

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11) 特許出願公開番号
特開2014-97111
(P2014-97111A)

(43) 公開日 平成26年5月29日 (2014.5.29)

(51) Int.Cl.
A 6 3 F 5/04 (2006.01)

F I
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 6 E

テーマコード (参考)
2 C 0 8 2

審査請求 未請求 請求項の数 6 O L (全 64 頁)

(21) 出願番号	特願2012-249396 (P2012-249396)	(71) 出願人	390031783
(22) 出願日	平成24年11月13日 (2012.11.13)		サミー株式会社
			東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
			シャイン60
		(74) 代理人	110001508
			特許業務法人 津国
		(74) 代理人	100078662
			弁理士 津国 肇
		(74) 代理人	100131808
			弁理士 柳橋 泰雄
		(74) 代理人	100132540
			弁理士 生川 芳徳
		(72) 発明者	杉浦 仁紀
			東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
			シャイン60 サミー株式会社内
			最終頁に続く

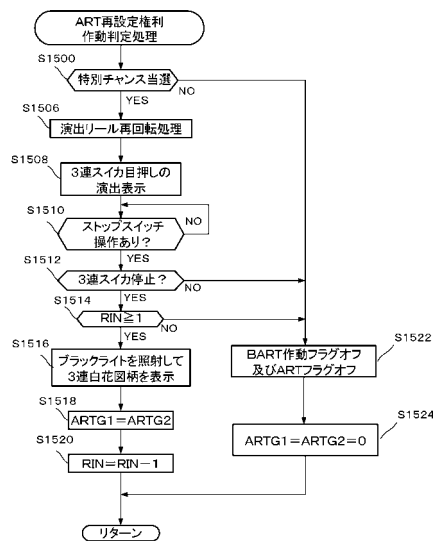
(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【要約】

【課題】第1の特定遊技期間の終了条件を第2の特定遊技期間の終了条件に設定することにより、第1の特定遊技期間が長期になるほど、第2の特定遊技期間が長期になることを期待できるスロットマシンを提供すること。

【解決手段】第1の特定遊技期間の終了条件を変更する変更値を決定する変更値決定手段と、変更値に基づき変更された終了条件を、第2の特定遊技期間に設定する可否かを決定する特定遊技設定手段と、を備え、特定遊技期間制御手段は、変更値に基づき変更された終了条件を第2の特定遊技期間に設定することが決定された場合には、第2の特定遊技期間の開始条件に基づき、第2の特定遊技期間を開始する。

【選択図】 図 3 5



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

複数種類の図柄が複数表示された複数のリールが回転し、全てのリールが停止したときに有効ライン上に表示された図柄組合せに応じた特典を遊技者に付与する遊技を行うスロットマシンであって、

再遊技役を含む複数種類の役のうちいずれかの役を当選役として決定する役抽選を行う役抽選手段と、

前記複数のリールの各々に対応して設けられ、外部からの操作に応じて、対応するリールの回転停止指示を行う複数の停止指示手段と、

前記複数の停止指示手段のいずれかが操作されると、操作されたタイミングに応じて前記役抽選で決定された当選役に対応する図柄組合せが停止表示されるように、操作された停止指示手段に対応するリールの回転を停止させるリール停止制御を行うリール停止制御手段と、

所定の開始条件が成立すると、特定遊技期間を開始させ、所定の終了条件に応じて、前記特定遊技期間を終了させる特定遊技期間制御手段と、

第 1 の特定遊技期間の終了条件を変更する変更値を決定する変更値決定手段と、

前記変更値に基づき変更された終了条件を、第 2 の特定遊技期間に設定するか否かを決定する特定遊技設定手段と、を備え、

前記特定遊技期間制御手段は、前記変更値に基づき変更された終了条件を前記第 2 の特定遊技期間に設定することが決定された場合には、前記第 2 の特定遊技期間の開始条件に基づき、前記第 2 の特定遊技期間を開始する、

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 2】

前記第 2 の特定遊技期間の開始条件は、前記第 1 の特定遊技期間が終了することであり、

前記特定遊技設定手段は、前記変更値に基づき変更された終了条件を、前記第 2 の特定遊技期間に設定するか否かを、前記第 1 の特定遊技期間の開始以前に決定する、ことを特徴とする請求項 1 に記載のスロットマシン。

【請求項 3】

所定の演出に関わる内容を表示する演出表示手段をさらに、備え、

前記演出表示手段は、所定の条件が成立すると、前記変更値に基づき変更された終了条件を前記第 2 の特定遊技期間に設定することが決定されたことを報知する、ことを特徴とする請求項 1 又は 2 のいずれかに記載のスロットマシン。

【請求項 4】

前記変更値を決定する変更値決定遊技期間を開始させ、終了させる変更値決定遊技期間制御手段と、を備え、

前記変更値決定遊技期間は、変更値性能の異なる複数の変更値決定遊技期間を含み、

前記変更値決定遊技期間制御手段は、所定の実行条件が成立すると、複数の変更値決定遊技期間のうちの一つの変更値決定遊技期間を実行し、

前記変更値決定決定手段は、選択された前記変更値決定遊技期間において、前記変更値を決定する、

ことを特徴とする請求項 1 ～ 3 のいずれかに記載のスロットマシン。

【請求項 5】

前記変更値は、所定の制限を超えないように決定される、

ことを特徴とする請求項 1 ～ 4 のいずれかに記載のスロットマシン。

【請求項 6】

前記リール停止制御で所定の図柄の組み合わせを停止させるのに有用な情報を含む報知を実施する報知制御手段と、をさらに備え、

前記役抽選における前記再遊技役の当選確率が異なる第 1 の遊技状態と第 2 の遊技状態とがあり、前記第 2 の遊技状態の前記役抽選における前記再遊技役の当選確率が、前記第

10

20

30

40

50

1の遊技状態の前記役抽選における前記再遊技役の当選確率より高く設定されており、前記特定遊技期間は、前記第2の遊技状態において前記有用な情報を含む報知を行う期間である、

ことを特徴とする請求項1～5のいずれかに記載のスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、複数の図柄が描かれたリールを停止させたときに表示された図柄の組合せによって結果が定まるスロットマシンに関する。

【背景技術】

【0002】

一般に、スロットマシンの役には、小役、再遊技役、特別役（BB，RB）がある。小役が成立したときには特典として予め定められていた枚数のメダルが払い出される。再遊技役が成立したときには、特典として次の遊技に限って遊技媒体を投入することなく遊技（この遊技を再遊技という）を行うことができる。特別役（BB，RB）が成立したときには、特典として次の遊技から所定の終了条件が成立するまで特別遊技を行うことができる。この特別遊技では、特別遊技以外の遊技よりも出玉率が高く設定されているため、特別遊技が行われている遊技状態は、より多くのメダルを獲得し易くなる遊技者にとって有利な遊技状態といえる。

【0003】

また、一般的なスロットマシンでは、特別遊技以外にも、遊技者にとって有利な遊技状態を設けている。この有利な遊技状態としては、例えば、予め定められた終了条件が成立するまでの間、役抽選における再遊技役の当選確率が著しく上昇するリプレイタイム（以下、RTという）がある。このRT中は、役抽選において再遊技役が高頻度で入賞するため、少ないメダルの投入枚数で、多数の遊技を行うことができる。これにより、メダルの消費が少ないにも関わらず、役抽選の機会が増え、一定のメダル消費量に対する特別役の当選確率が増加することとなるため、RTは遊技者に有利な遊技状態になっているといえる。

【0004】

特別遊技以外の有利な遊技状態として、上述したRTの他にアシストタイム（以下、ATという）がある。このAT中は、役抽選で特定の小役に当選したときに、当該特定の小役に対応する図柄組合せを、有効ライン上に停止させることができるストップスイッチの操作に関係した情報（例えば、目押しすべき図柄や、ストップスイッチの操作順序など、以下、入賞操作情報という。）を遊技者に報知する。よってAT中は、報知された入賞操作情報に従ってストップスイッチを操作すれば、特定の小役を入賞させることができる。

【0005】

また、前述したRTの期間に合わせてATを実施するスロットマシンもあり、このようなスロットマシンでは、メダルの消費を抑えつつ役抽選の機会を数多く得ることができるばかりでなく、特定の小役を確実に入賞させることができるため、より一層遊技者に有利な遊技状態になり得るといえる。このRTの期間に合わせて実施されるATを、以下では特定遊技期間（ART）というが、このART中は、入賞操作情報に従ってストップスイッチを操作することで、特定の小役を入賞させることが可能となるばかりでなく、RTへの移行を容易にし、かつ、RTの状態を維持することができるようになっている場合がある。

【0006】

さらに、スロットマシンには、RTが所定のゲーム数を消化すると終了するものがある。例えば、下記の特許文献1には、RT中にスイカが当選した場合、抽選で選ばれた倍数を残りのRTゲーム数に乗算してその後遊技できるRTゲーム数とするスロットマシンが記載されている。

【先行技術文献】

10

20

30

40

50

【特許文献】

【0007】

【特許文献1】特開2006-325651号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

しかし、上述した従来のスロットマシンでは、残りのRTゲーム数が少なくなるほど、スイカが当選した場合に上乘せとして得られるRTゲーム数が少なくなる。そのため、RTゲーム数を消化して残りのRTゲーム数が減るにつれて、大量のRTゲーム数を得られる期待感が減少していた。

10

【0009】

本発明は、上記問題点に鑑みてなされたものであり、第1の特定遊技期間の終了条件を第2の特定遊技期間の終了条件に設定することにより、第1の特定遊技期間が長期になるほど、第2の特定遊技期間が長期になることを期待できるスロットマシンを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0010】

上述した課題を解決するために、本発明は、複数種類の図柄が複数表示された複数のリールが回転し、全てのリールが停止したときに有効ライン上に表示された図柄組合せに応じた特典を遊技者に付与する遊技を行うスロットマシンであって、

20

再遊技役を含む複数種類の役のうちいずれかの役を当選役として決定する役抽選を行う役抽選手段と、

前記複数のリールの各々に対応して設けられ、外部からの操作に応じて、対応するリールの回転停止指示を行う複数の停止指示手段と、

前記複数の停止指示手段のいずれかが操作されると、操作されたタイミングに応じて前記役抽選で決定された当選役に対応する図柄組合せが停止表示されるように、操作された停止指示手段に対応するリールの回転を停止させるリール停止制御を行うリール停止制御手段と、

所定の開始条件が成立すると、特定遊技期間を開始させ、所定の終了条件に応じて、前記特定遊技期間を終了させる特定遊技期間制御手段と、

30

第1の特定遊技期間の終了条件を変更する変更値を決定する変更値決定手段と、

前記変更値に基づき変更された終了条件を、第2の特定遊技期間に設定するか否かを決定する特定遊技設定手段と、を備え、

前記特定遊技期間制御手段は、前記変更値に基づき変更された終了条件を前記第2の特定遊技期間に設定することが決定された場合には、前記第2の特定遊技期間の開始条件に基づき、前記第2の特定遊技期間を開始する、ことを特徴とする。

