ 40、スタートスイッチ 41 又はストップスイッチ 42 の操作に基づき操作スイッチから送信される信号) の受け付けを所定期間行わないことが挙げられる。この場合、所定期間以内に遊技者の操作に基づいて送信された信号を受け付けたときは、受け付けた信号を無効にする制御処理を行うことや、所定期間以内に遊技者の操作に基づいて送信された信号を検知したときであっても受け付け処理自体を行わないことが挙げられる。

10

【 0387 】

さらにまた、所定期間以内に遊技者の操作に基づいて送信された信号を受け付けたときは、遊技者の操作に基づく信号の受け付けは行いが、受け付けた信号に基づいて実施する操作スイッチの制御処理を所定期間実行せずに、所定期間経過後に受け付けた信号に基づいた制御処理を開始させることが挙げられる。

さらに、スタートスイッチ 41 のフリーズに関しては、スタートスイッチ 41 を操作しても、所定期間リール 31 の回転を開始させないことや、所定期間、役抽選を開始しないことが挙げられる。

【 0388 】

20

本実施形態では、フリーズ制御手段 71 は、上乗せ決定遊技の開始条件が満たされたときに、すなわち、AT遊技中に小役 1A 又は小役 2 が入賞した遊技の次遊技で、スタートスイッチ 41 が操作されたときに、フリーズを開始する。

【 0389 】

また、フリーズ制御手段 71 は、フリーズ中は、操作スイッチを操作しても遊技の進行を許可しないが、上乗せ決定手段 95 による上乗せ決定遊技を継続するか否か及び上乗せ数の決定を行うための操作スイッチの操作は受け付ける。

さらにまた、フリーズ制御手段 71 は、フリーズ中は、通常の態様とは異なる態様でリール 31 を回転させる特定リール動作を実行する。この特定リール動作では、その開始時にまず停止出目 A を表示窓 11 内に表示し、その後、スタートスイッチ 41 が操作されたときに、リール 31 を回転させて、上乗せ決定手段 95 で決定した上乗せ数を示唆する停止出目 B を表示窓 11 内に表示する。

30

【 0390 】

ここで、停止出目とは、表示窓 11 から見えるリール 31 の図柄の組合せであり、リール 31 が 3 個設けられ、かつ各リール 31 ごとに上下の 3 図柄が見えるときは、 $3 \times 3 = 9$ 個の図柄の組合せからなるものが停止出目である。

また、停止出目 A は、特定リール動作の開始時に用いる停止出目である。本実施形態では、停止出目 A として、「ベル」 - 「ベル」 - 「ベル」の図柄の組合せを表示窓 11 の中段に停止させる停止出目を設定している。

【 0391 】

40

さらにまた、停止出目 B は、上乗せ決定手段 95 が決定した上乗せ数を示唆する停止出目である。本実施形態では、停止出目 B として、停止出目 B1 ~ B3 の 3 種類を設定している。さらに、停止出目 B1 として、「BAR」 - 「BAR」 - 「BAR」の図柄の組合せを表示窓 11 の中段に停止させる停止出目を設定し、停止出目 B2 として、「赤 7」 - 「赤 7」 - 「赤 7」の図柄の組合せを表示窓 11 の中段に停止させる停止出目を設定し、停止出目 B3 として、「白 7」 - 「白 7」 - 「白 7」の図柄の組合せを表示窓 11 の中段に停止させる停止出目を設定している。

【 0392 】

そして、フリーズ制御手段 71 は、上乗せ決定手段 95 が上乗せ数を「10」に決定したときは、停止出目 B1 を表示窓 11 内に表示し、上乗せ数を「20」に決定したときは

50

、停止出目 B 2 を表示窓 1 1 内に表示し、上乗せ数を「1 0 0」に決定したときは、停止出目 B 3 を表示窓 1 1 内に表示する。

【0 3 9 3】

また、フリーズ制御手段 7 1 は、リール 3 1 を回転させて停止出目 A を表示窓 1 1 内に表示し、その後、スタートスイッチ 4 1 が操作されたときにリール 3 1 を回転させて停止出目 B 1 ~ B 3 のいずれかを表示窓 1 1 内に表示する特定リール動作を、上乗せ決定手段 9 5 が上乗せ決定遊技を継続しないことに決定するまで繰り返す。そして、上乗せ決定手段 9 5 が上乗せ決定遊技を継続しないことに決定すると、フリーズ制御手段 7 1 は、フリーズを終了する。その後、リール制御手段 6 4 は、3 つのリール 3 1 の正方向の回転を開始し、3 つのリール 3 1 の正方向の回転が定速状態に到達すると、メイン制御手段 6 0 は、操作スイッチの操作を受け付ける。

10

【0 3 9 4】

このように、本実施形態では、上乗せ決定遊技の開始条件が満たされると、上乗せ決定遊技を開始するとともにフリーズを開始して、操作スイッチの操作を受け付けないようにし、また、上乗せ決定遊技を継続しないことに決定すると、上乗せ決定遊技を終了するとともにフリーズを終了して、操作スイッチの操作を受け付ける。このため、遊技媒体を投入してから全てのリール 3 1 が停止するまでの単位遊技（1 遊技）内において、上乗せ数が繰り返し決定されることとなる。

【0 3 9 5】

また、上述したように、A T 遊技中に小役 1 A 又は小役 2 が入賞した遊技の次遊技で、スタートスイッチ 4 1 が操作されると、上乗せ決定手段 9 5 は、上乗せ決定遊技を開始し、フリーズ制御手段 7 1 は、フリーズを開始するとともに、リール 3 1 を回転させて停止出目 A を表示窓 1 1 内に表示する。そうすると、報知手段 9 1 は、「スタートスイッチを操作しろ！」の文字を画像表示装置 2 3 に表示して、遊技者に対してスタートスイッチ 4 1 を操作するように指示する。

20

【0 3 9 6】

また、スタートスイッチ 4 1 が操作されると、上乗せ決定手段 9 5 は、上乗せ決定遊技を継続するか否か及び上乗せ数の 1 回目の決定を行い、その後は、上乗せ決定遊技を継続しないことに決定するまで、スタートスイッチ 4 1 が操作されるごとに、上乗せ決定遊技を継続するか否か及び上乗せ数の決定を繰り返す。そして、上乗せ決定手段 9 5 が上乗せ決定遊技を継続することに決定するごとに、報知手段 9 1 は、「スタートスイッチを操作しろ！」の文字を画像表示装置 2 3 に表示して、遊技者に対してスタートスイッチ 4 1 を操作するように指示を繰り返す。

30

なお、本実施形態では、報知手段 9 1 は、上乗せ決定遊技を継続することに決定する確率に応じて、画像表示装置 2 3 に表示する画像の背景の色を変える。これにより、背景の色で上乗せ決定遊技及びフリーズの継続の期待度を示唆するようにしている。

【0 3 9 7】

また、上乗せ決定手段 9 5 が上乗せ数を決定したときは、フリーズ制御手段 7 1 は、決定した上乗せ数に応じた停止出目 B を表示窓 1 1 内に表示する特定リール動作を実行し、報知手段 9 1 は、特定リール動作で表示した停止出目 B に応じた上乗せ数、すなわち、上乗せ決定手段 9 5 が決定した上乗せ数を画像表示装置 2 3 に表示する。

40

これに対し、上乗せ決定手段 9 5 が上乗せ決定遊技を継続しないことに決定したときは、フリーズ制御手段 7 1 は、特定リール動作を行わず、報知手段 9 1 は、上乗せ決定遊技を開始してから継続しないことに決定するまでの間に決定した上乗せ数の総和を画像表示装置 2 3 に表示する。

【0 3 9 8】

続いて、第 6 実施形態の A T 遊技（E x . チャンス）の遊技回数の上乗せ処理の流れを、フローチャートに基づき、説明する。

図 2 7 は、第 6 実施形態における A T 遊技の遊技回数の上乗せ処理の流れを示すフローチャートである。

50

【 0 3 9 9 】

図 27 のステップ S 1 3 1 において、上乗せ決定手段 9 5 は、A T 遊技中に小役 1 A 又は小役 2 が入賞したか否かを判断し続ける。そして、A T 遊技中に小役 1 A 又は小役 2 が入賞したと判断したときは、次のステップ S 1 3 2 に進む。

ステップ S 1 3 2 では、メイン制御手段 6 0 は、スタートスイッチ 4 1 の操作が行われたか否かを判断し続ける。そして、スタートスイッチ 4 1 の操作が行われたと判断したときは、次のステップ S 1 3 3 に進む。

【 0 4 0 0 】

ステップ S 1 3 3 では、フリーズ制御手段 7 1 は、フリーズを開始するとともに、リール 3 1 を回転させて停止出目 A を表示窓 1 1 内に表示する。また、次のステップ S 1 3 4 では、上乗せ決定手段 9 5 は、上乗せ決定遊技を開始する。さらに、次のステップ S 1 3 5 では、報知手段 9 1 は、「スタートスイッチを操作しろ！」の文字を画像表示装置 2 3 に表示して、遊技者に対してスタートスイッチ 4 1 を操作するように指示する。そして、次のステップ S 1 3 6 に進む。

【 0 4 0 1 】

ステップ S 1 3 6 では、メイン制御手段 6 0 は、スタートスイッチ 4 1 の操作が行われたか否かを判断し続ける。そして、スタートスイッチ 4 1 の操作が行われたと判断したときは、次のステップ S 1 3 7 に進む。

ステップ S 1 3 7 では、上乗せ決定手段 9 5 は、上乗せ決定遊技を継続するか否か及び上乗せ数を決定する。そして、ステップ S 1 3 8 に進み、上乗せ決定手段 9 5 は、上乗せ数を決定したか否かを判断する。ここで、上乗せ数を決定したと判断したときは、次のステップ S 1 3 9 に進む。これに対し、上乗せ数を決定しなかったと判断したときは、ステップ S 1 3 9 ~ ステップ S 1 4 1 の処理を行うことなく、ステップ S 1 4 2 に進む。

【 0 4 0 2 】

ステップ S 1 3 9 では、遊技回数加算手段 8 5 は、上乗せ決定手段 9 5 が決定した上乗せ数を遊技回数カウント手段 8 4 のカウント値に加算して、A T 遊技の遊技回数を上乗せする。また、次のステップ S 1 4 0 では、フリーズ制御手段 7 1 は、特定リール動作を実行する。具体的には、停止出目 A を表示窓 1 1 内に表示した状態からリール 3 1 を回転させ、上乗せ決定手段 9 5 が決定した上乗せ数に応じた停止出目 B を表示窓 1 1 内に一旦表示し、その後に再度リール 3 1 を回転させて停止出目 A を表示窓 1 1 内に表示した状態に戻す。さらに、次のステップ S 1 4 1 では、報知手段 9 1 は、特定リール動作で表示した停止出目 B に応じた上乗せ数、すなわち、上乗せ決定手段 9 5 が決定した上乗せ数を画像表示装置 2 3 に表示する。そして、次のステップ S 1 4 2 に進む。

【 0 4 0 3 】

なお、ステップ S 1 3 8 において上乗せ数を決定しなかったと判断したときは、遊技回数加算手段 8 5 による遊技回数の上乗せ、フリーズ制御手段 7 1 による特定リール動作、及び報知手段 9 1 による上乗せ数の表示を行わずに、ステップ S 1 4 2 に進む。

【 0 4 0 4 】

ステップ S 1 4 2 では、上乗せ決定手段 9 5 は、上乗せ決定遊技を継続することに決定したか否かを判断する。ここで、上乗せ決定遊技を継続することに決定したと判断したときは、ステップ S 1 3 5 に戻る。これにより、上乗せ決定遊技を継続しないことに決定するまで、スタートスイッチ 4 1 の操作を条件に、上乗せ決定遊技を継続するか否か及び上乗せ数の決定を繰り返す（継続する）。そして、上乗せ数を決定するごとに、決定した上乗せ数を A T 遊技の遊技回数に上乗せし、決定した上乗せ数に応じた停止出目 B を表示窓 1 1 内に表示し、決定した上乗せ数を画像表示装置 2 3 に表示する。これに対し、上乗せ決定遊技を継続しないことに決定したと判断したときは、ステップ S 1 4 3 に進む。

【 0 4 0 5 】

ステップ S 1 4 3 では、報知手段 9 1 は、上乗せ決定遊技を開始してから継続しないことに決定するまでの間に決定した上乗せ数の総和を画像表示装置 2 3 に表示する。そして、次のステップ S 1 4 4 に進み、上乗せ決定手段 9 5 は、上乗せ決定遊技を終了し、その

次のステップ S 1 4 5 では、フリーズ制御手段 7 1 は、フリーズを終了する。これにより、本フローチャートによる処理は終了する。

【 0 4 0 6 】

以上、本発明の第 6 実施形態について説明したが、本発明は、上述した第 6 実施形態に限定されるものではなく、以下のような種々の変形が可能である。

(1) 第 6 実施形態では、A T 遊技 (E x . チャンス) 中に小役 1 A 又は小役 2 に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止 (小役 1 A 又は小役 2 が入賞) した遊技の次遊技で、操作スイッチとしてのスタートスイッチ 4 1 が操作されたことを、上乗せ決定遊技の開始条件に設定した。

【 0 4 0 7 】

しかし、これに限らず、例えば、A T 遊技中に特定の役に当選又は入賞したことを、上乗せ決定遊技の開始条件に設定してもよく、また、A T 遊技中に特定の停止出目が表示窓 1 1 内に表示されたことを、上乗せ決定遊技の開始条件に設定してもよい。さらに、役に当選していないことを意味するハズレ目のうち、特定のものを、特定の停止出目に設定してもよい。すなわち、A T 遊技中に特定のハズレ目が表示窓 1 1 内に表示されたことを、上乗せ決定遊技の開始条件に設定してもよい。このとき、A T 遊技中に役抽選手段 6 1 で特定の抽選結果となり、このとき特定の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されると、特定のハズレ目が表示窓 1 1 内に表示されるようにすることができる。

【 0 4 0 8 】

また、スタートスイッチ 4 1 が操作されたことを、上乗せ決定遊技の開始条件に含むようにしてもよく、上乗せ決定遊技の開始条件に含まないようにしてもよい。すなわち、A T 遊技中に、特定の役に当選若しくは入賞するか、又は特定の停止出目が表示窓 1 1 内に表示されたときに、スタートスイッチ 4 1 が操作されたことを条件に、上乗せ決定遊技を開始してもよく、また、スタートスイッチ 4 1 が操作されたことを条件とせずに、上乗せ決定遊技を開始してもよい。

【 0 4 0 9 】

(2) 例えば、リプレイ図柄として、第 1 リプレイ図柄と、第 1 リプレイ図柄とは異なる第 2 リプレイ図柄とを設定し、これらを各リール 3 1 に配置する。さらに、リプレイ当選時には、ストップスイッチ 4 2 の押し順によって、有効ラインに停止するリプレイ図柄の組合せが異なるようにする。

そして、例えば、A T 遊技中に特定のリプレイ図柄の組合せが有効ラインに停止したことを、上乗せ決定遊技の開始条件に設定してもよい。

【 0 4 1 0 】

具体的には、例えば、「R P」の図柄を第 1 リプレイ図柄に、「青 7」の図柄を第 2 リプレイ図柄に、それぞれ設定する。また、リプレイとして、リプレイ 1 及びリプレイ 2 の 2 種類を設定し、それぞれ個別の当選フラグ 6 3 a を設定する。さらにまた、リプレイ 1 に対応する図柄の組合せを「R P」-「R P」-「R P」に、リプレイ 2 に対応する図柄の組合せを「青 7」-「青 7」-「青 7」に、それぞれ設定する。さらに、役抽選手段 6 1 は、リプレイ 1 が単独当選する場合と、リプレイ 1 とリプレイ 2 とが重複当選する場合とを有するように、役の抽選を行う。

【 0 4 1 1 】

そして、役抽選手段 6 1 でリプレイ 1 が単独当選したときは、いずれの押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されても、常にリプレイ 1 に対応する「R P」-「R P」-「R P」の図柄の組合せが有効ラインに停止するように、各リール 3 1 に図柄を配置するとともに、各リール 3 1 の停止制御を行う。

【 0 4 1 2 】

これに対し、役抽選手段 6 1 でリプレイ 1 とリプレイ 2 とが重複当選した場合において、特定の押し順 (例えば「右 中 左」の押し順) でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、リプレイ 2 に対応する「青 7」-「青 7」-「青 7」の図柄の組合せが有効ラインに停止し得るように、一方、特定の押し順以外の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作

10

20

30

40

50

されたときは、常にリプレイ 1 に対応する「R P」-「R P」-「R P」の図柄の組合せが有効ラインに停止するように、各リール 3 1 に図柄を配置するとともに、各リール 3 1 の停止制御を行う。

【0413】

そして、A T 遊技中にリプレイ 2 に対応する「青 7」-「青 7」-「青 7」の図柄の組合せが有効ラインに停止したことを、上乗せ決定遊技の開始条件に設定する。

ここで、A T 遊技中に役抽選手段 6 1 でリプレイ 1 とリプレイ 2 とに重複当選したときは、押し順報知手段 8 2 は、「青 7 を狙え！」の文字を画像表示装置 2 3 に表示して、「青 7」の図柄が有効ラインに停止するタイミングで各ストップスイッチ 4 2 を操作するように報知するとともに、リプレイ 2 に対応する「青 7」-「青 7」-「青 7」の図柄の組合せを有効ラインに停止させるための特定の押し順を報知する。

10

【0414】

このとき、各リール 3 1 の「青 7」の図柄が有効ラインに停止するタイミングで、かつ報知した押し順に従って、各ストップスイッチ 4 2 が操作されると、通常のリプレイとは異なる特徴的な青 7 揃いのリプレイが表示されて、A T 遊技の遊技回数を上乗せする上乗せ決定遊技が開始される。これにより、青 7 揃いのリプレイの表示によって、遊技者の期待感を高めることができる。

【0415】

なお、リプレイ 2 に対応する「青 7」-「青 7」-「青 7」の図柄の組合せは、役抽選手段 6 1 でリプレイ 1 とリプレイ 2 とに重複当選したときに、特定の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されれば、常に有効ラインに停止するように、各リール 3 1 に図柄を配置するとともに、各リール 3 1 の停止制御を行うようにしてもよい。

20

【0416】

また、A T 遊技中に役抽選手段 6 1 でリプレイ 1 とリプレイ 2 とに重複当選したときは、リプレイ 2 に対応する「青 7」-「青 7」-「青 7」の図柄の組合せが有効ラインに停止しなくても、A T 遊技の遊技回数を上乗せする上乗せ決定遊技を開始してもよい。

さらにまた、有効ラインには統一感のないバラバラの図柄の組合せが停止しているものの、無効ラインに「青 7」-「青 7」-「青 7」等の特徴的な図柄の組合せが停止したときに、A T 遊技の遊技回数を上乗せする上乗せ決定遊技を開始してもよい。

【0417】

30

さらに、役抽選手段 6 1 で特定の抽選結果になったときに、特定の押し順でストップスイッチ 4 2 を操作すると、特定の図柄の組合せが表示されて、リプレイ 1 とリプレイ 2 とに重複当選する確率が他の R T 遊技よりも高い特定の R T 遊技に移行するようにしてもよい。このとき、R T 遊技が移行するのみならず、フリーズの実行頻度が異なる遊技状態に移行するようにしてもよい。

【0418】

(3) 第 6 実施形態では、上乗せ決定遊技の開始条件が満たされたときに、上乗せ決定手段 9 5 は、上乗せ決定遊技を開始し、フリーズ制御手段 7 1 は、フリーズを開始した。そして、上乗せ決定遊技において最初にスタートスイッチ 4 1 が操作されたときに、上乗せ決定手段 9 5 は、上乗せ決定遊技を継続するか否か及び上乗せ数の 1 回目の決定を行い、フリーズ制御手段 7 1 は、決定した上乗せ数に応じた停止出目 B を表示窓 1 1 内に表示する特定リール動作を行った。

40

【0419】

しかし、これに限らず、例えば、A T 遊技中に、特定の役が当選若しくは入賞するか、又は特定の停止出目が表示窓 1 1 内に表示されたときは、上乗せ決定手段 9 5 は、操作スイッチが操作されたことを条件とすることなく、上乗せ決定遊技を開始してもよい。そして、フリーズ制御手段 7 1 は、上乗せ決定遊技において最初に操作スイッチが操作されたときに、フリーズを開始し、その後、フリーズ中に操作スイッチが操作されるごとに、決定した上乗せ数に応じた停止出目 B を表示窓 1 1 内に表示する特定リール動作を行ってもよい。

50

すなわち、上乗せ決定遊技とフリーズとが同時に開始されるようにしてもよく、また、先に上乗せ決定遊技が開始され、その後、上乗せ決定遊技において最初に操作スイッチが操作されたときにフリーズが開始されるようにしてもよい。

【0420】

(4) 第6実施形態では、上乗せ決定遊技において、報知手段91は、遊技者に対して、操作スイッチとしてのスタートスイッチ41を操作するように指示した。そして、スタートスイッチ41が操作されると、上乗せ決定手段95は、上乗せ決定遊技を継続するかどうか及び上乗せ数の決定を行い、フリーズ制御手段71は、特定リール動作を実行した。

【0421】

しかし、これに限らず、例えば、上乗せ決定遊技において、報知手段91は、遊技者に対して、ベットスイッチ40やストップスイッチ42を操作するように指示してもよい。そして、ベットスイッチ40やストップスイッチ42が操作されると、上乗せ決定手段95は、上乗せ決定遊技を継続するかどうか及び上乗せ数の決定を行い、フリーズ制御手段71は、特定リール動作を実行してもよい。すなわち、操作スイッチは、スタートスイッチ41に限らず、ベットスイッチ40やストップスイッチ42にしてもよい。

【0422】

(5) 第6実施形態では、報知手段91は、上乗せ決定遊技を継続することに決定する確率に応じて、画像表示装置23に表示する画像の背景の色を変えることにより、背景の色で上乗せ決定遊技及びフリーズの継続の期待度を示唆した。

しかし、これに限らず、例えば、報知手段91は、上乗せ決定遊技を継続することに決定する確率に応じて、ランプ21の点灯パターンを変えることにより、ランプ21の点灯パターンで上乗せ決定遊技及びフリーズの継続の期待度を示唆してもよい。

【0423】

(6) 第6実施形態では、上乗せ決定手段95は、上乗せ決定遊技を継続しないことに決定するまで、スタートスイッチ41が操作されたことを条件に、上乗せ決定遊技を継続するかどうか及び上乗せ数の決定を繰り返した。そして、上乗せ決定手段95が上乗せ数を決定するごとに、遊技回数加算手段85は、上乗せ決定手段95が決定した上乗せ数を遊技回数カウント手段84のカウント値に加算し、フリーズ制御手段71は、上乗せ決定手段95が決定した上乗せ数に応じた停止出目Bを表示窓11内に表示し、報知手段91は、上乗せ決定手段95が決定した上乗せ数を画像表示装置23に表示した。

【0424】

しかし、これに限らず、例えば、上乗せ決定手段95は、上乗せ数の決定を、繰り返すのではなく、1回のみにしてもよい。この場合、遊技回数加算手段85によるカウント値の加算も、フリーズ制御手段71による特定リール動作も、報知手段91による上乗せ数の表示も、繰り返すのではなく、1回のみとなる。

【0425】

(7) 第6実施形態では、フリーズ制御手段71は、停止出目B1～B3のいずれを表示窓11内に表示するかによって、上乗せ決定手段95が決定した上乗せ数を示唆した。すなわち、停止出目Bは、上乗せ数を示唆するものとした。

しかし、これに限らず、例えば、フリーズ制御手段71は、上乗せの有無に応じて、表示窓11内に表示する停止出目Bの種類を異ならせてもよく、また、上乗せの有無及び上乗せ数に応じて、表示窓11内に表示する停止出目Bの種類を異ならせてもよい。すなわち、停止出目Bは、上乗せの有無及び/又は上乗せ数を示唆するものとしてもよい。

【0426】

(8) 第6実施形態では、サブ遊技状態判定手段70は、役抽選手段61で特定の抽選結果になった遊技において、特定の押し順でストップスイッチ42が操作されたときに、サブ遊技状態がAT遊技中であると判定し、特定の押し順以外でストップスイッチ42が操作されたときに、サブ遊技状態が非AT遊技中であると判定した。

しかし、これに限らず、例えば、役抽選手段61で特定の抽選結果になった遊技において特定の押し順でストップスイッチ42が操作されたことが所定回数(例えば3回)連続

10

20

30

40

50

したときに、サブ遊技状態がＡＴ遊技中であると判定するようにしてもよい。

【０４２７】

（９）第６実施形態では、メイン遊技状態とサブ遊技状態とを対応させていないが、例えば、メイン遊技状態とサブ遊技状態とを一对一对応させてもよい。そうすると、メイン制御手段６０側においてサブ遊技状態を判定することができる。

【０４２８】

具体的には、メイン遊技状態制御手段６９は、特定の条件が満たされた（例えば、特定の役に当選又は入賞した）ときは、メイン遊技状態を特定のＲＴ遊技に移行させる。また、特定のＲＴ遊技は、所定遊技回数（例えば、３０遊技）を消化するまで継続し、所定遊技回数を消化すると、特定のＲＴ遊技以外に移行するように制御する。そして、メイン制御手段６０は、メイン遊技状態を示すコマンドを、サブ制御手段８０に送信する。

10

【０４２９】

一方、サブ遊技状態制御手段８３は、メイン遊技状態が特定のＲＴ遊技に移行したときは、サブ遊技状態をＡＴ遊技に移行させる。また、ＡＴ遊技は、特定のＲＴ遊技が終了するまで継続し、特定のＲＴ遊技が終了すると、非ＡＴ遊技に移行するように制御する。

【０４３０】

そうすると、メイン遊技状態が特定のＲＴ遊技のときは、サブ遊技状態がＡＴ遊技となり、メイン遊技状態が特定のＲＴ遊技以外のときは、サブ遊技状態が非ＡＴ遊技となる。すなわち、メイン遊技状態とサブ遊技状態とが一对一对応する。

この場合、サブ遊技状態判定手段７０は、メイン遊技状態が特定のＲＴ遊技のときは、サブ遊技状態がＡＴ遊技中であると判定し、メイン遊技状態が特定のＲＴ遊技以外のときは、サブ遊技状態が非ＡＴ遊技中であると判定する。

20

【０４３１】

（１０）第６実施形態では、サブ制御手段８０側でサブ遊技状態を管理したが、例えば、メイン制御手段６０側でサブ遊技状態を管理してもよい。そうすると、メイン制御手段６０側における管理情報によって、サブ遊技状態を判定することができる。

【０４３２】

具体的には、メイン制御手段６０は、特定の条件が満たされた（例えば、特定の役に当選又は入賞した）ときは、サブ遊技状態をＡＴ遊技に移行させるか否か、及びＡＴ遊技の遊技回数を抽選（サブ遊技状態抽選）で決定する。さらに、メイン制御手段６０は、ＡＴ遊技に移行させること、及びＡＴ遊技の遊技回数を決定したときは、ＡＴ遊技の残り遊技回数をカウンタ（ＡＴ残り遊技回数カウンタ）で管理する。そして、メイン制御手段６０は、サブ遊技状態抽選の抽選結果を示すコマンドを、サブ制御手段８０に送信する。例えば、サブ遊技状態抽選で５０遊技のＡＴ遊技を実行することに決定したときは、そのことを示すコマンドをメイン制御手段６０からサブ制御手段８０に送信する。

30

【０４３３】

一方、サブ遊技状態制御手段８３は、メイン制御手段６０から送信されるコマンドに従って、サブ遊技状態を移行させる。例えば、５０遊技のＡＴ遊技を実行することを示すコマンドを受信したときは、サブ遊技状態制御手段８３は、サブ遊技状態を非ＡＴ遊技からＡＴ遊技に移行させ、ＡＴ遊技を５０遊技継続し、５０遊技消化後は、サブ遊技状態をＡＴ遊技から非ＡＴ遊技に移行させる。

40

この場合、サブ遊技状態判定手段７０は、メイン制御手段６０側におけるサブ遊技状態の管理情報によって、具体的には、サブ遊技状態抽選の抽選結果、及びＡＴ残り遊技回数カウンタのカウント値によって、サブ遊技状態が非ＡＴ遊技中か又はＡＴ遊技中かを判定することができる。

【０４３４】

（１１）第６実施形態では、フリーズ制御手段７１は、上乗せ決定手段９５が上乗せ決定遊技を継続しないことに決定するまでフリーズを継続し、上乗せ決定手段９５が上乗せ決定遊技を継続しないことに決定するとフリーズを終了した。

しかし、これに限らず、フリーズ制御手段７１は、例えば、上乗せ決定手段９５が上乗

50

せ決定遊技を継続しないことに決定するまでフリーズを継続し、上乗せ決定手段 95 が上乗せ決定遊技を継続しないことに決定すると、それまで実行していたフリーズに代えて、所定時間で終了する時限フリーズを実行してもよい。

【0435】

具体的には、上乗せ決定手段 95 が上乗せ決定遊技を継続しないことに決定すると、フリーズ制御手段 71 は、それまで実行していたフリーズに代えて、1 秒間で終了する時限フリーズを実行する。そうすると、1 秒後に時限フリーズが終了し、その後、リール 31 が正回転して、ストップスイッチ 42 の操作が受け付けられる。これにより、フリーズを途中で終了させる（キャンセルする）のと同様の効果を得ることができる。

【0436】

また、フリーズ制御手段 71 は、例えば、上乗せ決定遊技中における操作スイッチの操作回数が所定回数に達したり、上乗せ決定遊技中に決定された上乗せ数の総和が所定の上限值に達すると、フリーズを終了する、あるいはそれまで実行していたフリーズに代えて、時限フリーズを実行するようにしてもよい。

すなわち、上乗せ決定遊技中における操作スイッチの操作回数が所定回数に達したことや、上乗せ決定遊技中に決定された上乗せ数の総和が所定の上限值に達したこと等をフリーズの終了条件に設定することができる。

【0437】

(12) 例えば、メイン制御手段 60 に外部情報送信基板（中継基板、外部集中端子板）を電氣的に接続し、外部情報送信基板に遊技履歴表示装置を電氣的に接続する。

また、外部情報送信基板は、メイン制御手段 60 から受信した遊技履歴情報を遊技履歴表示装置に一方方向で送信するための基板である。なお、サブ制御手段 80 と外部情報送信基板とは接続しない。

【0438】

さらにまた、遊技履歴表示装置は、スロットマシン 10 とは別体として設けられ、メイン制御手段 60 から送信された遊技履歴情報を外部情報送信基板を介して受信して、必要な情報を表示等する。

さらに、遊技履歴情報は、遊技回数の情報や、特別役が入賞した旨の情報等である。

これにより、遊技者は、遊技履歴表示装置を見ることで、そのスロットマシン 10 の遊技履歴、例えば当日又は前日（あるいは過去数日間の場合もある）における 1 日のトータル遊技回数や、特別役の入賞回数等を知ることができる。

【0439】

ここで、メイン制御手段 60 は、サブ制御手段 80 に対して一方方向で信号や情報（コマンド）を送信するとともに、遊技履歴表示装置に対しても外部情報送信基板を介して一方方向で遊技履歴情報を送信する。また、サブ制御手段 80 と外部情報送信基板とは電氣的に接続されていない。このため、サブ制御手段 80 から遊技履歴表示装置に対して信号や情報（コマンド）を送信することはできない。

【0440】

しかし、第 6 実施形態では、メイン制御手段 60 は、サブ遊技状態判定手段 70 を備えており、メイン制御手段 60 側においてサブ遊技状態を判定することができる。

すなわち、サブ遊技状態判定手段 70 は、役抽選手段 61 で特定の抽選結果になった遊技において、特定の押し順でストップスイッチ 42 が操作されたときに、サブ遊技状態が A T 遊技中であると判定する。このとき、特定の図柄の組合せが表示窓 11 内に表示されるようにしてもよい。

【0441】

また、サブ遊技状態判定手段 70 は、役抽選手段 61 で特定の抽選結果になった遊技において、特定の押し順でストップスイッチ 42 が操作されたことが所定回数連続したときに、サブ遊技状態が A T 遊技中であると判定することもある。上記と同様に、特定の押し順でストップスイッチ 42 が操作されたときに、特定の図柄の組合せが表示窓 11 内に表示されるようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 4 4 2 】