【0011】

本発明に係るスロットマシンでは、第1の特定遊技期間（ART）の終了条件を第2の特定遊技期間（ART）の終了条件に設定することにより、第1の特定遊技期間（ART）が長期になるほど、第2の特定遊技期間（ART）が長期になることを期待できる。

40

【0012】

また、本発明は、前記第2の特定遊技期間の開始条件は、前記第1の特定遊技期間が終了することであり、前記特定遊技設定手段は、前記変更値に基づき変更された終了条件を、前記第2の特定遊技期間に設定するか否かを、前記第1の特定遊技期間の開始以前に決定する、ことを特徴とする。

【0013】

本発明に係るスロットマシンでは、変更値に基づき変更された終了条件を、第2の特定遊技期間に設定するか否かを、第1の特定遊技期間の開始以前に決定しているので、決定の報知をする時期を、第2の特定遊技期間が開始されまでの期間の中から多様に設定する

50

ことができる。

【 0 0 1 4 】

また、本発明は、所定の演出に関わる内容を表示する演出表示手段をさらに、備え、前記演出表示手段は、所定の条件が成立すると、前記変更値に基づき変更された終了条件を前記第 2 の特定遊技期間に設定することが決定されたことを報知する、ことを特徴とする。

【 0 0 1 5 】

本発明に係るスロットマシンでは、変更値に基づき変更された終了条件を第 2 の特定遊技期間に設定することが報知されると、その後行われる遊技の遊技性（戦略）の選択をより多様化することができる。

10

【 0 0 1 6 】

また、本発明は、前記変更値を決定する変更値決定遊技期間を開始させ、終了させる変更値決定遊技期間制御手段と、を備え、

前記変更値決定遊技期間は、変更値性能の異なる複数の変更値決定遊技期間を含み、

前記変更値決定遊技期間制御手段は、所定の実行条件が成立すると、複数の変更値決定遊技期間のうちの一つの変更値決定遊技期間を実行し、

前記変更値決定決定手段は、選択された前記変更値決定遊技期間において、前記変更値を決定する、ことを特徴とする。

【 0 0 1 7 】

本発明に係るスロットマシンでは、以上説明したように、遊技者は、変更値決定遊技期間を実行するとき、変更値決定遊技期間の種類を選択できる。よって、遊技者は、遊技状況に応じた多様な遊技性（戦略）を選択することができる。

20

【 0 0 1 8 】

また、本発明は、前記変更値は、所定の制限を超えないように決定される、ことを特徴とする。

【 0 0 1 9 】

本発明に係るスロットマシンでは、変更値は、所定の制限を超えないように決定されるので、遊技者の射幸心を煽ることを制限できる。

【 0 0 2 0 】

また、本発明は、前記役抽選における前記再遊技役の当選確率が異なる第 1 の遊技状態と第 2 の遊技状態とがあり、前記第 2 の遊技状態の前記役抽選における前記再遊技役の当選確率が、前記第 1 の遊技状態の前記役抽選における前記再遊技役の当選確率より高く設定されており、

30

前記特定遊技期間は、前記第 2 の遊技状態において前記有用な情報を含む報知を行う期間である、ことを特徴とする。

【 0 0 2 1 】

上述した課題を解決するために、本発明は、複数種類の図柄が複数表示された複数のリールが回転し、全てのリールが停止したときに有効ライン上に表示された図柄組合せに応じた特典を遊技者に付与する遊技を行うスロットマシンであって、

再遊技役を含む複数種類の役のうちいずれかの役を当選役として決定する役抽選を行う役抽選手段と、

40

前記複数のリールの各々に対応して設けられ、外部からの操作に応じて、対応するリールの回転停止指示を行う複数の停止指示手段と、

前記複数の停止指示手段のいずれかが操作されると、操作されたタイミングに応じて前記役抽選で決定された当選役に対応する図柄組合せが停止表示されるように、操作された停止指示手段に対応するリールの回転を停止させるリール停止制御を行うリール停止制御手段と、

所定の開始条件が成立すると、特定遊技期間を開始させ、所定の終了条件に応じて、前記特定遊技期間を終了させる特定遊技期間制御手段と、

第 1 の特定遊技期間の終了条件を変更する変更値を決定する変更値決定手段と、

50

前記変更値に基づき変更された終了条件に基づき決定された第２の特定遊技期間の終了条件を、第２の特定遊技期間に設定するか否かを決定する特定遊技設定手段と、を備え、

前記特定遊技期間制御手段は、前記第２の特定遊技期間の終了条件を前記第２の特定遊技期間に設定することが決定された場合には、前記第２の特定遊技期間の開始条件に基づき、前記第２の特定遊技期間を開始する、
ことを特徴とする。

【発明の効果】

【００２２】

以上のように、本発明のスロットマシンによれば、第１の特定遊技期間の終了条件を第２の特定遊技期間の終了条件に設定することにより、第１の特定遊技期間が長期になるほど、第２の特定遊技期間が長期になることを期待できるスロットマシンを提供することができる。

10

【図面の簡単な説明】

【００２３】

【図１】本発明に係るスロットマシンの外観を示す正面図である。

【図２】同スロットマシンが備える各リールの図柄配列を説明するための説明図である。

【図３】同スロットマシンを制御する主制御回路の構成を示すブロック図である。

【図４】同スロットマシンを制御する副制御回路の構成を示すブロック図である。

【図５】同スロットマシンの制御の機能を示す機能ブロック図である。

【図６】同スロットマシンに予め定められている各種の役に対応する図柄組合せおよび配当を定めた配当情報の内容を説明するための説明図である。

20

【図７】同スロットマシンにおいて役抽選で参照される役抽選テーブルの内容を説明するための説明図である。

【図８】同スロットマシンにおいて役抽選で参照される役抽選テーブルの内容を説明するための説明図である。

【図９】同スロットマシンの役抽選で所定の抽選結果となったときの、ストップスイッチの操作順序と、成立する役の種類との対応を説明するための説明図である。

【図１０】同スロットマシンの副制御回路で決定される各種の演出役の内容を説明するための説明図である。

【図１１】同スロットマシンの役及び演出役の停止形態を説明するための説明図である。

30

【図１２】同スロットマシンの役及び演出役の停止形態を説明するための説明図である。

【図１３】同スロットマシンの役及び演出役の停止形態を説明するための説明図である。

【図１４】同スロットマシンにおける遊技状態の遷移を示す状態遷移図である。

【図１５】同スロットマシンにおける非ＡＲＴにおいて使用される、演出役決定テーブルを示す。

【図１６】同スロットマシンにおける上乘ＡＲＴ１において使用される、演出役決定テーブルを示す。

【図１７】同スロットマシンにおける上乘ＡＲＴ２において使用される、演出役決定テーブルを示す。

【図１８】同スロットマシンにおける上乘ＡＲＴ３において使用される、演出役決定テーブルを示す。

40

【図１９】同スロットマシンにおけるＢＡＲＴにおいて使用される、演出役決定テーブルを示す。

【図２０】同スロットマシンの主制御回路で実行される遊技の進行を制御するメインルーチンの内容を示すフローチャートである。

【図２１】同メインルーチン内で実行される役抽選処理サブルーチンの内容を示すフローチャートである。

【図２２】同メインルーチン内で実行されるリール変動・停止サブルーチンの内容を示すフローチャートである。

【図２３】同メインルーチン内で実行される入賞判定処理サブルーチンの内容を示すフロ

50

ーチャートである。

【図 2 4】同入賞判定処理サブルーチン内で実行される R T 移行処理サブルーチンの内容を示すフローチャートである。

【図 2 5】本発明に係るスロットマシンの副制御回路で実行される、遊技者に有利な遊技を行うための A R T 報知処理の内容を示すフローチャートである。

【図 2 6】同 A R T 報知処理内で実行され、演出役ボーナスの決定判定処理の内容を示すフローチャートである。

【図 2 7】同 A R T 報知処理内で実行され、上乘 A R T 1 の制御処理の内容を示すフローチャートである。

【図 2 8】同 A R T 報知処理内で実行され、上乘 A R T の終了判定処理の内容を示すフローチャートである。

【図 2 9】同 A R T 報知処理内で実行され、上乘 A R T 2 の制御処理の内容を示すフローチャートである。

【図 3 0】同 A R T 報知処理内で実行され、上乘 A R T 3 の制御処理の内容を示すフローチャートである。

【図 3 1】同 A R T 報知処理内で実行され、B A R T の制御処理の内容を示すフローチャートである。

【図 3 2】同演出役ボーナス決定判定処理及び同 B A R T 制御処理内で実行され、上乘 A R T 権利（玉）の加算処理の内容を示すフローチャートである。

【図 3 3】同 A R T 報知処理内で実行され、B A R T の終了判定処理の内容を示すフローチャートである。

【図 3 4】同 B A R T 終了判定処理内で実行され、リミッタの作動判定処理の内容を示すフローチャートである。

【図 3 5】同 B A R T 終了判定処理内で実行され、A R T 再設定権利の作動判定処理の内容を示すフローチャートである。

【図 3 6】特別チャンスの内容を説明するための説明図である。

【図 3 7】上乘 A R T の種類及び上乘 A R T 権利（玉）の種類の選択画面を説明するための説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0024】

以下、図面を参照しながら、本発明の実施形態を詳細に説明する。

本実施形態に係るスロットマシン 10 の外観を図 1 に示す。図 1 は、スロットマシン 10 の正面図であり、同図において、スロットマシン 10 の筐体の前面部には、フロントパネル 20 が設けられている。このフロントパネル 20 の略中央には表示窓 22、表示窓 22 の左側には表示窓 23 が形成されており、スロットマシン 10 の内部に回転自在に設けられている 3 個のメインリール 40 L、40 C、40 R（以下メインリールはリールと称する）及び 1 個の演出リール 40 E の外周面に印刷された図柄が表示される。

【0025】

リール 40 L、40 C、40 R 及び演出リール 40 E は、各回転軸が、水平方向の同一直線上に並ぶように設けられ、各々リング状の形状を有し、その外周面には 20 個の図柄が等間隔で印刷された帯状のリールテープが貼り付けられている。そして、表示窓 22 からは、演出リール 40 E、リール 40 C 及び 40 R が停止しているときに、各リールに印刷された 20 個の図柄のうち、各リールの回転方向に沿って連続する 3 つの図柄が視認可能となっている。すなわち、表示窓 22 には、演出リール 40 E、リール 40 C 及び 40 R に印刷された 3 [図柄] × 3 [リール] = 合計 9 つの図柄が停止表示される。また、表示窓 23 からは、左リール 40 L が停止しているときに、左リール 40 L に印刷された 20 個の図柄のうち、1 つの図柄が視認可能となっている。すなわち、表示窓 23 には、左リール 40 L に印刷された 1 [図柄] × 1 [リール] = 合計 1 つの図柄が停止表示される。ここで、演出リール 40 E、リール 40 C 及び 40 R が停止しているときに表示される連続する 3 つの図柄のうち、最も上側の停止表示位置を上段 U、中央の停止表示位置を中