さらにまた、メイン遊技状態とサブ遊技状態とが一對一で対応する場合には、サブ遊技状態判定手段 7 0 は、メイン遊技状態が特定の R T 遊技のときに、サブ遊技状態が A T 遊技中であると判定する。このとき、役抽選手段 6 1 で特定の R T 遊技中に特有の抽選結果になったことをもって、サブ遊技状態が A T 遊技中であると判定するようにしてもよい。

さらに、メイン制御手段 6 0 側でサブ遊技状態を管理する場合には、サブ遊技状態判定手段 7 0 は、メイン制御手段 6 0 側における管理情報によって、サブ遊技状態が A T 遊技中であると判定する。

【 0 4 4 3 】

そして、サブ遊技状態が A T 遊技中であると判定したときは、メイン制御手段 6 0 は、A T 遊技に係る情報を、外部情報送信基板を介して遊技履歴表示装置に送信する。

これにより、遊技者は、遊技履歴表示装置を見ることで、A T 遊技への移行回数等、A T 遊技に関する情報を知ることができる。

【 0 4 4 4 】

またここで、所定遊技回数（例えば 5 0 遊技）の A T 遊技を 1 セットとし、1 セットの最後の遊技において A T 遊技を継続するか否かの継続抽選を行い、この継続抽選で A T 遊技を継続することに決定したときは、所定遊技回数の A T 遊技をもう 1 セット継続して実行することができる。

この場合、遊技者は、A T 遊技が何セット継続したかを知りたいと欲する。

【 0 4 4 5 】

そこで、サブ遊技状態が A T 遊技中か否かをメイン制御手段 6 0 側で判定するための上記の一連の処理を、A T 遊技の新たなセットが開始されるごとに繰り返し実行する。

そして、サブ遊技状態が A T 遊技中であると判定するごとに、メイン制御手段 6 0 は、A T 遊技に係る情報を、外部情報送信基板を介して遊技履歴表示装置に送信する。

これにより、遊技者は、遊技履歴表示装置を見ることで、A T 遊技が何セット継続したかを知ることができる。

【 0 4 4 6 】

（ 1 3 ）第 6 実施形態では、上乗せ決定手段 9 5 が上乗せ数を決定し、決定した上乗せ数に応じて、フリーズ制御手段 7 1 が特定リール動作を実行した。しかし、フリーズと A T 遊技の遊技回数の上乗せとの関係は、これに限られるものではない。

例えば、上乗せ決定遊技の開始条件が満たされると、上乗せ決定手段 9 5 は、上乗せ決定遊技を開始する。同時に、フリーズ制御手段 7 1 は、フリーズ中の動作態様（フリーズ態様）を決定し、決定したフリーズ態様に基づいてフリーズを実行する。

【 0 4 4 7 】

具体的には、フリーズ態様として、例えば、フリーズ態様 A ~ C の 3 種類を備える。

また、フリーズ態様 A は、特定リール動作を 5 秒間隔で 3 回実行するものであり、1 回目から 3 回目までの各特定リール動作では停止出目 B 1 を表示窓 1 1 内に表示する。

さらにまた、フリーズ態様 B は、特定リール動作を 5 秒間隔で 5 回実行するものであり、1 回目から 3 回目までの各特定リール動作では停止出目 B 1 を表示窓 1 1 内に表示し、4 回目及び 5 回目の各特定リール動作では停止出目 B 2 を表示窓 1 1 内に表示する。

【 0 4 4 8 】

さらに、フリーズ態様 C は、特定リール動作を 5 秒間隔で 7 回実行するものであり、1 回目から 3 回目までの各特定リール動作では停止出目 B 1 を表示窓 1 1 内に表示し、4 回目から 6 回目の各特定リール動作では停止出目 B 2 を表示窓 1 1 内に表示し、7 回目の特定リール動作では停止出目 B 3 を表示窓 1 1 内に表示する。

【 0 4 4 9 】

そして、上乗せ決定遊技の開始条件が満たされると、フリーズ制御手段 7 1 は、フリーズ態様 A ~ C の中からいずれか 1 つを抽選で選択し、選択したフリーズ態様に従って、フリーズを実行する。例えばフリーズ態様 A を選択したときは、1 5 秒間にわたって操作スイッチの操作を受け付けないフリーズを実行し、その間に停止出目 B 1 を表示窓 1 1 内に

10

20

30

40

50

表示する特定リール動作を 5 秒間隔で 3 回実行する。

【 0 4 5 0 】

また、フリーズ制御手段 7 1 がフリーズ態様を決定すると、メイン制御手段 6 0 は、決定したフリーズ態様を示すコマンド（フリーズ態様コマンド）を、サブ制御手段 8 0 に送信する。ここで、上乗せ決定手段 9 5 は、第 1 実施形態と同様に、サブ制御手段 8 0 側に備えられる。そして、サブ制御手段 8 0 がフリーズ態様コマンドを受信したときは、上乗せ決定手段 9 5 は、受信したフリーズ態様コマンドに応じて、A T 遊技の遊技回数の上乗せ数を決定する。

【 0 4 5 1 】

具体的には、フリーズ態様 A を示すフリーズ態様コマンドをサブ制御手段 8 0 が受信したときは、上乗せ決定手段 9 5 は、1 回目から 3 回目までの各特定リール動作に応じてそれぞれ「1 0」、合計で「3 0」の上乗せ数を決定する。

また、フリーズ態様 B を示すフリーズ態様コマンドをサブ制御手段 8 0 が受信したときは、上乗せ決定手段 9 5 は、1 回目から 3 回目までの各特定リール動作に応じてそれぞれ「1 0」、4 回目及び 5 回目の各特定リール動作に応じてそれぞれ「2 0」、合計で「7 0」の上乗せ数を決定する。

【 0 4 5 2 】

さらにまた、フリーズ態様 C を示すフリーズ態様コマンドをサブ制御手段 8 0 が受信したときは、上乗せ決定手段 9 5 は、1 回目から 3 回目までの各特定リール動作に応じてそれぞれ「1 0」、4 回目から 6 回目までの各特定リール動作に応じてそれぞれ「2 0」、7 回目の特定リール動作に応じて「1 0 0」、合計で「1 9 0」の上乗せ数を決定する。

さらに、遊技回数加算手段 8 5 は、上乗せ決定手段 9 5 が決定した上乗せ数を A T 遊技の遊技回数に上乗せ（加算）する。

【 0 4 5 3 】

また、報知手段 9 1 は、フリーズ制御手段 7 1 により特定リール動作が実行されるごとに、例えば「+ 1 0 G」等の文字を画像表示装置 2 3 に表示して、上乗せ決定手段 9 5 が決定した上乗せ数を報知する。

さらに、報知手段 9 1 は、フリーズ制御手段 7 1 によるフリーズの終了時には、例えば「TOTAL + 1 9 0 G」等の文字を画像表示装置 2 3 に表示して、それまでに上乗せ決定手段 9 5 が決定した上乗せ数の総和を報知する。

そして、フリーズ制御手段 7 1 によるフリーズが終了すると、上乗せ決定手段 9 5 は、上乗せ決定遊技を終了する。すなわち、フリーズ制御手段 7 1 によるフリーズが終了したことが、上乗せ決定遊技の終了条件に設定されている。

【 0 4 5 4 】

（1 4）フリーズと A T 遊技の遊技回数の上乗せとの関係としては、以下のような変形も可能である。

例えば、上乗せ決定遊技の開始条件が満たされると、上乗せ決定手段 9 5 は、上乗せ決定遊技を開始する。同時に、フリーズ制御手段 7 1 は、フリーズの継続時間（フリーズ時間）を決定し、決定したフリーズ時間にわたってフリーズを実行する。

【 0 4 5 5 】

具体的には、例えば、3 0 秒、4 5 秒、6 0 秒等のフリーズ時間を決定し、決定したフリーズ時間にわたってフリーズを実行する。

このとき、フリーズ制御手段 7 1 は、フリーズの開始から所定時間（例えば 5 秒）が経過するごとに、特定リール動作を実行する。特に、フリーズ時間を 3 0 秒に決定したときは、フリーズ中に 5 回の特定リール動作を実行する。また、フリーズ時間を 4 5 秒に決定したときは、フリーズ中に 8 回の特定リール動作を実行する。さらに、フリーズ時間を 6 0 秒に決定したときは、フリーズ中に 1 1 回の特定リール動作を実行する。

なお、各特定リール動作でいずれの停止出目 B を表示窓 1 1 内に表示するかは、例えば、特定リール動作を実行するごとに抽選で決定してもよく、また、フリーズの開始時に抽選で一括して決定してもよく、また、フリーズ時間に応じて予め定めておいてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 4 5 6 】

また、フリーズ制御手段 7 1 がフリーズ時間を決定すると、メイン制御手段 6 0 は、決定したフリーズ時間を示すコマンド（フリーズ時間コマンド）を、サブ制御手段 8 0 に送信する。

さらに、フリーズ中に特定リール動作が実行されるごとに、メイン制御手段 6 0 は、特定リール動作で表示窓 1 1 内に表示した停止出目 B の種類を示すコマンド（停止出目コマンド）を、サブ制御手段 8 0 に送信する。

【 0 4 5 7 】

また、上乗せ決定手段 9 5 は、上記の場合と同様に、サブ制御手段 8 0 側に備えられる。そして、サブ制御手段 8 0 がフリーズ時間コマンドを受信したときは、上乗せ決定手段 9 5 は、受信したフリーズ時間コマンドに応じて、A T 遊技の遊技回数の上乗せ数を決定する。

ここで、上乗せ決定手段 9 5 が、受信したフリーズ時間コマンドに応じて、上乗せ数を「N」に決定したとする。この場合、報知手段 9 1 は、フリーズ制御手段 7 1 により特定リール動作が実行されるごとに、「N」より少ない数を上乗せ数として報知し、フリーズ制御手段 7 1 により最後の特定リール動作が実行されるときに、それまでに報知した上乗せ数の合計が「N」になるように報知する。そして、フリーズ制御手段 7 1 によるフリーズの終了時には、報知手段 9 1 は、それまでに報知した上乗せ数の総和、すなわち「N」を報知する。

【 0 4 5 8 】

具体的には、例えば、フリーズ制御手段 7 1 がフリーズ時間を 3 0 秒に決定し、これに応じて上乗せ決定手段 9 5 が上乗せ数を「5 0」に決定したとする。この場合、フリーズ中に 5 回の特定リール動作が実行されることから、報知手段 9 1 は、特定リール動作が実行されるごとに上乗せ数として「1 0」を報知する。そうすると、最後の特定リール動作が実行されるときに、それまでに報知した上乗せ数の合計が「5 0」になる。そして、フリーズの終了時には、報知手段 9 1 は、それまでに報知した上乗せ数の総和として「5 0」を報知する。

なお、決定した上乗せ数を A T 遊技の遊技回数に上乗せすること、及びフリーズが終了すると上乗せ決定遊技を終了することは、上記の場合と同様である。

【 0 4 5 9 】

また、サブ制御手段 8 0 が停止出目コマンドを受信するごとに、上乗せ決定手段 9 5 は、受信した停止出目コマンドに応じて、A T 遊技の遊技回数の上乗せ数を決定するようにしてもよい。

具体的には、上乗せ決定手段 9 5 は、例えば、特定リール動作で停止出目 B 1 が表示窓 1 1 内に表示されたことを示す停止出目コマンドを受信したときは、上乗せ数を「1 0」に決定し、停止出目 B 2 が表示されたことを示す停止出目コマンドを受信したときは、上乗せ数を「2 0」に決定し、停止出目 B 3 が表示されたことを示す停止出目コマンドを受信したときは、上乗せ数を「1 0 0」に決定する。

なお、決定した上乗せ数を A T 遊技の遊技回数に上乗せすること、特定リール動作の実行時に上乗せ数を報知すること、フリーズの終了時に上乗せ数の総和を報知すること、及びフリーズが終了すると上乗せ決定遊技を終了することは、上記の場合と同様である。

【 0 4 6 0 】

加えて、フリーズ態様やフリーズ時間等に応じて上乗せ数を決定する場合において、報知手段 9 1 は、各特定リール動作の実行タイミングに合わせて、「スイッチを操作しろ！」等の文字を画像表示装置 2 3 に表示して、遊技者に対して操作スイッチ（例えばスタートスイッチ 4 1）を操作するように指示してもよい。このとき、指示に従って遊技者が操作スイッチを操作したとする。そうすると、あたかも操作スイッチを操作することによって特定リール動作が実行されて上乗せ数が決定されたかのような印象を遊技者に与えることができる。

【 0 4 6 1 】

また、フリーズ態様やフリーズ時間等に応じて上乗せ数を決定する場合において、各特定リール動作の実行予定タイミングを予め設定しておくとともに、各実行予定タイミングの所定時間（例えば２秒）前に報知タイミングを予め設定しておく。さらに、各報知タイミングでは、報知手段９１は、操作スイッチ（例えばスタートスイッチ４１）を操作すべき旨の報知を行う。そして、各報知タイミングから対応する実行予定タイミングまでの間に操作スイッチが操作されたときは、フリーズ制御手段７１は、これを契機に特定リール動作を実行する。これに対し、各報知タイミングから対応する実行予定タイミングまでの間に操作スイッチが操作されなかったときは、フリーズ制御手段７１は、実行予定タイミングで特定リール動作を実行する。すなわち、フリーズ制御手段７１は、操作スイッチが操作されたこと又は実行予定タイミングに至ったことを契機に特定リール動作を実行する。そうすると、操作スイッチを操作することによって特定リール動作が実行されるようにしつつ、操作スイッチが操作されなかったときでも所定のタイミングで特定リール動作が実行されるようにすることができる。

10

【０４６２】

（１５）フリーズとＡＴ遊技の遊技回数の上乗せとの関係としては、さらに以下のような変形も可能である。

例えば、上乗せ決定手段９５及びフリーズ制御手段７１は、ともにメイン制御手段６０側に備えられる。

また、上乗せ決定遊技の開始条件が満たされた（例えばＡＴ遊技中に通常のリプレイとは異なる中段青７揃いの特徴的なリプレイが入賞した）ときに、操作スイッチ（例えばスタートスイッチ４１）が操作されると、上乗せ決定手段９５は、上乗せ決定遊技を開始し、フリーズ制御手段７１は、所定時間（例えば５秒）のフリーズを実行する。このとき、フリーズ制御手段７１は、各リール３１を回転させて、停止出目Ａを表示窓１１内に表示する特定リール動作を実行する。また、報知手段９１は、例えば「スイッチを操作しろ！」等の文字を画像表示装置２３に表示して、遊技者に対して操作スイッチ（例えばスタートスイッチ４１）を操作するように指示する。

20

【０４６３】

そして、上乗せ決定遊技の開始から所定時間（例えば５秒）以内に操作スイッチ（例えばスタートスイッチ４１）が操作されると、この操作スイッチの操作を契機に、上乗せ決定手段９５は、上乗せ決定遊技を継続するか否か及び上乗せ数を決定する。一方、上乗せ決定遊技の開始から所定時間（例えば５秒）を経過しても操作スイッチ（例えばスタートスイッチ４１）が操作されないと、この所定時間の経過を契機に、上乗せ決定手段９５は、上乗せ決定遊技を継続するか否か及び上乗せ数を決定する。

30

【０４６４】

ここで、上乗せ決定遊技を継続することに決定するとともに、上乗せ数を決定したとする。そうすると、フリーズ制御手段７１は、継続する旨の決定に応じた所定時間（例えば５秒）のフリーズを実行（セット、上書き、追加）する。このとき、フリーズ制御手段７１は、各リール３１を回転させて、決定した上乗せ数に応じた停止出目Ｂ（停止出目Ｂ１～Ｂ３のいずれか）を表示窓１１内に一旦表示し、その後、再び各リール３１を回転させて、停止出目Ａを表示窓１１内に表示する特定リール動作を実行する。また、報知手段９１は、決定した上乗せ数を報知（例えば画像表示装置２３に表示）し、その後、例えば「スイッチを操作しろ！」等の文字を画像表示装置２３に表示して、遊技者に対して操作スイッチ（例えばスタートスイッチ４１）を操作するように指示する。

40

その後、各フリーズの開始から所定時間（例えば５秒）以内に操作スイッチが操作されるか、又は各フリーズの開始から所定時間（例えば５秒）が経過すると、これを契機に、上乗せ決定手段９５は、上乗せ決定遊技を継続するか否か及び上乗せ数を決定し、この決定に応じて、フリーズ制御手段７１は、上記と同様のフリーズを実行（セット、上書き、追加）し、報知手段９１は、上記と同様の報知を行うという一連の動作・処理を、上乗せ決定手段９５が上乗せ決定遊技を継続しないことに決定するまで繰り返す。このとき、複数回のフリーズが切れ目なく連続して実行されることにより、長時間にわたる１回のフリ

50

ーズが実行されているように見える。

【 0 4 6 5 】

これに対し、上乗せ決定遊技を継続しないことに決定したとする。そうすると、フリーズ制御手段 7 1 は、継続しない旨の決定に応じた所定時間（例えば 5 秒）のフリーズを実行する。このとき、フリーズ制御手段 7 1 は、特定リール動作を実行しない。また、報知手段 9 1 は、それまでに決定した上乗せ数の総和を報知（画像表示装置 2 3 に表示）する。その後、リール制御手段 6 4 は、3 つのリール 3 1 の正方向の回転を開始し、3 つのリール 3 1 の正方向の回転が定速状態に到達すると、メイン制御手段 6 0 は、操作スイッチの操作を受け付ける。

【 0 4 6 6 】

なお、遊技回数加算手段 8 5 は、例えば、上乗せ決定手段 9 5 が上乗せ数を決定するとともに、決定した上乗せ数を遊技回数カウント手段 8 4 のカウント値に上乗せ（加算）してもよく、また、上乗せ決定手段 9 5 が上乗せ遊技を継続しないことに決定したときに、それまでに決定した上乗せ数を一括して遊技回数カウント手段 8 4 のカウント値に上乗せ（加算）してもよい。

【 0 4 6 7 】

また、前回の操作スイッチの操作等を契機とする上乗せ決定手段 9 5 による決定の結果に基づいて、今回の操作スイッチの操作等を契機とするフリーズ及び報知を実行するようにしてもよい。

換言すれば、今回の操作スイッチの操作等を契機とする上乗せ決定手段 9 5 による決定の結果を、次回の操作スイッチの操作を契機とするフリーズ及び報知に反映させるようにしてもよい。

【 0 4 6 8 】

具体的には、上乗せ決定遊技の開始条件が満たされたときに、操作スイッチが操作されると、上乗せ決定手段 9 5 は、上乗せ決定遊技を開始し、フリーズ制御手段 7 1 は、所定時間のフリーズを実行する。このとき、上乗せ決定手段 9 5 は、上乗せ決定遊技を継続するか否か及び上乗せ数の「決定 A」を行う。また、フリーズ制御手段 7 1 は、各リール 3 1 を回転させて、停止出目 A を表示窓 1 1 内に表示する特定リール動作を実行する。また、報知手段 9 1 は、遊技者に対して操作スイッチを操作するように指示する。

そして、上乗せ決定遊技の開始から所定時間以内に操作スイッチが操作されるか、又は上乗せ決定遊技の開始から所定時間が経過すると、これを契機に、上乗せ決定手段 9 5 は、上乗せ決定遊技を継続するか否か及び上乗せ数の「決定 B」を行う。

【 0 4 6 9 】

ここで、「決定 A」において、上乗せ決定遊技を継続することに決定するとともに、上乗せ数を決定したとする。そうすると、「決定 B」が行われた後に、フリーズ制御手段 7 1 は、「決定 A」での継続する旨の決定に応じた所定時間のフリーズを実行する。このとき、フリーズ制御手段 7 1 は、各リール 3 1 を回転させて、「決定 A」で決定した上乗せ数に応じた停止出目 B を表示窓 1 1 内に一旦表示し、その後、再び各リール 3 1 を回転させて、停止出目 A を表示窓 1 1 内に表示する特定リール動作を実行する。また、報知手段 9 1 は、「決定 A」で決定した上乗せ数を報知し、その後、遊技者に対して操作スイッチを操作するように指示する。その後、「決定 A」に基づくフリーズの開始から所定時間（例えば 5 秒）以内に操作スイッチが操作されるか、又は「決定 A」に基づくフリーズの開始から所定時間（例えば 5 秒）が経過すると、これを契機に、上乗せ決定手段 9 5 は、上乗せ決定遊技を継続するか否か及び上乗せ数の「決定 C」を行う。

【 0 4 7 0 】

また、「決定 B」において、上乗せ決定遊技を継続しないことに決定したとする。そうすると、「決定 A」に基づくフリーズ及び報知の終了後に、フリーズ制御手段 7 1 は、継続しない旨の決定に応じた所定時間のフリーズを実行する。このとき、フリーズ制御手段 7 1 は、特定リール動作を実行しない。また、報知手段 9 1 は、それまでに決定した上乗せ数の総和を報知する。その後、リール制御手段 6 4 は、3 つのリール 3 1 の正方向の回

10

20

30

40

50

転を開始し、3つのリール31の正方向の回転が定速状態に到達すると、メイン制御手段60は、操作スイッチの操作を受け付ける。

【0471】

(16) フリーズとAT遊技の遊技回数の上乗せとの関係としては、さらに以下のような変形も可能である。

例えば、フリーズ制御手段71はメイン制御手段60側に、上乗せ決定手段95はサブ制御手段80側に、それぞれ備えられる。

また、上乗せ決定遊技の開始条件が満たされたときに、操作スイッチが操作されると、上乗せ決定手段95は、上乗せ決定遊技を開始し、フリーズ制御手段71は、所定時間のフリーズを実行する。このとき、フリーズ制御手段71は、各リール31を回転させて、停止出目Aを表示窓11内に表示する特定リール動作を実行する。また、報知手段91は、遊技者に対して操作スイッチを操作するように指示する。

【0472】

そして、上乗せ決定遊技の開始から所定時間以内に操作スイッチが操作されると、この操作スイッチの操作を契機に、フリーズ制御手段71は、フリーズを継続するか否か及び特定リール動作の種類を決定する。一方、上乗せ決定遊技の開始から所定時間を経過しても操作スイッチが操作されないと、この所定時間の経過を契機に、フリーズ制御手段71は、フリーズを継続するか否か及び特定リール動作の種類を決定する。

【0473】

ここで、フリーズを継続することに決定するとともに、特定リール動作の種類を決定したとする。そうすると、フリーズ制御手段71は、継続する旨の決定に応じた所定時間のフリーズを実行する。このとき、フリーズ制御手段71は、各リール31を回転させて、決定した種類の特定リール動作を実行する。具体的には、決定に応じた停止出目Bを表示窓11内に一旦表示し、その後、再び各リール31を回転させて、停止出目Aを表示窓11内に表示する。また、メイン制御手段60は、サブ制御手段80に対し、フリーズ制御手段71による決定の内容を示すコマンドを送信する。そして、上乗せ決定手段95は、受信したコマンドに応じて上乗せ数を決定する。また、報知手段91は、決定した上乗せ数を報知し、その後、遊技者に対して操作スイッチを操作するように指示する。

その後、各フリーズの開始から所定時間以内に操作スイッチが操作されるか、又は各フリーズの開始から所定時間が経過すると、これを契機に、フリーズ制御手段71は、フリーズを継続するか否か及び特定リール動作の種類を決定し、この決定に応じて、フリーズ制御手段71は、上記と同様のフリーズを実行し、上乗せ決定手段95は、上記と同様に上乗せ数を決定し、報知手段91は、上記と同様の報知を行うという一連の動作・処理を、フリーズ制御手段71がフリーズを継続しないことに決定するまで繰り返す。

【0474】

これに対し、フリーズを継続しないことに決定したとする。そうすると、フリーズ制御手段71は、継続しない旨の決定に応じた所定時間(例えば5秒)のフリーズを実行する。このとき、フリーズ制御手段71は、特定リール動作を実行しない。また、報知手段91は、それまでに決定した上乗せ数の総和を報知する。その後、リール制御手段64は、3つのリール31の正方向の回転を開始し、3つのリール31の正方向の回転が定速状態に到達すると、メイン制御手段60は、操作スイッチの操作を受け付ける。

【0475】

なお、上乗せ決定手段95が上乗せ数を決定するごとに、決定した上乗せ数を遊技回数カウント手段84のカウント値に上乗せしてもよく、また、上乗せ決定手段95が上乗せ遊技を継続しないことに決定したときに、それまでに決定した上乗せ数を一括して遊技回数カウント手段84のカウント値に上乗せしてもよいことは、上記の場合と同様である。

また、前回の操作スイッチの操作等を契機とするフリーズ制御手段71による決定の結果に基づいて、今回の操作スイッチの操作等を契機とするフリーズ及び報知を実行してもよいことも、上記の場合と同様である。

また、フリーズ制御手段71は、フリーズを継続するか否かを決定するのではなく、フ

10

20

30

40

50

リーズをキャンセルするか否かを決定するようにしてもよい。

【0476】

(17) 例えば、上乗せ決定遊技においてフリーズの実行回数を決定し、フリーズ制御手段71は、決定した実行回数を消化するまでフリーズを繰り返し実行し、上乗せ決定手段95は、決定したフリーズの実行回数に応じてAT遊技の遊技回数の上乗せ数を決定し、遊技回数加算手段85は、上乗せ決定手段95が決定した上乗せ数をAT遊技の遊技回数に上乗せ(加算)し、報知手段91は、上乗せ決定手段95が決定した上乗せ数を画像表示装置23に表示するようにしてもよい。

【0477】

(18) 例えば、上乗せ決定手段95が上乗せ数を決定しても、これを直ぐにはAT遊技の遊技回数に上乗せ(加算)せずに一旦貯留(ストック)しておき、特定の条件が満たされたときに、貯留(ストック)しておいた上乗せ数の全部又は一部をAT遊技の遊技回数に上乗せ(加算)するようにしてもよい。

【0478】

(19) 第6実施形態では、上乗せ決定手段95は、上乗せ決定遊技においてスタートスイッチ41が操作されたときに、上乗せ決定遊技を継続するか否か及び上乗せ数を決定するとともに、上乗せ決定遊技を継続することに決定した場合においてスタートスイッチ41が再度操作されたときに、上乗せ決定遊技を継続するか否か及び上乗せ数を再度決定した。

【0479】

しかし、これに限らず、上乗せ決定手段95は、例えば、上乗せ決定遊技において操作スイッチが操作されたときに上乗せ数を決定するとともに、再度操作スイッチが操作されたときに上乗せ数を再度決定するようにしてもよい。すなわち、上乗せ決定遊技を継続するか否かの決定を行わないようにしてもよい。そして、上乗せ決定遊技の終了条件が満たされたときは、上乗せ決定手段95は、再度操作スイッチが操作されても上乗せ数を決定しないようにする。すなわち、上乗せ決定手段95は、上乗せ決定遊技の終了条件が満たされるまで、操作スイッチが操作されるごとに、上乗せ数を決定するようにしてもよい。

また、上乗せ決定遊技の終了条件として、例えば、上乗せ決定遊技中における操作スイッチの操作回数が所定回数に達したことや、上乗せ決定遊技中に決定された上乗せ数の総和が所定の上限値に達したこと等を設定することができる。

【0480】

(20) 例えば「TOTAL+200G」等の文字を画像表示装置23に表示して、上乗せ数の総和を一旦報知した後に、上乗せ数の決定、決定した上乗せ数に応じた特定リール動作、並びに決定した上乗せ数の加算及び表示(報知)を再開してもよい。

具体的には、上乗せ数の総和を画像表示装置23に表示して、上乗せ決定遊技があたかも終了したかのように見せかける。その後、報知手段91が、例えば「スイッチを操作しろ!」等の文字を画像表示装置23に表示して、遊技者に対して操作スイッチの操作を指示する。そして、指示に従って遊技者が操作スイッチを操作したとする。

そうすると、上乗せ決定手段95は、1回のみ又は複数回繰り返しての上乗せ数の決定を再開し、フリーズ制御手段71は、決定した上乗せ数に応じた特定リール動作を再開し、遊技回数加算手段85は、決定した上乗せ数の上乗せ(加算)を再開し、報知手段91は、決定した上乗せ数の表示(報知)を再開する。

なお、上乗せ数の決定、決定した上乗せ数に応じた特定リール動作、並びに決定した上乗せ数の加算及び表示(報知)を再開するにあたり、操作スイッチの操作を条件にしてもよく、また、操作スイッチの操作を条件にしなくてもよい。

【0481】

また、上乗せ決定手段95が上乗せ数を「N」に決定し、その後、報知手段91が「N」より少ない数を上乗せ数として複数回に分けて報知することがある。

この場合、報知手段91は、「N」より少ない「M」を上乗せ数の総和として画像表示装置23に表示して、上乗せ決定遊技があたかも終了したように見せかける。その後、報

10

20

30

40

50

知手段 9 1 が、例えば「スイッチを操作しろ！」等の文字を画像表示装置 2 3 に表示して、遊技者に対して操作スイッチの操作を指示する。そして、指示に従って遊技者が操作スイッチを操作したとする。

【 0 4 8 2 】

そうすると、フリーズ制御手段 7 1 は、「N - M」に応じた複数回の特定リール動作を再開し、報知手段 9 1 は、フリーズ制御手段 7 1 により特定リール動作が実行されるごとに、「N - M」より少ない数を上乗せ数として複数回に分けて順次表示（報知）し、フリーズ制御手段 7 1 により最後の特定リール動作が実行されるときに、特定リール動作の再開後に表示（報知）した上乗せ数の合計が「N - M」になるように表示（報知）する。そして、フリーズ制御手段 7 1 によるフリーズの終了時には、報知手段 9 1 は、それまでに報知した上乗せ数の総和、すなわち「N」を表示（報知）する。

10

【 0 4 8 3 】

また、フリーズ制御手段 7 1 は、「N - M」に応じた 1 回限りの特定リール動作を再開し、報知手段 9 1 は、フリーズ制御手段 7 1 により特定リール動作が実行されるときに、「N - M」を上乗せ数として表示（報知）してもよい。この場合も、フリーズ制御手段 7 1 によるフリーズの終了時には、報知手段 9 1 は、それまでに報知した上乗せ数の総和、すなわち「N」を表示（報知）する。

残りの上乗せ数に応じた特定リール動作、及び残りの上乗せ数の表示（報知）を再開するにあたり、操作スイッチの操作を条件にしてもよく、また、操作スイッチの操作を条件にしなくてもよいことは、上記の場合と同様である。

20

なお、上記（ 1 ）～（ 2 0 ）の各変形例は、それぞれ単独で適用される場合に限られるものではなく、これらを適宜組み合わせることもできる。

【 0 4 8 4 】

< 第 7 実施形態 >

図 2 8 は、第 7 実施形態におけるリール 3 1 の図柄配列を示す図であり、図 2 9 は、第 7 実施形態における停止出目 A 及び停止出目 B 1 を示す図であり、図 3 0 は、第 7 実施形態における停止出目 B 2 及び停止出目 B 3 を示す図である。

なお、図 2 8 ～ 図 3 0 では、主要な図柄のみを図示しているが、図 2 8 ～ 図 3 0 中、空欄になっている部分についても所定の図柄が配置されている。

第 7 実施形態は、リール 3 1 の図柄配列が、第 6 実施形態とは異なり、これに伴い、役の種類、及び各役に対応する図柄の組合せも、第 6 実施形態とは異なる。それ以外は、第 7 実施形態は、第 6 実施形態と同様である。

30

【 0 4 8 5 】

図 2 8 に示すように、左リール 3 1、中リール 3 1 及び右リール 3 1 の図柄番号 1 5 番の位置にそれぞれ「ベル」の図柄が配置されている。

また、左リール 3 1、中リール 3 1 及び右リール 3 1 の図柄番号 1 8 番の位置にそれぞれ「青 7」の図柄が配置されている。

さらにまた、左リール 3 1、中リール 3 1 及び右リール 3 1 の図柄番号 4 番の位置にそれぞれ「白 7」の図柄が配置されている。

さらに、左リール 3 1 の図柄番号 1 9 番の位置、並びに中リール 3 1 及び右リール 3 1 の図柄番号 1 7 番の位置にそれぞれ「赤 7」の図柄が配置されている。