10

20

30

40

50

段M、最も下側の停止表示位置を下段Lとし、左リール40Lが停止しているときに表示される1つの図柄の停止表示位置を中段Mとする。なお、表示窓23及びリール40Lは、表示窓22の左側に配置されているが、表示窓22の右側に配置されてもよい。また、各リールには20個の図柄が印刷されているが、21個の図柄が印刷されてもよい。

【0026】

また、表示窓22、23には、リール40L、40C及び40Rを横切る1本の入賞ラインが定められている。この入賞ラインは、表示窓22、23内において、各リールの中段Mを通過する中段水平入賞ラインL1によって構成されている。このように入賞ラインL1は、リール40L、40C、40Rの、停止表示位置の中段Mを通過している。

【0027】

入賞ラインL1は、各々、予め定められた複数種類の役（後述する）に対応する図柄組合せを判定する際の基準となるラインであり、リール40L、40C及び40Rが停止したときに、有効とみなされた入賞ラインL1（以下、有効ラインという）が通過する停止表示位置に各々停止表示された3つの図柄の組合せが、いずれかの役に対応していたときに、その役が成立したことになる。

【0028】

フロントパネル20には、表示窓22の他に、遊技に関する各種情報を遊技者へ知らせるための各種ランプおよび表示器が設けられている。まず、表示窓22の左側には、図1中、上から順に、操作指示ランプ24L、24C、24Rが設けられている。これら操作指示ランプ24L、24C、24Rは、リール40L、40C、40R及び演出リール40Eが回転しているときに、遊技者に対して後述するストップスイッチ37L、37C、37Rの操作順序を指示するものである。すなわち、操作指示ランプ24Lが点灯したときは左ストップスイッチ37L及び演出リール40Eを、操作指示ランプ24Cが点灯したときは中ストップスイッチ37Cを、操作指示ランプ24Rが点灯したときは右ストップスイッチ37Rを、各々操作すべきであることを示す。

【0029】

表示窓22の下側には、図1中、左から順に、ベット数（賭け枚数）表示ランプ26a、26b、26c、クレジット数表示器27、および、獲得枚数表示器28が設けられている。ベット数表示ランプ26a、26b、26cは、1回の遊技に投入されるメダルの枚数を表示するものである。すなわち、1枚のメダルが投入されるとベット数表示ランプ26aのみが点灯し、2枚のメダルが投入されるとベット数表示ランプ26aおよび26bが点灯し、3枚のメダルが投入されるとベット数表示ランプ26a、26b、26cが点灯する。ここで、スロットマシン10は、3枚（BB遊技中は2枚）のメダルを投入することで1回の遊技が可能となり、入賞ラインL1が有効ラインとなる、2枚、3枚賭機となっている。クレジット数表示器27は、2桁の7セグメント表示器からなり、スロットマシン10にクレジット（貯留）されている（より具体的には、後述するRAM110に記憶されている）メダルの枚数を表示する。獲得枚数表示器28は、2桁の7セグメント表示器からなり、スロットマシン10において遊技の結果に応じて遊技者へ払い出されるメダルの枚数を表示する。

【0030】

上述したフロントパネル20の下側には、概略水平の操作パネル部30が設けられている。操作パネル部30の上面右側には、スロットマシン10へメダルを投入するためのメダル投入口32が設けられている。このメダル投入口32の内部には、メダルセンサ（図示略）が設けられており、メダル投入口32から投入されたメダルを検出すると、メダル検出信号を出力する。このメダル検出信号の出力回数を計数することで、投入されたメダルの枚数を認識することができる。また、操作パネル部30の上面左側には、クレジットされているメダルをスロットマシン10へ投入することができる1-ベットスイッチ34および最大ベットスイッチ35が設けられている。1-ベットスイッチ34は、1回操作されるごとにクレジットされているメダルのうち1枚だけを遊技の賭けの対象としてスロットマシン10へ投入するためのスイッチである。最大ベットスイッチ35は、クレジット

10

20

30

40

50

トされているメダルのうち3枚（ＢＢ遊技中は2枚）を遊技の賭けの対象としてスロットマシン10へ投入するためのスイッチである。

【0031】

メダル投入口32から、又は、各種ベットスイッチ34、35を操作することにより、スロットマシン10に3枚のメダルを投入すると、メダルが投入されるごとにベット数表示ランプ26a、26b、26cが順次点灯していき、入賞ラインL1が有効ラインとなる。また、各種ベットスイッチ34、35を操作してメダルを投入した場合は、後述するRAM110に記憶されているクレジット数から、投入されたメダルの枚数が減算され、これに伴ってクレジット数表示器27に表示されている値も減算される。規定枚数（3枚）のメダルが既に投入されている状態で、さらにメダル投入口32からメダルが投入されると、当該投入されたメダルの枚数が、RAM110に記憶されているクレジット数に加算されるとともに、クレジット数表示器27に表示されている値に加算される。

10

【0032】

操作パネル部30の正面左側には、スタートスイッチ36が傾動可能に設けられている。遊技者がスロットマシン10に規定枚数（3枚又はＢＢ遊技中は2枚）のメダルを投入した後、スタートスイッチ36を傾動操作すると、前述した4つのリール40L、40C、40R及び演出リール40Eが一斉に回転を開始する。これにより、リール40L、40C、40R及び演出リール40Eの各外周面に印刷された図柄は、表示窓22、23において上から下へと移動（スクロール）表示される。操作パネル部30の正面中央部には、3つのストップスイッチ37L、37C及び37Rが設けられている。ここで、左ストップスイッチ37Lは左リール40L及び演出リール40Eに対応し、中ストップスイッチ37Cは中リール40Cに対応し、右ストップスイッチ37Rは右リール40Rに対応している。ストップスイッチ37L、37C及び37Rは、3つのリール40L、40C及び40Rの回転速度が所定の定常回転速度（例えば、80回転/分）に達したときに、遊技者による操作が有効となる。

20

【0033】

そして、左ストップスイッチ37Lを遊技者が押動操作したときには、左リール40L及び演出リール40Eが停止し、中ストップスイッチ37Cを押動操作したときには、中リール40Cが停止し、右ストップスイッチ37Rを押動操作したときには、右リール40Rが停止する。このとき、3つのリール40C、40R、演出リール40Eの各々は、各リールの外周面に描かれている図柄のうち、連続するいずれか3つの図柄の各中心位置が、表示窓22内の上段U、中段M、および、下段Lの各中央に位置付けられ、リール40Lの外周面に描かれている図柄の中心位置が、表示窓23内の中段Mに位置付けられるように停止制御される。ここで、図柄の中心と、停止表示位置の中央とが一致する位置を定位置という。スロットマシン10においては、遊技者がストップスイッチを操作したことによって対応するリールを停止させる際に、図柄が必ず定位置で停止するように、リール停止制御が行われる。

30

【0034】

操作パネル部30の下側には、スロットマシン10の機種名やモチーフとして採用されたキャラクタなどが描かれた下部パネル50が配設されている。下部パネル50の下方略中央には、遊技者に対してメダルを払い出すためのメダル払出口60が設けられている。すなわち、リール40L、40C及び40Rが停止したときに、有効ラインに沿って停止表示された3つの図柄の組合せが、小役に対応していた場合、スロットマシン10の内部に設置されたホッパー（図示略）が作動してその小役に対応した枚数のメダルが払い出される。そして、払い出されたメダルは、メダル払出口60から排出されて受け皿61に貯留される。メダル払出口60の右側および左側には、各々、スロットマシン10内部に収納されたスピーカ64R、64L（後述する）から発せられた音を外部へ通すための透音孔62R、62Lが設けられている。

40

【0035】

フロントパネル20の上方には、液晶ディスプレイパネルから構成される表示装置70

50

が設けられている。なお、表示装置 70 は、上述した液晶ディスプレイパネルに限られず、画像情報や文字情報を遊技者が遊技中に視認し得る装置であれば、その他あらゆる画像表示装置を用いることが可能である。この表示装置 70 は、遊技履歴を表示したり、特別遊技中に表示される演出画像、役抽選の結果を報知するための演出画像、遊技の進行（メダル投入 スタートスイッチ 36 の操作 リールの回転 ストップスイッチ 37 L, 37 C, 37 R の操作 全リール回転停止）に応じた演出画像等を表示したりすることができる。表示装置 70 の上方には、リール 40 L, 40 C, 40 R が停止し、何らかの役が成立した場合、成立した役に応じたパターンで点滅する上部演出ランプ 72 が設けられている。

【0036】

次に、図 2 を参照して、リール 40 L、40 C、40 R 及び演出リール 40 E の各外周面に貼り付けられるリールテープに印刷された図柄の配列について説明する。前述したように、リール 40 L、40 C、40 R 及び演出リール 40 E の各外周面には 20 個の図柄が印刷されているが、各図柄は、リールテープの長手方向において、20 等分に区画した各図柄表示領域に 1 つの図柄が印刷されている。また、各図柄表示領域に表示される図柄の種類は、10 種類あり、各種類に応じて種別コード（図示略）が予め定められている。本実施形態における図柄の種類には、各々数字の 7 を赤色、青色及び緑色で表した「赤 7」図柄、「青 7」図柄と、「緑 7」図柄と、棒状の塊をモチーフとした「BAR」図柄と、サクラノボをモチーフとして赤色で表した「赤チェリー」図柄、スイカをモチーフとした「スイカ」図柄と、ベルをモチーフとした「ベル」図柄、プラムをモチーフとした「プラム」図柄と、ハネをモチーフとした「ハネ」図柄と、所定のキャラクタを描いた「ブランク」図柄とがある。

【0037】

また、リール 40 L、40 C 及び 40 R の各々に貼り付けられるリールテープの各図柄表示領域には、「1」～「20」の図柄番号が予め定められており、図 2 に示すように、各図柄番号には、当該図柄番号に対応する図柄表示領域に印刷された図柄の種別コードが対応付けられ、後述する ROM 108 に記憶されている。これらの情報は、スロットマシン 10 が、表示窓 22 の各停止表示位置（上段 U、中段 M、下段 L）に表示された図柄を識別する際に参照される。以下では、図柄番号及び種別コードをまとめて図柄識別情報という。図 2 に示した内容のリールテープを、各々対応するリール 40 L、40 C 及び 40 R の外周面に貼り付けると、図 2 の図柄配列において、図柄番号「1」と「20」の図柄が連続することになる。

【0038】

また、3 つのリール 40 C、40 R 及び演出リール 40 E が回転すると、表示窓 22 内に表示される各リールの 3 つの図柄は、連続する 3 つの図柄番号の値が増加する方向にスクロール表示されることになる。たとえば、表示窓 22 の下段 L から上段 U に向かって、図柄番号「1」、「2」、「3」の図柄が表示されていた場合、それ以降、表示される図柄は、図柄番号「2」、「3」、「4」 図柄番号「3」、「4」、「5」 図柄番号「4」、「5」、「6」 ……と変化する。そして、図柄番号「18」、「19」、「20」が表示されると、引き続き、図柄番号図柄番号「19」、「20」、「1」 図柄番号「20」、「1」、「2」 図柄番号「1」、「2」、「3」 ……と変化していき、以下、リールが停止するまで図柄番号「1」から「20」のうち連続する 3 つの図柄が循環的にスクロール表示される。また、リール 40 L が回転すると、表示窓 23 内に表示される 1 つの図柄は、図柄番号の値が増加する方向にスクロール表示されることになる。

【0039】

[制御回路の説明]

スロットマシン 10 を制御する制御回路は、主制御回路 100 と副制御回路 200 とで構成されている。ここで、主制御回路 100 のブロック図を図 3 に示し、これに電氣的に接続されている副制御回路 200 のブロック図を図 4 に示す。

【0040】

主制御回路の説明

図3に示す中央処理装置（以下、CPUと称する）106は、入出力バス104を介して入力される各種情報に応じて、ROM108に記憶されている各種制御プログラムを実行することで、スロットマシン10における遊技の制御を行う。CPU106は、各種制御プログラムの処理を行っている。ROM108は、スロットマシンの全体の流れを制御する制御プログラムや、制御プログラムを実行するための各種データを記憶する。ROM108に記憶されているデータとしては、前述した図柄識別情報の他、例えば、後述する各種の役に対応する図柄組合せ（図6参照）、各種役抽選テーブル（図7～図8参照）、及び、役抽選の結果に応じて、ストップスイッチ37L、37C、37Rの操作順序と成立する役の種類との対応を定めた情報（図9参照）などがある。また、ROM108に記憶される制御プログラムとしては、図20に示すメインルーチン、図21～図24に示す各種サブルーチンの処理を実行するためのプログラムなどがある。

10

【0041】

入出力バス104には、RAM110も接続されており、CPU106が、上述した制御プログラムの処理を行う過程で参照する各種フラグ（たとえば、後述する各種の役に対応した当選フラグ、再遊技成立フラグなど）や、変数の値（表示窓22に表示されている図柄番号、メダル投入枚数、クレジット枚数、メダル払出枚数、各種遊技状態における遊技回数などの値など）が一時的に記憶される。また、RAM110には、スロットマシン10の遊技状態を示す遊技状態情報も記憶される。この遊技状態情報には、「一般遊技」、「BB遊技」という2つの遊技状態を示す情報、及び、一般遊技中におけるRT状態（「非RT」/「RT1」）を示す情報がある。スロットマシン10では、これらの遊技状態に応じて、役抽選テーブルの選択や、各遊技状態間の移行に関する処理を行っている。なお、上述した各遊技状態については後に詳しく説明する。

20

【0042】

CPU106に入力される各種情報には、図1に示した1-ベットスイッチ34、最大ベットスイッチ35、スタートスイッチ36、及び、ストップスイッチ37L、37C及び37R、演出決定ボタン39から出力される信号があり、これらの信号は、入出力バス104に接続されたインターフェイス回路102を介してCPU106に入力される。さらに、CPU106へ入力される情報には、乱数発生器112によって0～65535（2の16乗）の数値範囲内で発生される乱数（整数）があり、この乱数は、入出力バス104を介してCPU106へ入力される。なお、乱数発生器112によって乱数を発生させる代わりに、CPU106の演算処理によって乱数を発生させるように構成してもよい。

30

【0043】

CPU106は、上述した各種制御プログラムを処理した結果に応じて、入出力バス104に接続された各種装置の制御を行う。まず、CPU106は、モータ駆動回路114に対して駆動パルスを出力し、ステッピングモータ80L、80C及び80Rの回転制御を行う。ステッピングモータ80L、80C及び80Rの各々は、3つのリール40L、40C及び40Rの内周側に設けられ、ステッピングモータ80L、80C及び80Rの回転シャフトにリール40L、40C及び40Rの回転中心が取り付けられている。モータ駆動回路114は、ステッピングモータ80L、80C及び80Rと接続されており、CPU106から駆動パルスが出力されるごとに、各ステッピングモータを1ステップずつ回転駆動する。さらに、CPU106は、インターフェイス回路102を介して接続線118により、次に説明する副制御回路200に対して、スロットマシン10における遊技に関する各種情報（詳しくは後述する）を送信する。

40

【0044】

副制御回路の説明

次に、図4を参照して副制御回路200の構成について説明する。上述した接続線118は、副制御回路200の入出力バス204に接続されているインターフェイス回路202に接続される。主制御回路100から副制御回路200に送信された各種情報は、イン

50

ターフェイス回路 202 において所定の信号に変換された後、入出力バス 204 に供給され、RAM 210 に一旦格納される。入出力バス 204 は、CPU 206 にデータ信号又はアドレス信号が入出力されるようになされている。この入出力バス 204 には、ROM 208、RAM 210、演出リール 40E のモータ駆動回路 214、ランプ駆動回路 218、表示駆動回路 220、及び、スピーカ駆動回路 222 も接続されている。

【0045】

ROM 208 は、モータ駆動回路 214、ランプ駆動回路 218、表示駆動回路 220、及び、スピーカ駆動回路 222 を制御する制御プログラムや、制御プログラムを実行するための初期データを記憶している。また、ROM 208 は、表示装置 70 に表示するための種々の画像データ、スピーカ 64L、64R から発するための演奏音データ、上部演出ランプ 72 を点滅させるパターンデータ、後述する演出役に対応する図柄組合せ（図 10 参照）、演出リール停止テーブル、後述する各種抽選テーブルなども記憶している。さらに ROM 208 は、後述する各種報知や演出を制御するための制御プログラム（図 25～図 35 参照）を記憶している。また、演出役を決定するための演出役決定テーブル 530（図 5 参照）も記憶している。

【0046】

RAM 210 には、上述した各種制御プログラムを実行する過程で発生／変動する各種データや、フラグのオン／オフ状態の他、主制御回路 100 から送信されてきた役抽選の結果、操作されたストップスイッチを示す情報、遊技の結果、前述した現在の遊技状態・RT 状態、及び、ART 中であるか否かなど ART に関する状態を示す ART 状態などの各種情報も記憶される。

【0047】

ランプ駆動回路 218 は、主制御回路 100 から供給される各種情報信号に基づいて CPU 206 から出力される駆動指令に応じて、操作指示ランプ 24L、24C、24R、上部演出ランプ 72、ブラックライト 74 を点灯／点滅駆動する。表示駆動回路 220 は、主制御回路 100 から供給される情報信号に基づいて CPU 206 が ROM 208 から読み出した画像データや文字データ等を、表示装置 70 に表示させる。これにより、表示装置 70 には、画像データに基づく各種演出画像（静止画／動画）として表示され、もしくは、文字データが文字メッセージとして表示される。スピーカ駆動回路 222 は、主制御回路 100 から供給される情報に基づいて CPU 206 が ROM 208 から読み出した音声データに応じてスピーカ 64R、64L を駆動し、図 1 に示した透音孔 62R、62L から音声を出力させる。

【0048】

[機能ブロック図の説明]

次に、スロットマシン 10 の制御回路の機能ブロック図を図 5 に示す。なお、以下の説明において、図 1 及び図 3 に示した各部と同じ構成については、同一の符号を付し、その詳しい説明を省略する。まず、制御回路として主制御回路 100 と副制御回路 200 とがあり、両者は電氣的に接続されている。主制御回路 100 には、操作手段 300 と、モータ駆動回路 114 とが電氣的に接続されている。副制御回路 200 には、スピーカ 64L、64R、表示装置 70、上部演出ランプ 72、モータ駆動回路 114、及び、操作指示ランプ 24L、24C、24R を備える報知出力手段 600 が電氣的に接続されている。操作手段 300 は、スタートスイッチ 36 からなる回転指示手段 310 と、3 つのストップスイッチ 37L、37C 及び 37R からなる停止指示手段 320 とを有している。この操作手段 300 は、スイッチに限らず、遊技者の四肢を用いた操作に基づいて操作信号を発生させるものであれば、あらゆる手段が適用できる。また、報知出力手段 600 は、音や光など遊技者の聴覚的、視覚的に報知を行うものに限らず、たとえば、スロットマシン 10 の内部にバイブレータなどの振動発生装置を設けて特定の部位を振動させ、遊技者の触覚によって認知される報知を行うようにしてもよい。

【0049】

主制御回路の説明

主制御回路 100 は、役抽選手段 410 と、リール制御手段 420 と、入賞判定手段 430 と、入賞処理手段 440 と、を含む。役抽選手段 410 は、役抽選を行うことによって、予め定められた役のうち、いずれか 1 つ又は複数の役に当選したか否かを定めるものである。上述した予め定められた役には、大別すると、小役、再遊技（リプレイともいう）役、ボーナス役（特別役）の 3 種類がある。小役は、成立すると予め定められた枚数のメダルが遊技者に払い出されることとなる役であり、対応する図柄組合せに応じて複数種類の小役が定められている。再遊技役は、成立すると次の遊技に限ってメダルを投入することなく再び遊技を行うことができる役である。

【0050】

ボーナス役は、成立すると、次の遊技から所定の終了条件が満たされるまで、各遊技において一般遊技における後述する非 R T 中よりもメダルを獲得できる可能性が高くなる特別遊技が開始されることとなる役である。本願明細書の B B は、第二種特別役物に係る役物連続作動装置（M B）であり、B B 遊技は、メダルの払い出し枚数が、予め定められた枚数（ここでは 100 枚とする）を超えると終了条件が成立し、特別遊技へ移行する前の遊技（一般遊技）へ戻る。B B 遊技中は、2 枚のメダルを投入することで 1 回の遊技が可能となり、入賞ライン L 1 が有効ラインとなる。また、B B 遊技中は、特定のリールが 7.5 ミリ秒で停止するように設定され、役抽選の結果に関わらず全ての小役が当選した状態になり、後述する小役 2 a、小役 2 b が成立した場合は 2 枚のメダルが払い出される。そして、成立すると B B 遊技が開始されることとなる役を B B 役という。

【0051】

< 役抽選手段の説明 >

役抽選手段 410 は、例えば、図 3 に示した乱数発生器 112（ハード乱数等）と、この乱数発生器 112 が発生する乱数を抽出する乱数抽出手段 412 と、乱数抽出手段 412 が抽出した乱数値を、ROM 108 に記憶された役抽選テーブルと照合することで、当選した役の有無及び当選した役を判定する乱数判定手段 414 とを備えている。この役抽選手段 410 による制御処理は、後述する役抽選処理サブルーチン（図 21 参照）に示される。ここで、図 6 を参照してスロットマシン 10 において成立し得る役の種類について説明する。図 6 は、各役の名称と、役が成立することとなる図柄組合せと、役が成立したときに遊技者へ払い出されるメダルの枚数とを対応付けた、配当情報の内容を示している。この配当情報は、図 3 に示した主制御回路 100 の ROM 108 に記憶されている。

【0052】

図 6 に示すように、スロットマシン 10 で成立し得る各役には、それぞれ左リール 40 L、中リール 40 C、右リール 40 R に描かれた図柄からなる図柄組合せが対応付けられている。この図柄組合せは、有効ライン L 1 に沿って停止表示された図柄組合せを意味しており、後述する入賞判定手段 430 が入賞判定を行う際に参照される。また、これらの図柄組合せが有効ラインに沿って停止表示されると、対応する役が成立したことになり、各々の役に対応した特典が遊技者に付与される。