40

【 0 4 8 6 】

本実施形態では、特定リール動作の開始時に用いる停止出目 A として、「ベル」 - 「ベル」 - 「ベル」の図柄の組合せを表示窓 1 1 の中段に停止させる停止出目（図 2 9（ 1 ））を設定している。

また、上乗せ決定手段 9 5 が決定した上乗せ数を示唆する停止出目 B として、停止出目 B 1 ～ B 3 の 3 種類を設定している。

さらに、停止出目 B 1 として、「青 7」 - 「青 7」 - 「青 7」の図柄の組合せを表示窓 1 1 の中段に停止させる停止出目（図 2 9（ 2 ））を設定し、停止出目 B 2 として、「赤 7」 - 「赤 7」 - 「赤 7」の図柄の組合せを表示窓 1 1 の中段に停止させる停止出目（図

50

30(1))を設定し、停止出目B3として、「白7」-「白7」-「白7」の図柄の組合せを表示窓11の中段に停止させる停止出目(図30(2))を設定している。

【0487】

また、本実施形態では、AT遊技(Ex.チャンス)中に「青7」-「青7」-「青7」の図柄の組合せが表示窓11の中段の有効ラインに停止した遊技の次遊技で、操作スイッチ(スタートスイッチ41)が操作されたときに、フリーズ制御手段71は、フリーズを開始するとともに、リール31を回転させて停止出目Aを表示窓11内に表示させ、次に操作スイッチ(スタートスイッチ41)が操作されたときにリール31を回転させていずれかの停止出目Bを表示窓11内に表示させる特定リール動作を実行する。

【0488】

図28に示すように、左リール31、中リール31及び右リール31の図柄は、「青7」-「青7」-「青7」の図柄の組合せが表示窓11の中段に表示されたときに、停止出目Aを表示窓11外に形成し、停止出目B2の準備目B2'を表示窓11内に形成し、停止出目B3を表示窓11外に形成するように配置されている。

また、停止出目B2の準備目B2'とは、一部のリール31の図柄が停止出目B2に対して所定範囲内でずれた位置にある停止出目をいう。すなわち、停止出目B2の準備目B2'とは、停止出目B2とは異なるものの、各リール31の図柄が停止出目B2に近い位置関係にある停止出目をいう。

例えば、いずれか1つのリール31の「赤7」の図柄が他の2つのリール31の「赤7」の図柄に対して1~2コマずれた位置にある停止出目は、停止出目B2の準備目B2'に相当する。特に、図30(2)に示す停止出目は、停止出目B1であると同時に、停止出目B2の準備目B2'に相当する。

【0489】

そして、フリーズ制御手段71は、上乗せ決定手段95が上乗せ数を「10」に決定したときは、図29(2)に示す中段青7揃いの停止出目B1を表示窓11内に表示し、上乗せ数を「20」に決定したときは、図30(1)に示す中段赤7揃いの停止出目B2を表示窓11内に表示し、上乗せ数を「100」に決定したときは、図30(2)に示す中段白7揃いの停止出目B3を表示窓11内に表示する。

【0490】

また、フリーズ制御手段71は、リール31を回転させて図29(1)に示す中段ベル揃いの停止出目Aを表示窓11内に表示し、その後、操作スイッチ(スタートスイッチ41)が操作されたときにリール31を回転させて停止出目B1~B3のいずれかを表示窓11内に表示する特定リール動作を、上乗せ決定手段95が上乗せ決定遊技を継続しないことに決定するまで繰り返す。そして、上乗せ決定手段95が上乗せ決定遊技を継続しないことに決定すると、フリーズ制御手段71は、フリーズを終了する。

【0491】

このように、本実施形態では、左、中及び右の各リール31の図柄は、停止出目B1が表示窓11に表示されたときに、停止出目Aを表示窓11外に形成し、停止出目B2の準備目B2'を表示窓11内に形成し、停止出目B3を表示窓11外に形成するように配置されている。

このため、停止出目Aを表示窓11内に表示し、その後、操作スイッチが操作されたときにリール31を回転させて停止出目B1~B3のいずれかを表示窓11内に表示する特定リール動作が制御しやすい。

【0492】

なお、AT遊技中に役抽選手段61で上乗せ決定遊技の開始条件とされる特定の抽選結果となったものの、その特定の抽選結果に対応する「青7」-「青7」-「青7」の図柄の組合せを、遊技者が表示窓11の中段の有効ラインに停止させることができなかったとする。このような場合でも、上乗せ決定手段95は、上乗せ決定遊技を開始し、フリーズ制御手段71は、フリーズを開始することができる。

しかし、特定リール動作は、操作スイッチが操作されるごとに、上乗せ数に応じて予め

10

20

30

40

50

定めた角度だけ各リール 3 1 をそれぞれ回転させるものであり、フリーズ制御手段 7 1 は、「青 7」-「青 7」-「青 7」の図柄の組合せが表示窓 1 1 の中段の有効ラインに停止してフリーズが開始したことを前提にして、特定リール動作を実行する。

【0493】

このため、「青 7」-「青 7」-「青 7」の図柄の組合せが表示窓 1 1 の中段の有効ラインには停止せずにフリーズが開始したときは、フリーズ制御手段 7 1 が停止出目 A を表示窓 1 1 内に表示しようとして各リール 3 1 を回転させても、図 29 (1) に示す中段ベル揃いの停止出目 A は表示窓 1 1 内には表示されず、統一感のないバラバラの停止出目が表示窓 1 1 内に表示されることになる。

同様に、フリーズ制御手段 7 1 が停止出目 B 1 や停止出目 B 2 や停止出目 B 3 を表示窓 1 1 内に表示しようとして各リール 3 1 を回転させても、表示窓 1 1 内には図 29 (2) に示す中段青 7 揃いの停止出目 B 1 や、図 30 (1) に示す中段赤 7 揃いの停止出目 B 2 や、図 30 (2) に示す中段白 7 揃いの停止出目 B 3 は表示窓 1 1 内には表示されず、統一感のないバラバラの停止出目が表示窓 1 1 内に表示されることになる。

【0494】

< 第 8 実施形態 >

図 31 は、第 8 実施形態における A T 遊技 (E x . チャンス) の遊技回数の上乗せ (加算) 処理の流れを示すフローチャートである。

第 8 実施形態は、フリーズ制御手段 7 1 及び上乗せ決定手段 9 5 の動作が、第 6 実施形態とは異なる。それ以外は、第 8 実施形態は、第 6 実施形態と同様である。

以下、第 8 実施形態における A T 遊技の遊技回数の上乗せについて説明する。

【0495】

本実施形態では、上乗せ決定手段 9 5 は、メイン制御手段 6 0 側に備えられる。

また、上乗せ決定手段 9 5 は、上乗せ決定遊技の開始条件が満たされたときに、A T 遊技の遊技回数を上乗せするか否か及び上乗せ数を決定する上乗せ決定遊技を開始する。

本実施形態では、A T 遊技 (E x . チャンス) 中に小役 1 A 又は小役 2 に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止 (小役 1 A 又は小役 2 に入賞) したことを、上乗せ決定遊技の開始条件に設定している。

すなわち、上乗せ決定手段 9 5 は、A T 遊技中に小役 1 A 又は小役 2 が入賞したときに、上乗せ決定遊技を開始する。

【0496】

そして、上乗せ決定手段 9 5 は、上乗せ決定遊技において最初に操作スイッチ (スタートスイッチ 4 1) が操作されたときに、A T 遊技の遊技回数を上乗せしないことに決定するまで、A T 遊技の遊技回数を上乗せするか否か及び上乗せ数の決定を繰り返す。

すなわち、本実施形態では、上乗せ決定手段 9 5 は、上乗せ決定遊技において最初に操作スイッチが操作されたときに、A T 遊技の遊技回数を上乗せするか否か及び上乗せ数の 1 回目の決定を行うとともに、その後は、操作スイッチの操作を要することなく、A T 遊技の遊技回数を上乗せしないことに決定するまで、自動的に、A T 遊技の遊技回数を上乗せするか否か及び上乗せ数の決定を繰り返す。

【0497】

また、フリーズ制御手段 7 1 は、上乗せ決定遊技において最初に操作スイッチ (スタートスイッチ 4 1) が操作されたときにフリーズを開始する。

さらにまた、上乗せ決定手段 9 5 により上乗せ数が決定されると、フリーズ制御手段 7 1 は、上乗せ決定手段 9 5 が決定した上乗せ数に応じてフリーズ態様を決定し、決定したフリーズ態様に基づいてフリーズを実行する。

【0498】

ここで、上乗せ決定手段 9 5 が、上乗せ決定遊技において最初に操作スイッチが操作されたときに、1 回目の決定を行い、その後、A T 遊技の遊技回数を上乗せしないことに決定するまでに、4 回の決定を繰り返し行ったとする。すなわち、上乗せ決定手段 9 5 が、A T 遊技の遊技回数を上乗せするか否か及び上乗せ数の決定を、合計で 5 回行ったとする

。また、１～３回目の各決定では上乗せ数をそれぞれ「１０」に決定し、４回目の決定では上乗せ数を「２０」に決定し、５回目の決定では上乗せ数を「１００」に決定したとする。

【０４９９】

この場合、フリーズ制御手段７１は、フリーズ中に５回の特定リール動作を実行し、１～３回目の各特定リール動作では停止出目Ｂ１を表示窓１１内に表示し、４回目の特定リール動作では停止出目Ｂ２を表示窓１１内に表示し、５回目の特定リール動作では停止出目Ｂ３を表示窓１１内に表示するというフリーズ態様を決定する。

また、フリーズ制御手段７１は、フリーズ中は、操作スイッチ（スタートスイッチ４１）が操作されるごとに、特定リール動作を実行する。

10

【０５００】

すなわち、フリーズ制御手段７１は、１～３回目の各特定リール動作では、まず停止出目Ａを表示窓１１内に表示し、その後、操作スイッチが操作されたときに、リール３１を回転させて、停止出目Ｂ１を表示窓１１内に表示する。同様に、４回目の特定リール動作では、操作スイッチが操作されたときに停止出目Ｂ２を表示窓１１内に表示し、５回目の特定リール動作では、操作スイッチが操作されたときに停止出目Ｂ３を表示窓１１内に表示する。

このように、フリーズ制御手段７１は、上乗せ数に応じた態様の特定リール動作を実行する。これにより、特定リール動作の態様によって、上乗せ数を示唆する。

【０５０１】

20

そして、上乗せ決定手段９５が決定した上乗せ数に応じてフリーズ態様を決定し、決定したフリーズ態様に基づくフリーズを実行し終わると、フリーズ制御手段７１は、フリーズを終了する。すなわち、本実施形態では、上乗せ数に応じてフリーズ態様を決定し、それに基づくフリーズを実行し終えたことを、フリーズを終了するための特定の条件に設定している。

【０５０２】

また、フリーズ制御手段７１によるフリーズが終了すると、リール制御手段６４は、３つのリール３１の正方向の回転を開始し、３つのリール３１の正方向の回転が定速状態に到達すると、メイン制御手段６０は、操作スイッチの操作を受け付ける。

このため、遊技媒体を投入してから全てのリール３１が停止するまでの単位遊技（１遊技）内において、上乗せ数が繰り返し決定されて上乗せ（加算）されることとなる。

30

なお、フリーズ制御手段７１は、フリーズ中は、操作スイッチを操作しても遊技の進行を許可しないが、特定リール動作を実行するための操作スイッチの操作は受け付ける。

【０５０３】

また、上乗せ決定手段９５が上乗せ数を決定すると、メイン制御手段６０は、決定した上乗せ数を示すコマンド（上乗せ数コマンド）をサブ制御手段８０に送信する。そうすると、遊技回数加算手段８５は、上乗せ決定手段９５が決定した上乗せ数をＡＴ遊技の遊技回数に上乗せする。

さらにまた、フリーズ制御手段７１がフリーズ態様を決定すると、メイン制御手段６０は、決定したフリーズ態様を示すコマンド（フリーズ態様コマンド）を、サブ制御手段８０に送信する。

40

【０５０４】

一方、メイン制御手段６０から送信された上乗せ数コマンドやフリーズ態様コマンドをサブ制御手段６０が受信すると、報知手段９１は、受信した上乗せ数コマンドやフリーズ態様コマンドに応じて報知を行う。

具体的には、報知手段９１は、各特定リール動作の実行タイミングに合わせて、「スイッチを操作しろ！」等の文字を画像表示装置２３に表示して、遊技者に対して操作スイッチ（例えばスタートスイッチ４１）を操作するように指示する。

【０５０５】

また、操作スイッチが操作されて、フリーズ制御手段７１により特定リール動作が実行

50

されるごとに、報知手段 9 1 は、例えば「+ 1 0 G」等の文字を画像表示装置 2 3 に表示して、各特定リール動作で表示した停止出目 B に応じた上乗せ数を画像表示装置 2 3 に表示する。

さらに、フリーズ制御手段 7 1 によるフリーズの終了時には、報知手段 9 1 は、例えば「TOTAL + 1 5 0 G」等の文字を画像表示装置 2 3 に表示して、上乗せ決定手段 9 5 が決定した上乗せ数の総和を報知する。

【0506】

このように、本実施形態では、上乗せ決定手段 9 5 により決定した上乗せ数の総和が「N」のときは、報知手段 9 1 は、フリーズ中に操作スイッチが操作されるごとに、「N」より少ない数を上乗せ数として画像表示装置 2 3 に表示し、フリーズの終了時には、それまでに画像表示装置 2 3 に表示した上乗せ数の総和が「N」になるように報知する。

10

【0507】

続いて、第 8 実施形態の A T 遊技 (E x . チャンス) の遊技回数の上乗せ処理の流れを、フローチャートに基づき、説明する。

図 3 1 は、第 8 実施形態における A T 遊技の遊技回数の上乗せ処理の流れを示すフローチャートである。

【0508】

図 3 1 のステップ S 1 5 1 において、上乗せ決定手段 9 5 は、上乗せ決定遊技の開始条件が達成されたか否かを判断し続ける。そして、上乗せ決定遊技の開始条件が達成されたと判断したときは、次のステップ S 1 5 2 に進む。

20

ステップ S 1 5 2 において、上乗せ決定手段 9 5 は、上乗せ決定遊技を開始する。そして、次のステップ S 1 5 3 に進む。

【0509】

ステップ S 1 5 3 では、メイン制御手段 6 0 は、スタートスイッチ 4 1 の操作が行われたか否かを判断し続ける。そして、スタートスイッチ 4 1 の操作が行われたと判断したときは、次のステップ S 1 5 4 に進む。

ステップ S 1 5 4 では、フリーズ制御手段 7 1 は、フリーズを開始する。そして、次のステップ S 1 5 5 に進む。

【0510】

ステップ S 1 5 5 では、上乗せ決定手段 9 5 は、A T 遊技の遊技回数を上乗せするか否か及び上乗せ数を決定する。そして、ステップ S 1 5 6 に進み、遊技回数加算手段 8 5 は、上乗せ決定手段 9 5 が決定した上乗せ数を遊技回数カウント手段 8 4 のカウント値に加算して、A T 遊技の遊技回数を上乗せする。そして、次のステップ S 1 5 7 に進む。

30

【0511】

ステップ S 1 5 7 では、上乗せ決定手段 9 5 は、A T 遊技の遊技回数を上乗せしないことに決定したか否かを判断する。ここで、A T 遊技の遊技回数を上乗せすることに決定したと判断したときは、ステップ S 1 5 5 に戻る。これにより、上乗せ決定手段 9 5 は、A T 遊技の遊技回数を上乗せしないことに決定するまで、操作スイッチの操作を要することなく、自動的に、A T 遊技の遊技回数を上乗せするか否か及び上乗せ数の決定を繰り返す。これに対し、A T 遊技の遊技回数を上乗せしないことに決定したと判断したときは、次のステップ S 1 5 8 に進む。

40

【0512】

ステップ S 1 5 8 では、報知手段 9 1 は、「スタートスイッチを操作しろ！」の文字を画像表示装置 2 3 に表示して、遊技者に対してスタートスイッチ 4 1 を操作するように指示する。そして、次のステップ S 1 5 9 に進む。

ステップ S 1 5 9 では、メイン制御手段 6 0 は、スタートスイッチ 4 1 の操作が行われたか否かを判断し続ける。そして、スタートスイッチ 4 1 の操作が行われたと判断したときは、次のステップ S 1 6 0 に進む。