【0053】

すなわち、B B 役が成立すると、次の遊技から前述した B B 遊技が開始される。また、再遊技役が成立した場合は、特典として次の遊技が再遊技となる。小役が成立した場合は、特典として成立した小役の種類に応じた枚数のメダルが遊技者へ払い出される。より詳細には、小役 1 が成立した場合は 6 枚のメダルが払い出され、小役 2 a が成立した場合は 8 枚（B B 遊技中は 2 枚）のメダルが払い出され、小役 2 b、小役 2 c のいずれかが成立した場合には、1 枚のメダルが払い出される。ここで、小役のように、成立するとメダルが払い出される役が成立することを、入賞ともいう。

【0054】

次に、ROM 108 に記憶されている役抽選テーブルの内容について図 7～図 8 を参照して説明する。まず、図 7 において、（a）は遊技状態が一般遊技になっており、かつ、R T 状態が「非 R T」のときに用いられる役抽選テーブルの内容を示している。（b）は遊技状態が B B 遊技のときに用いられる役抽選テーブルの内容を示している。また、図 8

は遊技状態が一般遊技になっており、かつ、R T 状態が B B 役の持ち越し中である「R T 1」のときに用いられる役抽選テーブルの内容を示している。

【0055】

役抽選テーブルは、乱数発生器 112 が発生し得る乱数値（0～65535）と、抽選結果とを対応付けたものであり、乱数判定手段 414 は、乱数抽出手段 412 によって抽出された乱数値が、役抽選テーブルのどの数値範囲に属するかによって、1つの抽選結果（抽選結果番号）が導出される。そして、導出された抽選結果番号に対応する役が、役抽選で当選した役（当選役）となる。なお、各抽選結果番号に対応する数値範囲（置数）を 65536 で割った値が、各抽選結果番号が導出される確率（各役の当選確率と同義）となる。

10

【0056】

例えば、図 7（a）に示す役抽選テーブルの場合、抽出された乱数値が「42768」～「65535」の範囲内に含まれる値だった場合は、抽選結果番号「10」が導出され、役抽選の結果は B B 役の当選となる。抽出された乱数値が「32768」～「42767」の範囲内に含まれる値だった場合は、抽選結果番号「11」が導出され、役抽選の結果は再遊技役 a の当選となる。また、複数の役が対応付けられた抽選結果番号が導出された場合は、当該対応付けられたすべての役が当選したことになる。たとえば、図 7（a）に示す役抽選テーブルにおいて、抽出された乱数が「32113」～「32767」の範囲内に含まれる値だった場合は、抽選結果番号「1」が導出され、役抽選の結果は小役 1 が当選したことになる。抽出された乱数が「31457」～「32112」の範囲内に含まれる値だった場合は、抽選結果番号「2」が導出され、役抽選の結果は小役 2 a が当選したことになる。抽出された乱数が「19661」～「31456」の範囲内に含まれる値だった場合は、抽選結果番号「3」が導出され、役抽選の結果は小役 2 a、小役 2 b が当選したことになる。抽出された乱数が「9830」～「19660」の範囲内に含まれる値だった場合は、抽選結果番号「4」が導出され、役抽選の結果は小役 2 a、小役 2 c が当選したことになる。抽出された乱数が「0」～「9829」の範囲内に含まれる値だった場合は、抽選結果番号「5」が導出され、役抽選の結果は小役 2 a、小役 2 b、小役 2 c が当選したことになる。

20

【0057】

役抽選の結果、何らかの役に当選したときは、乱数判定手段 414 によって、当選した役に対応するフラグ（以下、このフラグを当選フラグという）がオン（「1」）にされる。各役に対応する当選フラグのオン/オフ状態は、図 3 に示した RAM 110 に記憶される。そして、1回の遊技が終了すると、後述する入賞判定手段 430 によって、再遊技役及び各小役のいずれかに対応する当選フラグがオンになっていた場合は、その当選フラグに対応する役が成立したか否かに関係なく、その当選フラグがオフにされる。これに対して、一般遊技中に B B 役の当選フラグがオンになった場合は、その遊技が終了してもオフにされず、その役が成立するまでオンの状態が維持される。このように、当選フラグのオン状態が維持されている状態を、「B B フラグの持ち越し中」又は「B B 内部当選中」ともいう。

30

【0058】

また、B B フラグの持ち越し中の遊技において、役抽選でいずれかの小役又は再遊技役が当選した場合は、当選した役に対応する当選フラグがオンになる。よって、このときの各役に対応する当選フラグは、当該役抽選で当選した役と、オン状態が保持されている B B 役とに対応する当選フラグがオン状態になっている。

40

【0059】

図 7（b）に示す役抽選テーブルにおいては、抽選結果番号に B B 役と再遊技役が対応付けられていない。よって、B B 遊技中に、B B 役、再遊技役が当選することはない。そして、図 7（b）に示す役抽選テーブルにおいて、抽出された乱数が「0」～「32767」の範囲内に含まれる値だった場合は、抽選結果番号「1」～「5」の当選となるが、B B（M B）中は、役抽選の結果に関わらず停止制御で入賞を行うので、ここでは、どの

50

停止態様に関わらず、小役 2 a が成立することになる。抽出された乱数が「3 2 7 6 8」～「6 5 5 3 5」の範囲内に含まれる値だった場合は、抽選結果番号「1 2」が導出され、役抽選の結果はハズレになるが、ここでも、役抽選の結果に関わらず停止制御で入賞を行うので、小役 2 a が成立することになる。

【0060】

次に、図 8 に示す「RT1」用の役抽選テーブルについて説明する。図 8 に示すように、抽選結果番号「1」～「5」に各々対応付けられた役の種類、および、各抽選結果番号に対応付けられた数値範囲は、抽出された乱数が「6 4 4 8 1」～「6 5 5 3 5」の範囲内に含まれる値だった場合は、抽選結果番号「1」が導出され、役抽選の結果は小役 1 が当選したことになり、抽出された乱数が「6 4 2 2 5」～「6 4 4 8 0」の範囲内に含まれる値だった場合は、抽選結果番号「2」が導出され、役抽選の結果は小役 2 a が当選したことになり、抽出された乱数が「5 2 4 2 9」～「6 4 2 2 4」の範囲内に含まれる値だった場合は、抽選結果番号「3」が導出され、役抽選の結果は小役 2 a、小役 2 b が当選したことになり、抽出された乱数が「4 2 5 9 8」～「5 2 4 2 8」の範囲内に含まれる値だった場合は、抽選結果番号「4」が導出され、役抽選の結果は小役 2 a、小役 2 c が当選したことになり、抽出された乱数が「3 2 7 6 8」～「4 2 5 9 7」の範囲内に含まれる値だった場合は、抽選結果番号「5」が導出され、役抽選の結果は小役 2 a、小役 2 b、小役 2 c が当選したことになり、しかしながら再遊技役については、図 7 (a) に示した役抽選テーブルにおいては、再遊技役 a のみが当選する内容になっているのに対して、図 8 に示す役抽選テーブルでは、同時に複数種類の再遊技役が当選し得る内容になっている。すなわち、図 8 に示す通り、再遊技役 a ～ f (図 6 参照) のいずれか複数が、同時に当選し得るようになっている。図 8 においては、抽選結果番号「6」～「9」の各々について、同時に当選し得る再遊技役を「」印で示している。例えば、抽選結果番号「6」が導出された場合は、再遊技役 a, b, e, f が同時に当選し、抽選結果番号「7」が導出された場合は、再遊技役 a, b, d, e, f が同時に当選し、抽選結果番号「8」が導出された場合は、再遊技役 a, b, c, e, f が同時に当選し、抽選結果番号「9」が導出された場合は、再遊技役 a, b, c, d, e, f が同時に当選することになる。

なお、抽選結果番号「1」～「5」に各々対応付けられた役の種類、および、各抽選結果番号に対応付けられた数値範囲は、図 7 (a) に示した「非 RT」用の役抽選テーブルと全く同じにしても良い。そのとき、「3 2 7 6 8」～「6 5 5 3 5」の範囲は、抽選結果番号「6」～「9」に対応付けられた再遊技役が当選し得る内容になる。

【0061】

なお、「RT1」の役抽選テーブルでは、再遊技役の(合成)当選確率が約 1/2 になっている(図 8 の数値範囲参照)。よって、一般遊技中で、かつ RT 状態が「RT1」になっているときは、いずれかの再遊技役が当選しやすい状態になっているといえる。

【0062】

なお、抽選結果番号「3」が導出された場合に、役抽選の結果は小役 2 a、小役 2 b が当選するように、一つの抽選結果番号が導出された場合に、複数の役が同時に当選するものとしたが、例えば一つの抽選結果番号「3」を一つの役として、一つの役を成立させる図柄組合せが図柄組合せ(ハネ - ベル - ベル)、図柄組合せ(blank - 青 7 - 青 7)等複数あるものとしてもよい。その場合、複数の抽選結果番号を例えば抽選結果番号「3」と「5」などを同時に導出するようにしてもよい。

【0063】

図 5 に戻り、乱数判定手段 414 は、図 7 ～ 図 8 に示した役抽選テーブルの中から、現在の遊技状態、及び、一般遊技中においては RT 状態に応じた役抽選テーブルを選択し、乱数抽出手段 412 によって抽出された乱数の値と、選択した役抽選テーブルとに基づいて当選役を決定している。

【0064】

< リール制御手段の説明 >

リール制御手段 420 は、リール停止制御手段 422 を有し、リール 40L, 40C,

40Rの回転駆動に関する制御を行う。すなわち、スタートスイッチ36から発信されたリール回転開始信号を受信すると、モータ駆動回路114を介してステッピングモータ80L, 80C, 80Rを駆動する。これによりリール40L, 40C, 40Rを回転させた後、ストップスイッチ37L, 37C, 37Rからリール停止信号が発信されると、リール停止制御手段422により、リールの停止制御を行わせる。

【0065】

リール停止制御手段422は、ストップスイッチ37L, 37C, 37Rからリール停止信号が発信されると、操作されたストップスイッチに対応するリールの回転を190ミリ秒以内に停止させる。すなわち、定常回転速度が80回転/分であり、1リール当たりの図柄数を20とすると、リール停止制御手段422は、ストップスイッチが操作されたときのリールの回転位置から、最大でも5図柄分、回動するまでの間に、当選役に対応した図柄組合せ(図6参照)を構成している図柄(以下、当選図柄という)が、有効ラインが通過する停止表示位置(以下、有効ラインの位置という)に到達し得るときは、その当選図柄が有効ラインの位置に達したときにリールを停止させる。ここで、リールの回転位置とは、リールの回転方向における位置(例えば、図柄番号「20」の図柄が中段Mの定位置にあるときの位置を基準位置としたときに、当該基準位置からの位置)をいう。また、既に他のリールが停止しており、そのリールの当選図柄がいずれかの有効ラインの位置に停止しているときは、停止させようとしているリールの当選図柄が、その有効ラインの位置で停止するように、上述した範囲内で移動(回動)させた後、リールを停止させる。例えば、中リール40Cにおける当選図柄が中段Mに停止しているときに、右リール40Rの停止制御を行うときは、右リール40Rにおける当選図柄を、中段Mに停止させる。