【0513】

ステップ S 1 6 0 では、フリーズ制御手段 7 1 は、特定リール動作を実行する。具体的

50

には、停止出目 A を表示窓 11 内に表示した状態からリール 31 を回転させ、上乗せ決定手段 95 が決定した上乗せ数に応じた停止出目 B を表示窓 11 内に一旦表示し、その後再度リール 31 を回転させて停止出目 A を表示窓 11 内に表示した状態に戻す。そして、次のステップ S161 に進む。

ステップ S161 では、報知手段 91 は、上乗せ決定手段 95 が決定した上乗せ数の総和「N」より少ない数を上乗せ数として画像表示装置 23 に表示する。このとき、報知手段 91 は、各特定リール動作で表示した停止出目 B に応じた上乗せ数を画像表示装置 23 に表示する。そして、次のステップ S162 に進む。

【0514】

ステップ S162 では、上乗せ決定手段 95 は、決定した上乗せ数に応じた特定リール動作が全て実行されるとともに、画像表示装置 23 に表示された上乗せ数の総和が「N」になったか否かを判断する。ここで、決定した上乗せ数に応じた特定リール動作がまだ全て実行されておらず、表示された上乗せ数の総和がまだ「N」になっていないと判断したときは、ステップ S158 に戻る。これにより、特定リール動作及び上乗せ数の表示を繰り返す。すなわち、フリーズ制御手段 71 は、上乗せ決定手段 95 が繰り返し決定した各上乗せ数に応じた特定リール動作を、操作スイッチが操作されるごとに順次実行する。また、報知手段 91 は、上乗せ決定手段 95 が繰り返し決定した各上乗せ数を、操作スイッチが操作されるごとに順次画像表示装置 23 に表示する。これに対し、決定した上乗せ数に応じた特定リール動作が全て実行され、表示された上乗せ数の総和が「N」になったと判断したときは、次のステップ S163 に進む。

【0515】

ステップ S163 では、報知手段 91 は、上乗せ決定手段 95 が決定した上乗せ数の総和「N」を画像表示装置 23 に表示する。そして、次のステップ S164 に進み、上乗せ決定手段 95 は、上乗せ決定遊技を終了し、その次のステップ S165 では、フリーズ制御手段 71 は、フリーズを終了する。これにより、本フローチャートによる処理は終了する。

【0516】

以上、本発明の第 8 実施形態について説明したが、本発明は、上述した第 8 実施形態に限定されるものではなく、以下のような種々の変形が可能である。

(1) 第 8 実施形態では、AT 遊技中に小役 1A 又は小役 2 に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したことを、上乗せ決定遊技の開始条件に設定したが、これに限られるものではない。

【0517】

例えば、AT 遊技中に特定の役に当選又は入賞したことや、AT 遊技中にハズレ目を含む特定の停止出目が表示窓 11 内に表示されたことを、上乗せ決定遊技の開始条件に設定してもよい。ここで、AT 遊技中に役抽選手段 61 で特定の抽選結果となり、このとき特定の押し順でストップスイッチ 42 が操作されると、特定の停止出目を表示窓 11 内に表示するように制御ことができる。

【0518】

また、スタートスイッチ 41 を含む操作スイッチが操作されたことを、上乗せ決定遊技の開始条件に含むようにしてもよく、上乗せ決定遊技の開始条件に含まないようにしてもよい。すなわち、AT 遊技中に、特定の役に当選若しくは入賞するか、又はハズレ目を含む特定の停止出目が表示窓 11 内に表示されたときに、操作スイッチが操作されたことを条件に、上乗せ決定遊技を開始してもよく、また、操作スイッチが操作されたことを条件とせず、上乗せ決定遊技を開始してもよい。

【0519】

(2) 第 8 実施形態では、上乗せ決定手段 95 は、AT 遊技の遊技回数を上乗せしないことに決定するまで、操作スイッチの操作を要することなく、自動的に、AT 遊技の遊技回数を上乗せするか否か及び上乗せ数の決定を繰り返した。

しかし、これに限らず、例えば、上乗せ決定手段 95 は、上乗せ数の決定を、繰り返す

のではなく、1回のみにしてもよい。すなわち、1回の決定で、例えば「200」等の上乗せ数を決定するようにしてもよい。

【0520】

(3)第8実施形態では、上乗せ決定手段95が決定した上乗せ数に応じてフリーズ態様を決定し、決定したフリーズ態様に基づくフリーズを実行し終わると、フリーズ制御手段71は、フリーズを終了したが、フリーズを終了するための特定の条件は、これに限られるものではない。

例えば、フリーズ制御手段71は、上乗せ決定手段95が決定した上乗せ数に応じてフリーズ時間を決定し、このフリーズ時間が経過すると、フリーズを終了するようにしてもよい。すなわち、上乗せ決定手段95が決定した上乗せ数に応じてフリーズ時間を決定し、決定したフリーズ時間が経過したことを、フリーズを終了するための特定の条件に設定してもよい。

10

【0521】

この場合、決定したフリーズ時間に応じて、各特定リール動作の実行予定タイミングを設定するとともに、各実行予定タイミングの所定時間前に報知タイミングを設定する。さらに、各報知タイミングでは、報知手段91は、操作スイッチを操作すべき旨の報知を行う。そして、各報知タイミングから対応する実行予定タイミングまでの間に操作スイッチが操作されたときは、フリーズ制御手段71は、これを契機に特定リール動作を実行する。これに対し、各報知タイミングから対応する実行予定タイミングまでの間に操作スイッチが操作されなかったときは、フリーズ制御手段71は、実行予定タイミングで特定リール動作を実行する。

20

【0522】

すなわち、フリーズ制御手段71は、操作スイッチが操作されたこと、又は実行予定タイミングに至ったことを契機に特定リール動作を実行する。

そうすると、操作スイッチの操作によって特定リール動作を実行しつつ、操作スイッチが操作されなくても所定のタイミングで特定リール動作を実行することができる。

【0523】

ここで、この変形例におけるAT遊技(Ex.チャンス)の遊技回数の上乗せ処理の流れを、フローチャートに基づき、説明する。

図32は、この変形例におけるAT遊技の遊技回数の上乗せ処理の流れを示すフローチャートである。

30

【0524】

図32のステップS171～ステップS177は、図31のステップS151～ステップS157と同様である。

図32のステップS178において、報知手段91は、報知タイミングに至ったか否かを判断し続ける。そして、報知タイミングに至ったと判断したときは、次のステップS179に進む。

【0525】

ステップS179では、報知手段91は、「スイッチを操作しろ!」の文字を画像表示装置23に表示して、遊技者に対して操作スイッチを操作するように指示する。そして、次のステップS180に進む。

40

ステップS180では、メイン制御手段60は、操作スイッチの操作が行われたか否かを判断する。ここで、操作スイッチの操作が行われなかったと判断したときは、次のステップS181に進む。これに対し、操作スイッチの操作が行われたと判断したときは、ステップS181の処理を行うことなく、ステップS182に進む。

【0526】

ステップS181では、メイン制御手段60は、実行予定タイミングに至ったか否かを判断する。ここで、実行予定タイミングに至っていないと判断したときは、ステップS180に戻る。これに対し、実行予定タイミングに至ったと判断したときは、次のステップS182に進む。これにより、操作スイッチの操作によって特定リール動作を実行しつつ

50

、操作スイッチが操作されなくても実行予定タイミングで特定リール動作を実行するようにしている。

【0527】

ステップS182では、フリーズ制御手段71は、特定リール動作を実行する。具体的には、図31のステップS160と同様である。そして、次のステップS183に進む。

ステップS183では、報知手段91は、上乗せ決定手段95が決定した上乗せ数の総和「N」より少ない数を上乗せ数として画像表示装置23に表示する。具体的には、図31のステップS161と同様である。そして、次のステップS184に進む。

【0528】

ステップS184では、上乗せ決定手段95は、決定した上乗せ数に応じた特定リール動作が全て実行されるとともに、画像表示装置23に表示された上乗せ数の総和が「N」になったか否かを判断する。ここで、決定した上乗せ数に応じた特定リール動作がまだ全て実行されておらず、表示された上乗せ数の総和がまだ「N」になっていないと判断したときは、ステップS178に戻る。これにより、特定リール動作及び上乗せ数の表示を繰り返す。すなわち、フリーズ制御手段71は、上乗せ決定手段95が繰り返し決定した各上乗せ数に応じた特定リール動作を、操作スイッチが操作されるごとに順次実行する。また、報知手段91は、上乗せ決定手段95が繰り返し決定した各上乗せ数を、操作スイッチが操作されるごとに順次画像表示装置23に表示する。これに対し、決定した上乗せ数に応じた特定リール動作が全て実行され、表示された上乗せ数の総和が「N」になったと判断したときは、次のステップS185に進む。

【0529】

図32のステップS185～ステップS187は、図31のステップS163～ステップS165と同様である。そして、ステップS187でフリーズ制御手段71がフリーズを終了すると、本フローチャートによる処理は終了する。

なお、上記(1)～(3)の各変形例は、それぞれ単独で適用される場合に限られるものではなく、これらを適宜組み合わせることもできる。

【0530】

さらに、本発明の第1～第8実施形態について説明したが、本発明は、上述した各実施形態に限定されるものではなく、以下のような種々の変形が可能である。

(1) RT5遊技や非RT遊技において、レア小役を設け(例えば小役1Bを、内部中に限らず、非内部中も抽選を行い)、このレア小役に当選した場合には、ほぼ100%でEx・チャンスの実行権利を付与してもよい。

【0531】

(2) 上記各実施形態のRT3遊技では、Ex・タイム、スーパーEx・タイム、Ex・チャンスの抽選を行わないようにした。しかし、これに限らず、RT3遊技中もこれらを抽選するようにしてもよい。

ただし、RT3遊技では、仮にスーパーEx・タイムに当選しても、RT3遊技でSBこぼし目が停止して非RT遊技に移行し、この非RT遊技からRT5遊技に移行し、さらに29遊技を消化しないとスーパーEx・タイムを実行できない。よって、RT3遊技では、Ex・タイム又はEx・チャンスのみに当選し、スーパーEx・タイムには当選しないようにしてもよい。

【0532】

(3) 上記各実施形態では、非RT遊技中にリプレイの重複A群及び重複B群を設け、リプレイB入賞時はRT5遊技に移行し、リプレイC入賞時はRT4遊技に移行し、リプレイD又はリプレイE入賞時はRT2遊技に移行するようにした。

しかし、このような重複当選に限らず、例えば非RT遊技で当選R1及び当選R2を設ける。そして、当選R1となった遊技では、ストップスイッチ42の操作(押し順を含む)に応じて、リール停止態様P1又はP2となるようにリール31を停止制御する。

【0533】

ここで、非RT遊技で当選R1となった場合において、RT2遊技又はRT4遊技に移

10

20

30

40

50

行させないときはストップスイッチ 4 2 の操作情報の報知を行わず、R T 2 遊技又は R T 4 遊技に移行させるときは、リール停止態様 P 1 となるためのストップスイッチ 4 2 の操作情報を報知する。リール停止態様 P 1 となったときは非 R T 遊技を維持し、リール停止態様 P 2 となったときは R T 5 遊技に移行するように制御する。

【 0 5 3 4 】

また、非 R T 遊技で当選 R 2 となった遊技では、ストップスイッチ 4 2 の操作（押し順を含む）に応じて、リール停止態様 P 3 又は P 4 となるようにリール 3 1 を停止制御する。

非 R T 遊技において当選 R 2 となった遊技では、R T 4 遊技に移行させるときはリール停止態様 P 3 となるストップスイッチ 4 2 の操作情報を報知し、リール停止態様 P 3 となったときは R T 4 遊技に移行するように制御する。

10

【 0 5 3 5 】

これに対し、当選 R 2 となった遊技では、R T 2 遊技に移行させるときはリール停止態様 P 4 となるストップスイッチ 4 2 の操作情報を報知し、リール停止態様 P 4 となったときは R T 2 遊技に移行するように制御する。

このように、重複当選を用いずに遊技状態の移行を制御することも可能である。なお、「リール停止態様」には、特定の停止出目等、役の非入賞時の停止態様も含まれる。

【 0 5 3 6 】

（ 4 ）上記各実施形態では、E x . タイムとスーパー E x . タイムとを設けたが、E x . タイムのみを設ける（スーパー E x . タイムを設けない）ことも可能であり、あるいは

20

スーパー E x . タイムのみを設ける（E x . タイムを設けない）ことも可能である。スーパー E x . タイムのみを設ける場合には、R T 4 遊技を設ける必要はない。また、非 R T 遊技では、R T 4 遊技に移行するためのリプレイ C を設ける必要もない。

【 0 5 3 7 】

（ 5 ）図 1 1 ～ 図 1 5 で示したように、E x . タイム、スーパー E x . タイム、又は E x . チャンスの当選確率は、設定値が高い方が有利となるように設定した。しかし、これに限らず、全設定共通の当選確率であってもよく、あるいは奇数設定と偶数設定とで異なるようにしてもよい。例えば偶数設定では、E x . チャンスの長い遊技回数は当選しにくい E x . チャンス自体には当選しやすくし、奇数設定では、E x . チャンスの長い遊技回数に当選しやすい E x . チャンス自体には当選しにくくすること等が挙げられる。

30

【 0 5 3 8 】

（ 6 ）上記各実施形態では、サブ遊技状態が通常時に、非 R T 遊技でリプレイ C が偶然入賞して、非 R T 遊技から R T 4 遊技に移行したときは、E x . タイムではない R T 4 遊技を実行するとともに、この場合の R T 4 遊技では、E x . チャンスの実行権利を発生させるか否かの決定も行わないようにした。しかし、これに限らず、サブ遊技状態が通常時に偶然に非 R T 遊技から R T 4 遊技に移行したときは、E x . タイムの実行権利を有していなくても E x . タイムを実行するようにしてもよい。

【 0 5 3 9 】

（ 7 ）上記各実施形態では、E x . タイム中にリプレイ A が 4 連するか、又はいずれかの役の入賞回数が 7 回以上となったときに、E x . チャンスの実行権利を付与する（特定遊技状態に移行することに決定する）ようにした。しかし、E x . チャンスの実行権利の付与の条件は、必ずしも上記に限られるものではなく、たとえばいずれかの役の当選（又は入賞）が 4 連したときや、リプレイ A が 7 回以上入賞したこと等、種々設定することができる。したがって、初期値決定手段 8 7 が E x . チャンスの遊技回数の初期値を決定する条件も、種々設定することができる。

40

【 0 5 4 0 】

（ 8 ）上記各実施形態では、E x . チャンス内部中、E x . チャンス中断中又は E x . チャンス実行中に、役抽選手段 6 1 による抽選で、小役 1 A 又は小役 2 に当選したときに、サブ遊技状態制御手段 8 3 により、上乘せ決定遊技が開始されるとした。しかし、上乘せ決定遊技の開始条件は、必ずしも上記の条件に限定されるものではない。

50

例えば、役抽選手段 6 1 による抽選で、小役 1 A 又は小役 2 以外の特定の抽選結果となったときに、上乗せ決定遊技を開始するようにしてもよい。

【 0 5 4 1 】

また、例えば、E x . チャンスの残り遊技回数が 0 になったときに、上乗せ決定遊技を開始するか否かを抽選で決定し、上乗せ決定遊技を開始することが決定されたときに、上乗せ決定遊技を開始するようにしてもよい。

(9) 上記各実施形態では、A T 遊技の遊技回数を加算するようにしたが、これに限られるものではなく、例えば、R T 遊技の遊技回数を加算するようにしてもよい。すなわち、特定遊技状態は、A T 遊技に限られるものではなく、R T 遊技としてもよい。

【 0 5 4 2 】

(1 0) 例えば、上乗せ決定遊技の継続回数が所定回数に到達したときは、上乗せ決定遊技を継続しないことが決定される前であっても、上乗せ決定遊技を終了するようにしてもよい。上乗せ決定遊技の継続回数に上限 (天井) を設定してもよい。

【 0 5 4 3 】

(1 1) 上記各実施形態及びその変形例では、上乗せ決定手段 9 5 を、メイン制御手段 6 0 側に備えたり、サブ制御手段 8 0 側に備えたりした。

この点について、上乗せ決定手段 9 5 は、フリーズ制御手段 7 1 との関係、及び上乗せ数やフリーズ態様やフリーズ時間の決定の仕方に応じて、メイン制御手段 6 0 側に備えられることもあれば、サブ制御手段 8 0 側に備えられることもあり、備えられる場所がメイン制御手段 6 0 又はサブ制御手段 8 0 のいずれか一方に限定されるものではない。

なお、上記 (1) ~ (1 1) の各変形例は、それぞれ単独で適用される場合に限られるものではなく、これらを適宜組み合わせることもできる。

また、上記各実施形態を適宜組み合わせることもできる。

【 符号の説明 】

【 0 5 4 4 】

- 1 0 スロットマシン
- 1 1 表示窓
- 2 1 ランプ
- 2 2 スピーカ
- 2 3 画像表示装置
- 3 1 リール
- 3 2 モータ
- 4 0 ベットスイッチ
- 4 1 スタートスイッチ
- 4 2 ストップスイッチ
- 4 3 メダル投入口
- 6 0 メイン制御手段 (遊技制御手段)
- 6 1 役抽選手段
- 6 2 (6 2 A ~ 6 2 H) 役抽選テーブル
- 6 3 当選フラグ制御手段
- 6 3 a 当選フラグ
- 6 4 リール制御手段
- 6 4 a 押し順検出手段
- 6 5 停止位置決定テーブル
- 6 6 停止図柄判断手段
- 6 7 払出し手段
- 6 8 特別遊技制御手段
- 6 9 メイン遊技状態制御手段
- 7 0 サブ遊技状態判定手段
- 7 1 フリーズ制御手段

10

20

30

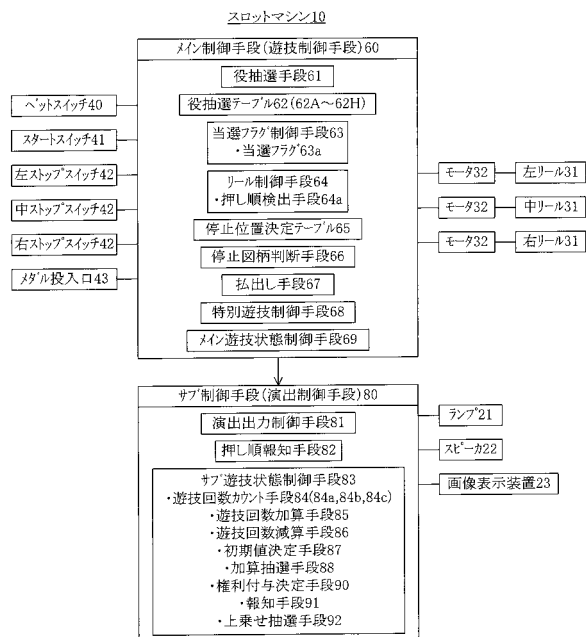
40

50

- 8 0 サブ制御手段（演出制御手段）
8 1 演出出力制御手段
8 2 押し順報知手段
8 3 サブ遊技状態制御手段
8 4（8 4 a～8 4 c）遊技回数カウント手段
8 5 遊技回数加算手段
8 6 遊技回数減算手段
8 7 初期値決定手段
9 0 権利付与決定手段
9 1 報知手段
9 2 上乗せ抽選手段
9 3 上乗せ数決定手段
9 4 上乗せ可否決定手段
9 5 上乗せ決定手段
9 6 報知態様決定手段
9 7 継続決定手段
9 8 押し順対応上乗せ数決定手段
9 9 確率設定手段
L 1～L 4 有効ライン（図柄組合せライン）

10

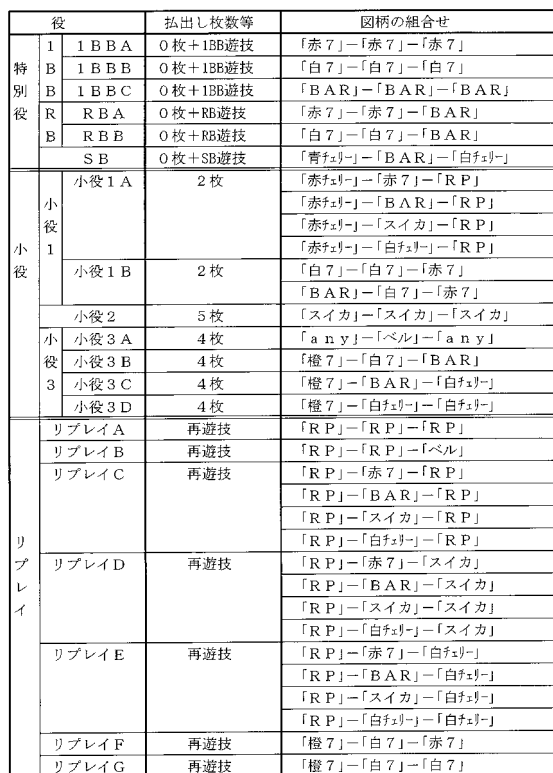
【図 1】



【図 2】

図柄番号	左リール31	中リール31	右リール31
0.	ベル	ベル	R P
2 0.	R P	赤チェリー	スイカ
1 9.	白 7	白 7	白 7
1 8.	スイカ	白チェリー	ベル
1 7.	ベル	R P	R P
1 6.	R P	ベル	白チェリー
1 5.	B A R	赤チェリー	赤チェリー
1 4.	赤チェリー	スイカ	ベル
1 3.	スイカ	R P	R P
1 2.	ベル	ベル	スイカ
1 1.	R P	赤チェリー	橙 7
1 0.	赤 7	赤 7	赤 7
9.	橙 7	R P	ベル
8.	ベル	ベル	R P
7.	R P	赤チェリー	スイカ
6.	青チェリー	スイカ	赤チェリー
5.	ベル	R P	ベル
4.	R P	ベル	R P
3.	白 7	赤チェリー	スイカ
2.	赤チェリー	B A R	B A R
1.	スイカ	R P	ベル

【 図 4 】



【 図 6 】

役抽選テーブル 6 2 E ~ 6 2 H

当選役	遊技状態	当選確率			
		R T 4 (Ex. 74A)	R T 5 (有線32G)	R T 6 (RB-G, SB-G中)	R T 7 (1BB-G中)
	役抽選テーブル #62	6 2 E	6 2 F	6 2 G	6 2 H
1 B B A		1/2000	1/2000	—	—
1 B B B		1/2000	1/2000	—	—
1 B B C		1/2000	1/2000	—	—
R B A		1/3000	1/3000	—	—
R B B		1/3000	1/3000	—	—
S B		1/15	1/15	—	—
1 B B A + 小役 1 A		1/2000	1/2000	—	—
1 B B B + 小役 1 B		1/2000	1/2000	—	—
1 B B C + 小役 2		1/2000	1/2000	—	—
R B A + 小役 1 A		1/3000	1/3000	—	—
R B A + 小役 1 B		1/3000	1/3000	—	—
R B B + 小役 2		1/3000	1/3000	—	—
小役 1 A		1/100	1/100	1/6	1/10
小役 1 B		—	—	—	—
小役 2		1/80	1/80	1/32	1/20
小役 3 A		—	—	1/2.5	1/1.2
小役 1 小役 3 A + 小役 3 B		1/30	1/30	1/16	—
小役 2 小役 3 A + 小役 3 C		1/30	1/30	1/16	—
3A 小役 3 A + 小役 3 D		1/60	1/60	1/16	—
重役 4 小役 3 A + 小役 3 B + 小役 3 C		1/30	1/30	1/16	—
複 5 小役 3 A + 小役 3 B + 小役 3 D		1/30	1/30	1/16	—
(リプレイ含算値)		1/2.5	1/7.3	1/7.0	1/1000
リプレイ A		×1/1	×1/1	×1/1	×1/1
重複 A 群	1 リプレイ A + リプレイ B	—	—	—	—
	2 リプレイ A + リプレイ B + リプレイ C	—	—	—	—
	3 リプレイ A + リプレイ B + リプレイ D + リプレイ E	—	—	—	—
	4 リプレイ A + リプレイ B + リプレイ F	—	—	—	—
	5 リプレイ A + リプレイ B + リプレイ G	—	—	—	—
	6 リプレイ A + リプレイ B + リプレイ F + リプレイ G	—	—	—	—
重複 B 群	1 リプレイ B + リプレイ C + リプレイ D + リプレイ E	—	—	—	—
	2 リプレイ A + リプレイ B + リプレイ C + リプレイ D	—	—	—	—
	3 リプレイ B + リプレイ C + リプレイ D + リプレイ F	—	—	—	—
	4 リプレイ B + リプレイ C + リプレイ D + リプレイ E + リプレイ G	—	—	—	—
	5 リプレイ A + リプレイ B + リプレイ C + リプレイ D + リプレイ E + リプレイ F	—	—	—	—
	6 リプレイ A + リプレイ B + リプレイ C + リプレイ D + リプレイ E + リプレイ G	—	—	—	—

【図 7】

S B 当選時	
入賞時	非入賞時 (S B こぼし目)
「青チェリー」-「BAR」-「白チェリー」	「R P」-「R P」-「赤 7」
	「R P」-「R P」-「白 7」
	「R P」-「R P」-「BAR」
	「R P」-「R P」-「赤チェリー」

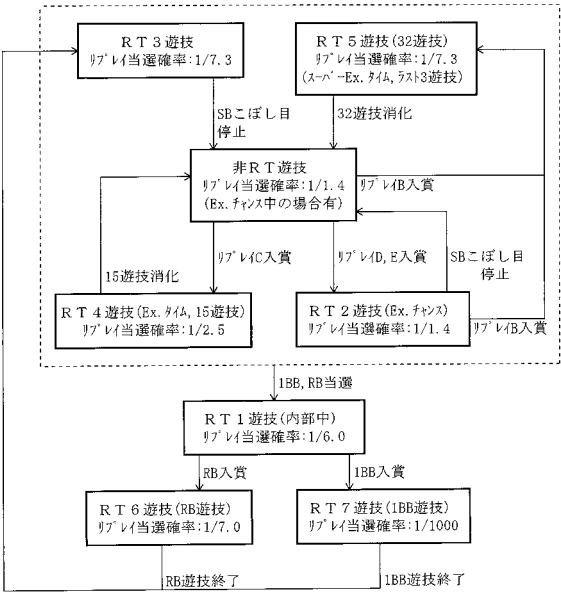
【図 8】

当選役	押し順					
	左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
小役 3 A + 小役 3 B	1 2	4	4	4	4	4
小役 3 A + 小役 3 C	4	1 2	4	4	4	4
小役 3 A + 小役 3 D	4	4	1 2	1 2	4	4
小役 3 A + 小役 3 B + 小役 3 C	4	4	4	4	1 2	4
小役 3 A + 小役 3 B + 小役 3 D	4	4	4	4	4	1 2

【図 9】

当選役		押し順					
		左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
重複 A 群	リプレイA+リプレイB	A	B	B	B	B	B
	リプレイA+リプレイB+リプレイC	B	A	B	B	B	B
	リプレイA+リプレイB+リプレイD+リプレイE	B	B	A	B	B	B
	リプレイA+リプレイB+リプレイF	B	B	B	A	B	B
	リプレイA+リプレイB+リプレイG	B	B	B	B	A	B
	リプレイA+リプレイB+リプレイD+リプレイG	B	B	B	B	B	A
重複 B 群	リプレイB+リプレイC+リプレイD+リプレイE	C	D, E	B	B	B	B
	リプレイA+リプレイB+リプレイC+リプレイD+リプレイE	D, E	C	B	B	B	B
	リプレイB+リプレイC+リプレイD+リプレイE+リプレイF	B	B	C	D, E	B	B
	リプレイB+リプレイC+リプレイD+リプレイE	B	B	D, E	C	B	B
	リプレイA+リプレイB+リプレイC+リプレイD+リプレイE+リプレイF	B	B	B	B	C	D, E
	リプレイA+リプレイB+リプレイC+リプレイD+リプレイE+リプレイG	B	B	B	B	D, E	C

【図 10】



【図 11】

リプレイ A・3 連時 (RT 5 遊技の 1 ~ 2 7 遊技)

	設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
Ex. タイム	9 4 %	9 4 %	9 4 %	9 5 %	9 5 %	9 5 %
スーパー-Ex. タイム	5 %	5 %	5 %	4 %	4 %	4 %
Ex. チャンス	1 %	1 %	1 %	1 %	1 %	1 %
非当選	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %

小役 1 A 当選時 (RT 5 遊技の 1 ~ 2 7 遊技)

	設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
Ex. タイム	3 5 %	4 0 %	4 5 %	4 4 %	4 3 %	4 8 %
スーパー-Ex. タイム	4 %	4 %	4 %	5 %	5 %	5 %
Ex. チャンス	1 %	1 %	1 %	1 %	2 %	2 %
非当選	6 0 %	5 5 %	5 0 %	5 0 %	5 0 %	4 5 %

小役 2 当選時 (RT 5 遊技の 1 ~ 2 7 遊技)

	設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
Ex. タイム	1 6 %	1 6 %	1 6 %	2 0 %	2 5 %	2 4 %
スーパー-Ex. タイム	4 %	4 %	4 %	4 %	4 %	5 %
Ex. チャンス	0 %	0 %	0 %	1 %	1 %	1 %
非当選	8 0 %	8 0 %	8 0 %	7 5 %	7 0 %	7 0 %

【図 12】

リプレイ A・3 連時 (RT5 遊技の 28～32 遊技、及び非 RT 遊技)

	設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
Ex. タイム	99%	99%	99%	99%	99%	99%
スーパー Ex. タイム	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Ex. チャンス	1%	1%	1%	1%	1%	1%
非当選	0%	0%	0%	0%	0%	0%

【図 13】

小役 1A 当選時 (RT5 遊技の 28～32 遊技、及び非 RT 遊技)

	設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
Ex. タイム	39%	44%	49%	49%	48%	53%
スーパー Ex. タイム	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Ex. チャンス	1%	1%	1%	1%	2%	2%
非当選	60%	55%	50%	50%	50%	45%

リプレイ A・4 連以上時 (RT5 遊技、及び非 RT 遊技)

	設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
Ex. タイム	0%	0%	0%	0%	0%	0%
スーパー Ex. タイム	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Ex. チャンス	100%	100%	100%	100%	100%	100%
非当選	0%	0%	0%	0%	0%	0%

小役 2 当選時 (RT5 遊技の 28～32 遊技、及び非 RT 遊技)

	設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
Ex. タイム	20%	20%	20%	24%	29%	29%
スーパー Ex. タイム	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Ex. チャンス	0%	0%	0%	1%	1%	1%
非当選	80%	80%	80%	75%	70%	70%

【図 14】

Ex. タイム (RT4 遊技) 中のリプレイ A・4 連時若しくは役の当選回数 7 回、又は RT5 遊技若しくは非 RT 遊技での Ex. チャンス当選時

当選番号	Ex. チャンス			設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
	小チャンス (25G)	中チャンス (50G)	大チャンス (100G)						
01	2	0	0	20%	20%	20%	15%	15%	10%
02	3	0	0	20%	20%	20%	20%	15%	10%
03	1	1	0	15%	15%	15%	20%	20%	25%
04	2	1	0	15%	15%	15%	15%	20%	25%
05	1	2	0	3%	3%	3%	3%	2%	2%
06	2	2	0	3%	3%	3%	3%	2%	2%
07	3	1	0	3%	3%	3%	3%	2%	2%
08	3	2	0	3%	3%	3%	3%	2%	2%
09	1	0	1	3%	3%	3%	3%	3%	2%
10	1	1	1	2%	2%	2%	2%	3%	3%
11	2	1	1	2%	2%	2%	2%	2%	2%
12	2	2	1	2%	2%	2%	2%	2%	2%
13	0	0	2	2%	2%	2%	2%	2%	3%
14	1	0	2	2%	2%	2%	2%	2%	2%
15	1	1	2	2%	2%	2%	2%	2%	2%
16	1	2	2	1%	1%	1%	1%	2%	2%
17	2	2	2	1%	1%	1%	1%	2%	2%
18	0	0	3	1%	1%	1%	1%	2%	2%