【0066】

これに対して、対応するリールを5図柄分、回動させても、当選図柄を有効ラインの位置に到達させることができないときは、5図柄分、回動させる間の適宜定められた図柄が停止表示されるように(ただし、何らかの役が成立してしまわないように)リールを停止させる。この場合、役抽選で何らかの役が当選していたとしても、その役に対応する図柄組合せが有効ラインに沿って停止表示されることがないため、その役は成立しない。以下では、このような遊技結果を「取りこぼし」という。

【0067】

ここで、上述したリール停止制御を前提として図2に示した中リール40C、右リール40Rの図柄配列を見ると、中リール40C、右リール40Rにおける「ベル」図柄及び「プラム」図柄は、その配置間隔から、ストップスイッチをどのようなタイミングで操作しても、中段Mに停止させることができる。また、中リール40Cについては、「スイカ」図柄も同様である。そして、図2に示した左リールの図柄配列を見ると、左リールにおける「ブランク」図柄、「ハネ」図柄及び「赤チェリー」図柄は、その配置間隔から、ストップスイッチをどのようなタイミングで操作しても、中段Mに停止させることができる。このため、図6に示した配当情報によれば、小役2a(図柄組合せ:ハネ-ベル-ベル)、再遊技役a(図柄組合せ:ブランク-プラム-プラム)、再遊技役b(図柄組合せ:ブランク-プラム-スイカ/ハネ)、再遊技役c(図柄組合せ:ブランク-ベル-プラム)及び再遊技役d(図柄組合せ:ブランク-プラム-ベル)は、役抽選で当選すれば、上述したリール停止制御によって取りこぼしが生じない。これに対して、上述した役以外の役については、上述したリール停止制御を行ったとしても、ストップスイッチの操作タイミングによっては、有効ラインの位置に停止させることができない図柄を含んだ図柄組合せになっている。すなわち、取りこぼしが生じる可能性がある。

【0068】

リール停止制御手段422は、役抽選で何らかの役に当選した場合は、決められた範囲内で当選役が成立するように、また、それができない場合は当選役以外の役が成立しないように、各リールを停止させている。

【0069】

また、BBフラグの持ち越し中に役抽選が行われた結果、小役又は再遊技役が当選した

場合は、当該当選した役の当選フラグと、持ち越し中のＢＢ役の当選フラグとの双方がオン状態となり、これらのうち、いずれか役を成立させることができる状態となる。この場合、リール停止制御手段４２２は、ＢＢ役の当選図柄よりも、当選した小役又は再遊技役の当選図柄を、優先的に有効ラインの位置へ停止させるリール停止制御を行う。このため、ＢＢフラグ持ち越し中に遊技者がＢＢ役を成立させることができる可能性が生じるのは、取りこぼしが生じる可能性がある役が当選した場合において、その役を成立させることができないタイミング（換言すると、リールの回転位置）でストップスイッチを操作したとき、となる。

【００７０】

なお、ＢＢフラグの持ち越し中における役抽選で、小役又は再遊技役が当選した場合、上述したリール停止制御とは逆に、持ち越し中のＢＢ役を優先的に成立させるようなリール停止制御を行うように定めてもよい。この場合、リール停止制御手段４２２は、ＢＢ役の当選図柄を有効ラインの位置に停止させることができないタイミングで操作されたときにのみ、当選した小役又は再遊技役の当選図柄を有効ラインの位置に停止させるようなリール停止制御を行う。

【００７１】

さらに、リール停止制御手段４２２は、役抽選で複数の小役２が当選した場合又は複数の再遊技役が当選した場合は、ストップスイッチ３７Ｌ，３７Ｃ，３７Ｒの操作順序に応じて、予め定められた１つの役が成立するようにリール停止制御を行う。ここで、役抽選で複数の小役２が同時に当選した時に、入賞させるべくリール停止制御が行われる小役２の種類と、ストップスイッチ３７Ｌ，３７Ｃ，３７Ｒの操作順序との対応を図９（ａ）に示す。また、複数の再遊技役が同時に当選した時に、成立させるべくリール停止制御が行われる再遊技役の種類と、ストップスイッチ３７Ｌ，３７Ｃ，３７Ｒの操作順序との対応を図９（ｂ）に示す。

【００７２】

以下では、左ストップスイッチ３７Ｌ 中ストップスイッチ３７Ｃ 右ストップスイッチ３７Ｒの順に各ストップスイッチを操作することを操作順序１、左ストップスイッチ３７Ｌ 右ストップスイッチ３７Ｒ 中ストップスイッチ３７Ｃの順に各ストップスイッチを操作することを操作順序２、中ストップスイッチ３７Ｃ 左ストップスイッチ３７Ｌ 右ストップスイッチ３７Ｒの順に各ストップスイッチを操作することを操作順序３、中ストップスイッチ３７Ｃ 右ストップスイッチ３７Ｒ 左ストップスイッチ３７Ｌの順に各ストップスイッチを操作することを操作順序４、右ストップスイッチ３７Ｒ 左ストップスイッチ３７Ｌ 中ストップスイッチ３７Ｃの順に各ストップスイッチを操作することを操作順序５、右ストップスイッチ３７Ｒ 中ストップスイッチ３７Ｃ 左ストップスイッチ３７Ｌの順に各ストップスイッチを操作することを操作順序６という。

【００７３】

図９（ａ）において、「抽選結果番号」欄の数字は、遊技中における抽選結果番号を示す（図７，図８）。また、この図において「第１停止操作」とは、１回の遊技において、リール４０Ｌ，４０Ｃ，４０Ｒが回転を開始してから最初に行われるストップスイッチの操作をいう。図９（ａ）に示すように、一般遊技中に役抽選で抽選結果番号「３」が導出された場合、各ストップスイッチが操作順序５で操作された場合は、リール停止制御手段４２２は、小役２ａに対応する図柄組合せ（ハネ・ベル・ベル）が、有効ラインに沿って停止表示されるようにリール停止制御を行う。これに対して、各ストップスイッチが操作順序１、２、３、４又は６のいずれかの操作順序で操作された場合は、小役２ｂに対応する図柄組合せ（blank・青７・青７）が有効ラインに沿って停止表示されるようにリール停止制御を行う。

この例では、中右リールに対して「青７」図柄を１９０ミリ秒では、必ず引き込む配列ではないが、小役２ｂが当選したときは、引き込み時間を長くして、必ず「青７」図柄を引き込めるようにしている。

【００７４】

すなわち、一般遊技中に役抽選で抽選結果番号「3」が導出された場合、遊技者が操作順序5で各ストップスイッチを操作すれば、小役2aを確実に入賞させることができるが、操作順序1、2、3、4又は6のいずれかの操作順序で各ストップスイッチを操作する場合は、適切なタイミングで各ストップスイッチを操作しなければ、小役2bを取りこぼす可能性がある。以上のことは、BB遊技中の一般遊技で抽選結果番号「3」が導出された場合も同様である。

【0075】

同様に、一般遊技中に役抽選で抽選結果番号「4」が導出された場合は、各ストップスイッチが操作順序4で操作された場合は、リール停止制御手段422は、小役2aに対応する図柄組合せが、有効ラインに沿って停止表示されるようにリール停止制御を行う。これに対して、各ストップスイッチが操作順序1、2、3、5又は6のいずれかの操作順序で操作された場合は、小役2cに対応する図柄組合せ(ブラム - 青7 - 青7)が有効ラインに沿って停止表示されるようにリール停止制御を行う。よって、各ストップスイッチが操作順序1、2、3、5又は6のいずれかの操作順序で操作された場合は、小役2cを取りこぼす可能性がある。

【0076】

同様に、一般遊技中に役抽選で抽選結果番号「5」が導出された場合は、各ストップスイッチが操作順序3で操作された場合は、リール停止制御手段422は、小役2aに対応する図柄組合せが、有効ラインに沿って停止表示されるようにリール停止制御を行う。これに対して、各ストップスイッチが操作順序1、2、4、5又は6のいずれかの操作順序で操作された場合は、小役2bに対応する図柄組合せ(ブランク - 青7 - 青7)が有効ラインに沿って停止表示されるようにリール停止制御を行う。よって、各ストップスイッチが操作順序1、2、4、5又は6のいずれかの操作順序で操作された場合は、小役2bを取りこぼす可能性がある。

【0077】

8枚の払い出しがある小役2aは、中ストップスイッチ37Cが第1停止操作となる操作順序3、4に振り分けが多くなっている。そのため非ARTに中ストップスイッチ37Cを第1停止操作すれば、小役2aが成立する確率が高くなる。このような不具合が生じないように、本スロットマシンは、非ARTに中ストップスイッチ37C又右ストップスイッチ37Rを第1停止操作するとART決定が行われない等のペナルティが科されるようになっている。

【0078】

次に、図9(b)を参照して、一般遊技中においてRT状態が「非RT」又は「RT1」に、役抽選で複数の再遊技役が同時に当選したときの、ストップスイッチの操作順序と、成立する再遊技役の種類との対応について説明する。

【0079】

まず、図9(b)に示すように、リール停止制御手段422は、役抽選で抽選結果番号「6」又は「9」のいずれかが導出された場合、各ストップスイッチが操作順序1、2、3で操作された場合は、再遊技役a(図柄組合せ:ブランク - ブラム - ブラム)が成立し、各ストップスイッチが操作順序4で操作された場合は、再遊技役b(図柄組合せ:ブランク - ブラム - スイカ/ハネ)が成立し、各ストップスイッチが操作順序5、6で操作された場合は、再遊技役f(図柄組合せ:ハネ - 青7 - 青7)が成立するようなリール停止制御を行う。ここで、各ストップスイッチが操作順序5、6で操作された場合、右リールに「青7」図柄の目押しに失敗して入賞ラインL1に「青7」図柄が停止しなかった場合には、再遊技役a(図柄組合せ:ブランク - ブラム - ブラム)が成立するリール停止制御を行う。また、右リール40Rに「青7」図柄の目押しに成功して入賞ラインL1に「青7」図柄が停止し、中リール40Cに「青7」図柄の目押しに失敗して入賞ラインL1に「青7」図柄が停止しなかった場合には、再遊技役e(図柄組合せ:ハネ - ブラム - 青7)が成立するリール停止制御を行う。

【0080】

リール停止制御手段 4 2 2 は、役抽選で抽選結果番号「7」が導出された場合、各ストップスイッチが操作順序 1、2 で操作された場合は、再遊技役 a (図柄組合せ：ブランク - ブラム - ブラム) が成立し、各ストップスイッチが操作順序 3 で操作された場合は、再遊技役 b (図柄組合せ：ブランク - ブラム - スイカ / ハネ) が成立し、各ストップスイッチが操作順序 4 で操作された場合は、再遊技役 d (図柄組合せ：ブランク - ブラム - ベル) が成立し、各ストップスイッチが操作順序 5、6 で操作された場合は、再遊技役 f (図柄組合せ：ハネ - 青 7 - 青 7) が成立するようなリール停止制御を行う。再遊技役 f の取りこぼし時には、抽選結果番号「6」の場合と同様のリール停止制御を行う。

【0081】

リール停止制御手段 4 2 2 は、役抽選で抽選結果番号「8」が導出された場合、各ストップスイッチが操作順序 1、2 で操作された場合は、再遊技役 a (図柄組合せ：ブランク - ブラム - ブラム) が成立し、各ストップスイッチが操作順序 3 で操作された場合は、再遊技役 b (図柄組合せ：ブランク - ブラム - スイカ / ハネ) が成立し、各ストップスイッチが操作順序 4 で操作された場合は、再遊技役 c (図柄組合せ：ブランク - ベル - ブラム) が成立し、各ストップスイッチが操作順序 5、6 で操作された場合は、再遊技役 f (図柄組合せ：ハネ - 青 7 - 青 7) が成立するようなリール停止制御を行う。再遊技役 f の取りこぼし時には、抽選結果番号「6」の場合と同様のリール停止制御を行う。

なお、前述したように、再遊技役 a , b , c , d にはいずれも取りこぼしが生じない図柄組合せが対応付けられている。

【0082】

< 入賞判定手段の説明 >

入賞判定手段 4 3 0 は、遊技状態制御手段 4 3 2 を有し、リール 4 0 L , 4 0 C , 4 0 R がすべて停止すると、何らかの役が成立したか否かを判定する入賞判定を行うとともに、遊技状態制御手段 4 3 2 に、入賞判定の結果などに応じて前述した遊技状態の移行制御を行わせる。入賞判定手段 4 3 0 は、図 2 に示した各リールの図柄番号に対応する種別コードを記憶しており、リール 4 0 L , 4 0 C , 4 0 R が停止したときに表示窓 2 2、2 3 の中段 M に表示された図柄の種類を特定する。そして、特定した 3 つの図柄に基づいて、有効ライン L 1 に沿って停止表示された各図柄組合せを認識し、図 6 に示した配当情報に基づいて、何らかの役が成立したか否かを判定する。また、当該判定後に、オン状態になっている小役又は再遊技役に対応する当選フラグをオフ状態にし、B B 役が成立したときは、当該 B B 役に対応する当選フラグをオフ状態にする。

【0083】

遊技状態制御手段 4 3 2 は、B B 役の成立及び B B 遊技の終了条件の成立に応じて、遊技状態 (「一般遊技」、 「B B 遊技」) の移行を制御する。また、一般遊技中において、B B 役の当選に応じて、R T 状態 (「非 R T」、 「R T 1」) の移行を制御する。ここで、図 1 4 に示す状態遷移図を参照して、各遊技状態及び R T 状態の遷移について説明する。まず、遊技開始当初の遊技状態は「一般遊技」になっており、かつ、R T 状態は「非 R T」になっている。この状態で、B B 役が当選すると、遊技状態制御手段 4 3 2 は、R T 状態を「R T 1」へ移行させる。

【0084】

また、一般遊技中に、B B 役が成立した場合は、遊技状態を「一般遊技」から、「B B 遊技」へ移行させる。そして、B B 遊技の終了条件が成立すると、遊技状態を「一般遊技」とし、R T 状態を「非 R T」へ移行させる。

【0085】

R T 状態が「非 R T」中においては、B B 役が約 1 / 2 の確率で当選するため (図 7 (a) 参照)、 「非 R T」に滞在してから数ゲーム以内には、R T 状態が「R T 1」に移行する。R T 状態が「R T 1」においては、「はずれ」が存在しなく (図 8 参照)、再遊技役及び小役は B B 役よりも優先して停止制御されるため、B B 役は小役 1 をとりこぼしたときの一部の停止位置でのみ成立する。言い換えれば、小役 1 をとりこぼしなく完全に成立させることができれば、B B 役が成立することはない。また、B B 役の図柄組合せ (ス

10

20

30

40

50

イカ - B A R - B A R) を構成する「スイカ」図柄及び「B A R」図柄は、各リールに 1 図柄又は 2 図柄のみ配置されているだけなので(図 2 参照)、意図的に B B 役の図柄組合せを各リールに目押ししないと、成立しにくい図柄組合せとなっている。また、B B 遊技中は、2 枚賭け 2 枚払い出しとなり、メダルが増えることを期待できない遊技が規定枚数(100 枚)の払い出しに到達するまで続くため、遊技者は意図的に B B 役を成立させることはない。以上の理由により、遊技中は、遊技状態が「一般遊技」であり、R T 状態が「R T 1」である状態にほぼ滞在することとなる。

【0086】

< 入賞処理手段の説明 >

入賞処理手段 440 は、入賞判定手段 430 によりいずれかの小役が成立したと判定された場合、スロットマシン 10 の内部に設けられているホッパー(図示略)を駆動して、成立した小役に対応する枚数のメダル(図 6 参照)を払い出すための制御を行う。

10

【0087】

副制御回路の説明

副制御回路 200 は、主に通常演出制御手段 510 と、演出役抽選手段 520 と、副制御乱数発生器 525 と、演出役決定テーブル 530 と、報知遊技期間制御手段 540 と、報知遊技期間演出制御手段 550 と、報知制御手段 560、演出リール制御手段 570、上乘値決定手段 580、上乘 A R T 権利決定手段 585、A R T 遊技数再設定手段 590 とからなっている。

【0088】

20

< 通常演出制御手段の説明 >

通常演出制御手段 510 は、演出データ記憶手段 512 と、演出抽選手段 514 とを有し、報知出力手段 600 において、後述する報知遊技期間外に実行される演出を制御する。演出データ記憶手段 512 は、各種演出を実行するための、画像(動画又は静止画)データ、効果音又は楽音データ、上部演出ランプ 72 の点滅パターンデータを記憶している。演出抽選手段 514 は、主制御回路 100 から送信される役抽選の結果に応じて、実行する演出の内容を抽選によって決定する。これにより、通常演出制御手段 510 は、演出抽選手段 514 によって決定された演出内容に対応する画像(動画又は静止画)データ、効果音又は楽音データ、上部演出ランプ 72 の点滅パターンを示すデータなどの各種データを、演出データ記憶手段 512 から読み出し、読み出した各種データに基づいて、報知出力手段 600 の表示装置 70、スピーカ 64 L、64 R、上部演出ランプ 72、ブラックライト 74 を駆動する。また、効果音には、役が成立したときの成立音及び払い出し音がある。通常演出制御手段 510 は、小役 1 が成立したときには成立音 A、払い出し時には払い出し音 A を出力し、小役 2 a、小役 2 b、小役 2 c が成立したときには成立音 B、払い出し時には払い出し音 B を出力する。また再遊技役 a ~ f が成立したときには成立音 C を出力する。

30

【0089】

< 演出役決定手段の説明 >

演出役決定手段 520 は、役抽選手段 410 により抽選された役に基づき、演出役を決定する。決定された演出役は、後述する特定遊技期間(A R T)の上乘値(ゲーム数、ナビ数、払い出し数、純増枚数等の上乘)の決定(抽選)等を使用される。特定遊技期間(A R T)の終了条件が所定のゲーム数を消化することである場合には、上乘値はゲーム数となる。特定遊技期間(A R T)の終了条件が例えば小役 2 a の操作順序を示唆するナビを規定数消化することである場合には、上乘値はナビ数となる。また、特定遊技期間(A R T)の終了条件がメダルを所定の枚数払い出すことである場合には、上乘値は払い出し数となる。また、特定遊技期間(A R T)の終了条件がメダルの純増枚数が所定数に達したことである場合には、上乘値は純増枚数となる。

40

特定遊技期間(A R T)には、後述する上乘 A R T 1、上乘 A R T 2、上乘 A R T 3 と上乘 A R T で獲得した上乘ゲーム数が実行されるボーナス A R T(B A R T)とがある。

なお、上乘値(ゲーム数、ナビ数、払い出し数、純増枚数等の上乘)は、ゲーム数、ナ

50

ビ数、払い出し数、純増枚数等を増加させることに限定されず、ゲーム数、ナビ数、払い出し数、純増枚数等を減少させることも含む「変更値」としてもよい。

【0090】

後述する演出役PB、演出役BB、演出役RBの決定に基づいて開始されることとなる報知遊技期間は、ARTのことである。報知遊技期間は、一般遊技中に生じ得る遊技期間であり、この遊技期間中に、役抽選で抽選結果番号「3」～「5」のいずれかが導出された場合は、小役2aを入賞させるための操作順序（図9（a）参照）が報知される。また、RT状態が「RT1」になっているときに、役抽選で抽選結果番号「6」～「9」のいずれかが導出された場合は、後述する演出役に基づいて、再遊技役a、b、fのいずれかを導出する操作順序（図9（b）参照）が報知される。なお、これらの報知は、報知制御手段560によって制御される。また、以下では報知遊技期間のことをARTという。また、一般遊技中であって、ART中以外の遊技状態を「通常状態」又は「非ART中」という。

10

【0091】

ART中は、報知された操作順序に従ってストップスイッチ37L、37C、37Rを操作するだけで、遊技者にとって有利な遊技結果が得られることになる。すなわち、役抽選で抽選結果番号「3」～「5」のいずれかが導出されたときに、報知されたストップスイッチを最初に操作すれば、確実に小役2aが入賞して、8枚のメダルが払い出されることになる。

【0092】

20

< 演出役の説明 >

副制御回路200の演出役決定手段520は、主制御回路100の役抽選手段410によって抽選される役（主制御役）とは別に、配当が設定されていない疑似的な役である演出役の決定を行う。演出役は、役抽選手段410によって抽選される役（主制御役）に基づいて欠定される。この演出役は、ARTの開始決定、ARTの上乗値（ゲーム数、ナビ数、払い出し数、純増数等の上乗）等の決定に使用される。また、以下では役抽選手段410によって抽選される役（主制御役）のことを「役」といい、演出役決定手段520によって決定された疑似的な役を「演出役」という。

【0093】

図10は、役抽選手段410によって抽選される役（主制御役）と演出役決定手段520によって決定された疑似的な役を演出役との対応関係を纏めた一覧表である。図11は、小役が成立したときにおける、演出役の停止例を示す。図12は、再遊技役が成立したときにおける、演出役の停止例を示す。図13は、非ART中において後述する演出役ボーナスが決定されたときにおける、演出役の停止例を示す。演出役には、演出役中段チェリー、演出役強チェリー、演出役スイカ、演出役弱チェリー、演出役ベル、演出役リプレイ、演出役チャンス目、演出役青7揃い、演出役プレミアムボーナス（演出役PB）、演出役ビッグボーナス（演出役BB）、演出役レギュラーボーナス（演出役RB）がある。

30

【0094】

< 演出役中段チェリー >

演出役中段チェリーは、小役2aが当選したときに決定される演出役である。演出役中段チェリーは、後述する非ART、上乗ART3又はBART中において抽選結果番号「2」が導出されたときに、100%の確率で決定され（図15（b）参照）（図18（b）参照）（図19（b）参照）、上乗ART3中において抽選結果番号「3」～「5」のいずれかが導出されたときに、39/48の確率（図18（b）参照）で決定される。