【図 15】

Ex. タイム (RT4 遊技) 中のリプレイ A・5 連時

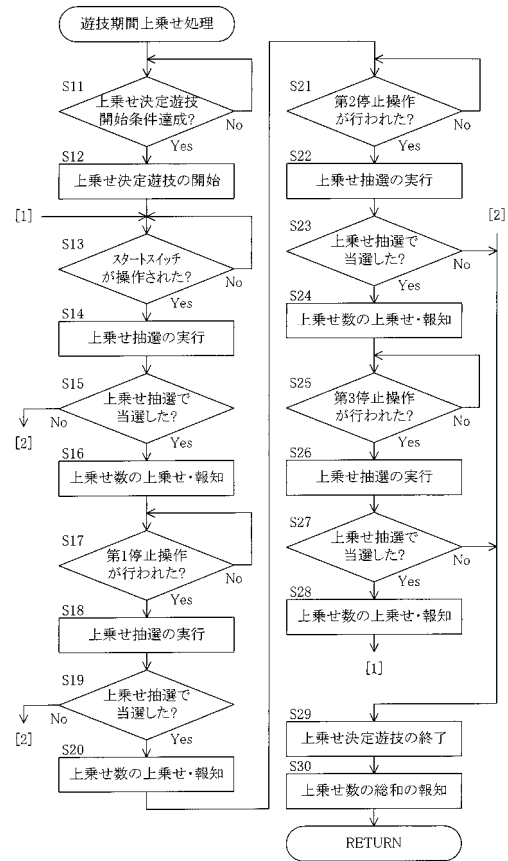
当選番号	Ex. チャンス			設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
	小チャンス (25G)	中チャンス (50G)	大チャンス (100G)						
01	2	0	0	6%	6%	6%	5%	5%	5%
02	3	0	0	6%	6%	6%	5%	5%	5%
03	1	1	0	6%	6%	6%	5%	5%	5%
04	2	1	0	6%	6%	6%	5%	5%	5%
05	1	2	0	6%	6%	6%	5%	5%	5%
06	2	2	0	6%	6%	6%	5%	5%	5%
07	3	1	0	6%	6%	6%	5%	5%	5%
08	3	2	0	6%	6%	6%	5%	5%	5%
09	1	0	1	6%	6%	6%	6%	6%	6%
10	1	1	1	6%	6%	6%	6%	6%	6%
11	2	1	1	5%	5%	5%	6%	6%	6%
12	2	2	1	5%	5%	5%	6%	6%	6%
13	0	0	2	5%	5%	5%	6%	6%	6%
14	1	0	2	5%	5%	5%	6%	6%	6%
15	1	1	2	5%	5%	5%	6%	6%	6%
16	1	2	2	5%	5%	5%	6%	6%	6%
17	2	2	2	5%	5%	5%	6%	6%	6%
18	0	0	3	5%	5%	5%	6%	6%	6%

【図 16】

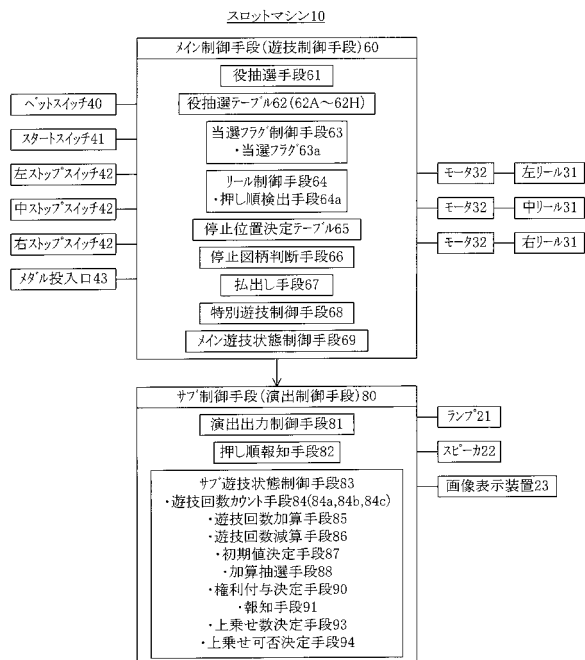
スーパーE x. タイム中の役の当選回数と、
E x. チャンスの遊技回数との関係

スーパーE x. タイム 中の役の当選回数	E x. チャンス		
	小チャンス(25G)	中チャンス(50G)	大チャンス(100G)
0	0	0	0
1	0	0	1
2	0	0	2
3	0	0	3

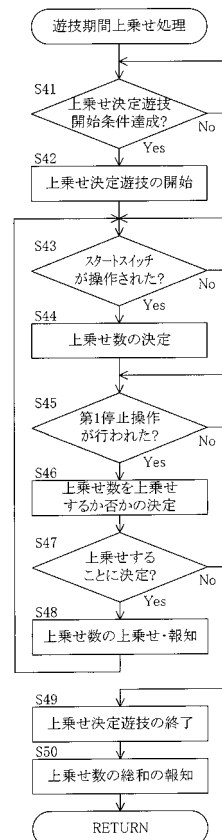
【図 17】



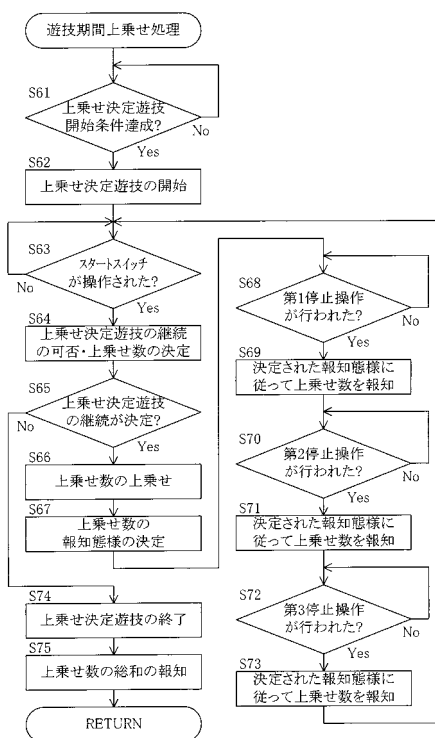
【図 18】



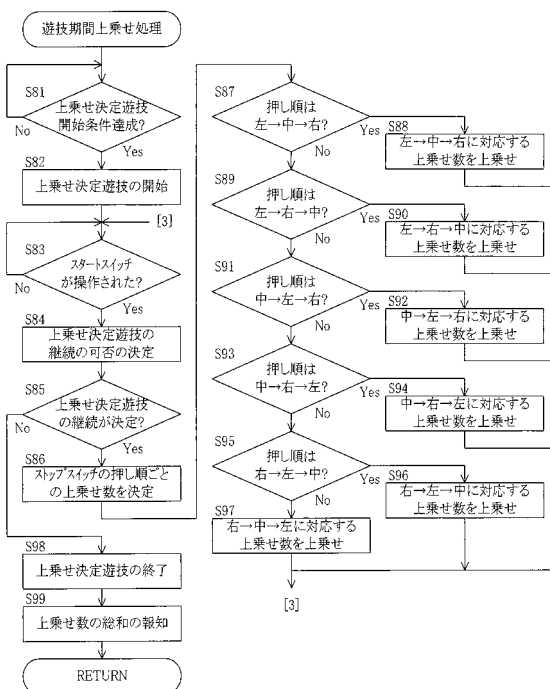
【図 19】



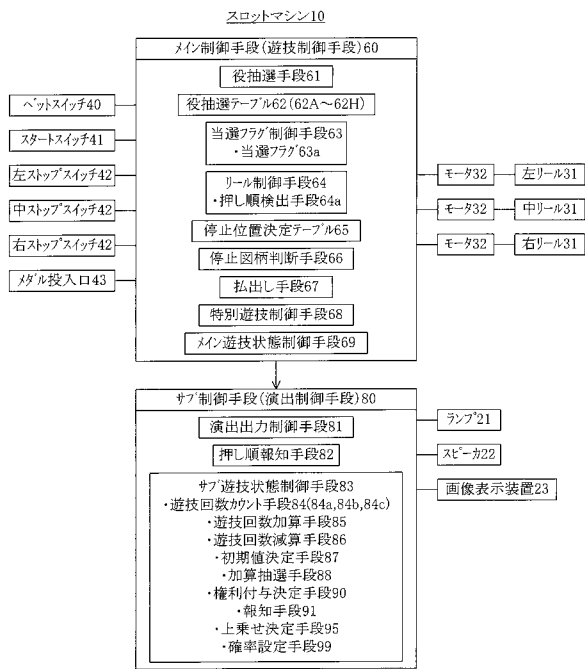
【 図 2 1 】



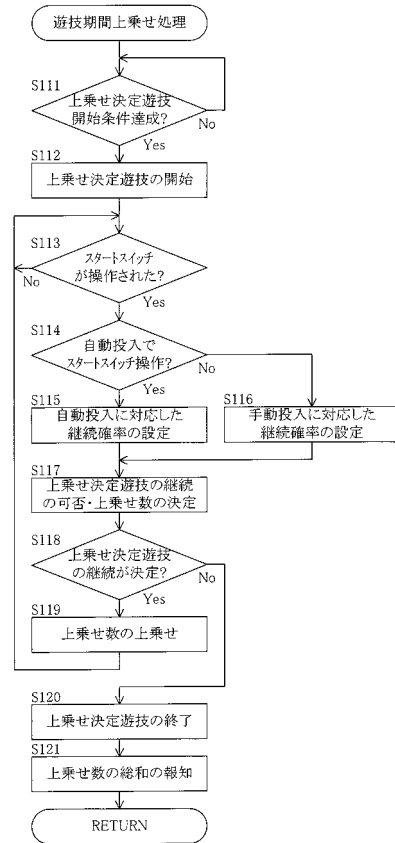
【 図 2 3 】



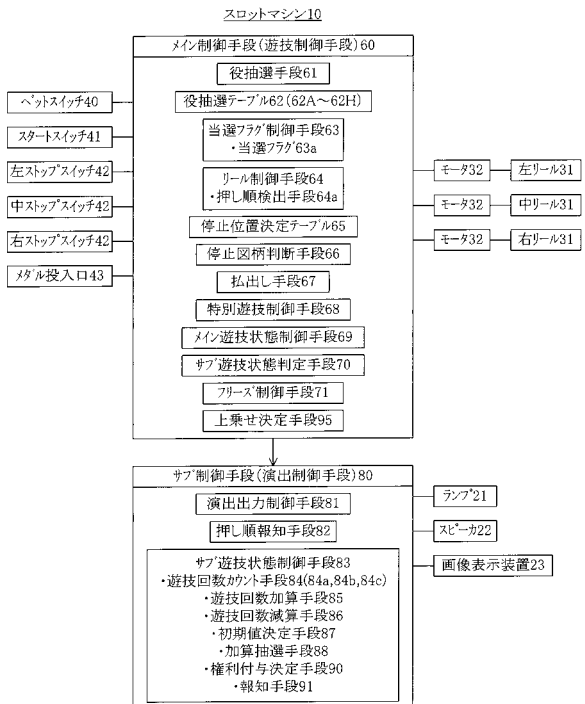
【図 24】



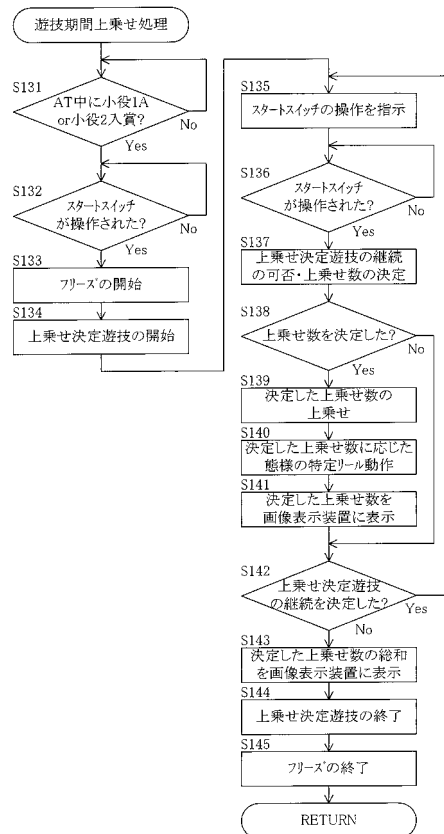
【図 25】



【図 26】



【図 27】

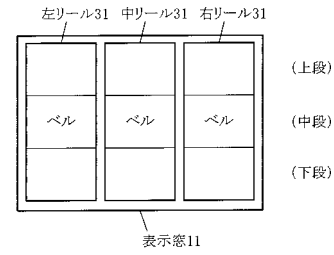


【図 28】

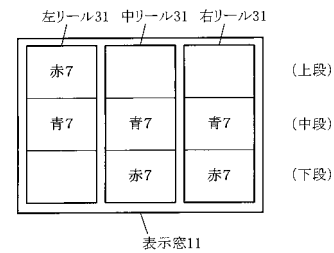
図柄番号	左リール31	中リール31	右リール31
0.			
20.			
19.	赤7		
18.	青7	青7	青7
17.		赤7	赤7
16.			
15.	ベル	ベル	ベル
14.			
13.			
12.			
11.			
10.			
9.			
8.			
7.			
6.			
5.			
4.	白7	白7	白7
3.			
2.			
1.			

【図 29】

(1) 停止出目Aを表示窓内に表示させた状態

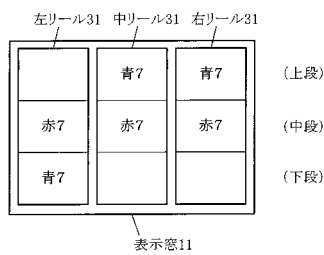


(2) 停止出目B1を表示窓内に表示させた状態

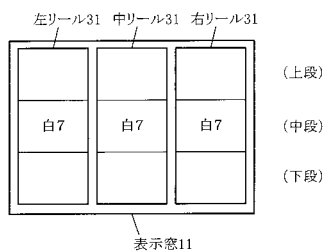


【図 30】

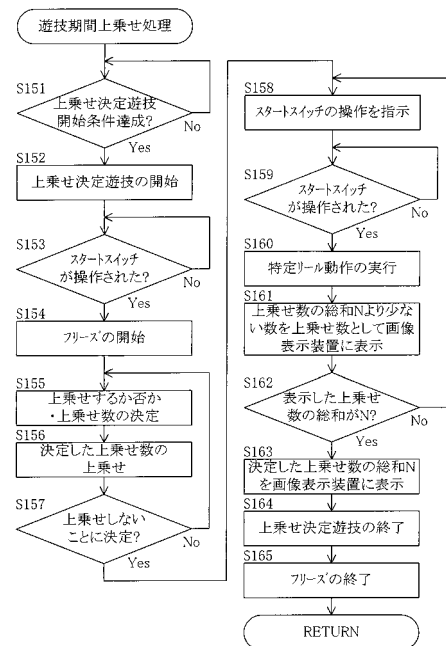
(1) 停止出目B2を表示窓内に表示させた状態



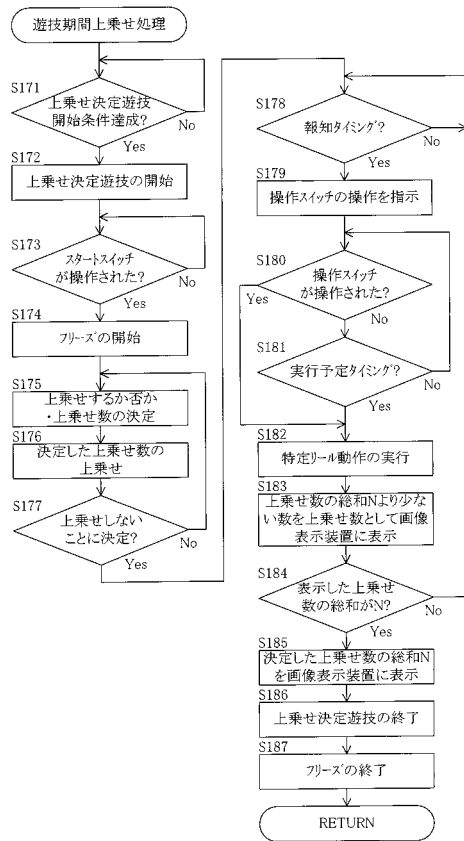
(2) 停止出目B3を表示窓内に表示させた状態



【図 31】



【図 32】



フロントページの続き

(72)発明者 矢嶋 悠紀

東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内

審査官 古屋野 浩志

(56)参考文献 特開2010-279479(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 5/04