40

上乗ART3又はBART中において、演出役中段チェリーが決定された場合には、小役2aが成立する操作順序が報知される。報知に従い停止操作を行うと、図11（a）に示すように、演出リール40Eの中段に「赤チェリー」図柄が停止し、リール40L、40C、40Rの中段には小役2aに対応する図柄組合せ（ハネ・ベル・ベル）が停止する。

【0095】

50

< 演出役ハズレ >

演出役ハズレは、小役 2 b、小役 2 c が当選したときに決定される演出役である。演出役ハズレは、後述する非 A R T 中において抽選結果番号「3」～「5」が導出されたときに、100%の確率で決定される（図 15（b）参照）。

非 A R T 中において、抽選結果番号「3」又は「5」が導出され、演出役ハズレが決定された場合には、左ストップスイッチ 37 L が第 1 停止操作され（ペナルティがあるため左ストップスイッチ 37 L が第 1 停止操作となる）、例えば、演出リール 40 E の上段に「スイカ」図柄、中段に「ベル」図柄、下段に「プラム」図柄が停止する。

そして、リール 40 C、40 R に「青 7」図柄を引き込み可能な停止位置で中ストップスイッチ 37 C 及び右ストップスイッチ 37 R が押動操作されると、図 11（b）に示すように、図柄リール 40 L、40 C、40 R の中段に小役 2 b に対応する図柄組合せ（blank - 青 7 - 青 7）が停止する。

【0096】

非 A R T 中において、抽選結果番号「4」に当選し、演出役ハズレが決定された場合には、左ストップスイッチ 37 L が第 1 停止操作され、例えば、演出リール 40 E の上段に「スイカ」図柄、中段に「ベル」図柄、下段に「プラム」図柄が停止する。

そして、リール 40 C、40 R に「青 7」図柄を引き込み可能な停止位置で中ストップスイッチ 37 C 及び右ストップスイッチ 37 R が押動操作されると、図 11（c）に示すように、図柄リール 40 L、40 C、40 R の中段に小役 2 c に対応する図柄組合せ（プラム - 青 7 - 青 7）が停止する。

【0097】

< 演出役強チェリー >

演出役強チェリーは、再遊技役 a が当選したときに決定される演出役である。演出役強チェリーは、後述する非 A R T、上乘 A R T 3 又は B A R T 中において、抽選結果番号「6」～「9」のいずれかが導出されたときに、非 A R T 中は 40 / 1000 の確率（図 15（c）参照）、上乘 A R T 3 中は 2 / 5 の確率（図 18（c）参照）、B A R T 中は 2 / 50 の確率（図 19（c）参照）で決定される。

上乘 A R T 3 又は B A R T 中において、演出役強チェリーが決定された場合には、再遊技役 a が成立する操作順序が報知される。報知に従い停止操作を行うと、図 12（a）に示すように、演出リール 40 E の下段に「赤チェリー」図柄が停止し、リール 40 L、40 C、40 R の中段には再遊技役 a に対応する図柄組合せ（blank - プラム - プラム）が停止する。

非 A R T 中において、演出役強チェリーが決定された場合には、左ストップスイッチ 37 L が第 1 停止操作され（ペナルティがあるため）、演出リール 40 E の下段に「赤チェリー」図柄が停止する。続いて、中ストップスイッチ 37 C 及び右ストップスイッチ 37 R が押動操作されたならば、図 12（a）に示すように、リール 40 L、40 C、40 R の中段には再遊技役 a に対応する図柄組合せ（blank - プラム - プラム）が停止する。

【0098】

< 演出役スイカ >

演出役スイカは、小役 1 が当選したときに決定される演出役である。後述する非 A R T、上乘 A R T 1、上乘 A R T 2、上乘 A R T 3 又は B A R T 中において、抽選結果番号「1」が導出されたときに、非 A R T を含めた全ての種類の A R T において、100%の確率で決定される。

演出役スイカが決定された場合には、図 11（e）に示すように、演出リール 40 E の上段に「スイカ」図柄が停止し、リール 40 L、40 C、40 R の中段には小役 1 に対応する図柄組合せ（blank - ベル - 赤 7）が停止するリール停止制御が行われる。そのとき演出リール 40 E、リール 40 C、40 R の各「スイカ」図柄は表示窓 22 の上段に停止するため、表示窓 22 の上段に「スイカ」図柄が 3 個揃った組み合わせが表示される。

【0099】

< 演出役弱チェリー >

10

20

30

40

50

演出役弱チェリーは、再遊技役 b が当選したときに決定される演出役である。演出役弱チェリーは、後述する上乘 A R T 3 又は B A R T 中において、抽選結果番号「6」～「9」のいずれかが導出されたときに、上乘 A R T 3 中は 2 / 5 の確率（図 1 8（c）参照）、B A R T 中は 3 / 5 の確率（図 1 9（c）参照）で決定される。

上乘 A R T 3 又は B A R T 中において、演出役弱チェリーが決定された場合には、再遊技役 b が成立する操作順序が報知される。報知に従い停止操作を行うと、図 1 2（b）に示すように、演出リール 4 0 E の下段に「赤チェリー」図柄が停止し、リール 4 0 L , 4 0 C , 4 0 R の中段には再遊技役 b に対応する図柄組合せ（ブランク - プラム - スイカ / ハネ）が停止する。

【0100】

< 演出役ベル >

演出役ベルは、小役 2 a、再遊技役 b 又は再遊技役 c が当選したときに決定される演出役である。演出役ベルは、後述する上乘 A R T 1 中において、抽選結果番号「2」～「5」のいずれかが導出されたときに、100%の確率（図 1 6（b）参照）、抽選結果番号「6」～「9」のいずれかに当選したときに、1 / 5 の確率（図 1 6（c）参照）で決定される。上乘 A R T 1 中において、抽選結果番号「2」～「5」のいずれかに当選し、演出役ベルが決定されたときは、小役 2 a が成立する操作順序が報知される。報知に従い停止操作を行うと、図 1 1（d）に示すように、演出リール 4 0 E の中段に「ベル」図柄が停止し、リール 4 0 L , 4 0 C , 4 0 R の中段には小役 2 a に対応する図柄組合せ（ハネ - ベル - ベル）が停止する。

【0101】

一方、上乘 A R T 1 中において、抽選結果番号「6」、「7」、「9」のいずれかが導出され、演出役ベルが決定されると、再遊技役 b が成立する操作順序が報知される。報知に従い停止操作を行うと、図 1 2（e）に示すように、演出リール 4 0 E の上段に「ベル」図柄が停止し、リール 4 0 L , 4 0 C , 4 0 R の中段には再遊技役 b に対応する図柄組合せ（ブランク - プラム - スイカ / ハネ）が停止する。そのとき演出リール 4 0 E , リール 4 0 C , 4 0 R の各「ベル」図柄は表示窓 2 2 の上段に停止するため、表示窓 2 2 の上段に「ベル」図柄が 3 個揃った組み合わせが表示される。このとき、再遊技役が成立したにも関わらず、再遊技役に対応する成立音 C ではなく小役 2 に対応する成立音 B がスピーカ 6 4 から出力され、払い出しがないにも関わらず、小役 2 に対応する払い出し音 B スピーカ 6 4 から出力される。

【0102】

また、上乘 A R T 1 中において、抽選結果番号「8」が導出され、演出役ベルが決定されると、再遊技役 b 又は再遊技役 c が成立する操作順序が報知される。報知に従い再遊技役 c が成立する停止操作を行うと、図 1 2（c）に示すように、演出リール 4 0 E の上段に「ベル」図柄が停止し、リール 4 0 L , 4 0 C , 4 0 R の中段には再遊技役 c に対応する図柄組合せ（ブランク - ベル - プラム）が停止する。そのとき演出リール 4 0 E の「ベル」図柄は表示窓 2 2 の上段、リール 4 0 C の「ベル」図柄は中段、リール 4 0 R の「ベル」図柄は下段に停止するため、表示窓 2 2 の右下がりに「ベル」図柄が 3 個揃った組み合わせが表示される。

【0103】

演出役ベルは、後述する上乘 A R T 2、3 又は B A R T 中において抽選結果番号「2」が導出されたときに、100%の確率で決定され、上乘 A R T 3 又は B A R T 中において抽選結果番号「3」～「5」のいずれかが導出されたときに、上乘 A R T 3 中は 9 / 4 8 の確率（図 1 8（b）参照）、B A R T 中は 100%の確率（図 1 9（b）参照）で決定される。

上乘 A R T 2、3 又は B A R T 中において、演出役ベルが決定された場合には、小役 2 a が成立する操作順序が報知される。報知に従い停止操作を行うと、図 1 1（d）に示すように、演出リール 4 0 E の中段に「ベル」図柄が停止し、リール 4 0 L , 4 0 C , 4 0 R の中段には小役 2 a に対応する図柄組合せ（ハネ - ベル - ベル）が停止する。

【 0 1 0 4 】

< 演出役リプレイ >

演出役リプレイは、再遊技役 a が当選したときに決定される演出役である。演出役リプレイは、後述する非 A R T、上乘 A R T 1、上乘 A R T 3 又は B A R T 中において、抽選結果番号「6」～「9」のいずれかが導出されたときに、非 A R T 中は 9 5 0 / 1 0 0 0 の確率（図 1 5（c）参照）、上乘 A R T 1 中は 4 / 5 の確率（図 1 6（c）参照）、上乘 A R T 3 中は 1 / 5 の確率（図 1 8（c）参照）、B A R T 中は 4 5 / 5 0 の確率（図 1 9（c）参照）で決定される。

上乘 A R T 1、3 又は B A R T 中において、演出役リプレイが決定された場合には、再遊技役 a が成立する操作順序が報知される。報知に従い停止操作を行うと、図 1 2（d）に示すように、演出リール 4 0 E の中段に「プラム」図柄が停止し、リール 4 0 L、4 0 C、4 0 R の中段には再遊技役 a に対応する図柄組合せ（blank - プラム - プラム）が停止する。

10

そのとき演出リール 4 0 E の「プラム」図柄は表示窓 2 2 の中段、リール 4 0 C の「プラム」図柄は中段、リール 4 0 R の「プラム」図柄は中段に停止するため、表示窓 2 2 の中段に「プラム」図柄が 3 個揃った組み合わせが表示される。

非 A R T 中において、演出役リプレイが決定された場合には、左ストップスイッチ 3 7 L が第 1 停止操作され（ペナルティがあるため）、演出リール 4 0 E の中段に「プラム」図柄が停止する。続いて、中ストップスイッチ 3 7 C 及び右ストップスイッチ 3 7 R が押動操作されると、図 1 2（a）に示すように、リール 4 0 L、4 0 C、4 0 R の中段には再遊技役 a に対応する図柄組合せ（blank - プラム - プラム）が停止する。

20

【 0 1 0 5 】

< 演出役チャンス目 >

演出役チャンス目は、再遊技役 d が当選したときに決定される演出役である。演出役チャンス目は、非 A R T を含めた全ての種類の A R T 中において、抽選結果番号「7」が導出され、操作順序 4 で停止操作を行うと決定される。そのとき、図 1 2（f）に示すように、演出リール 4 0 E の中段に「プラム」図柄が停止し、リール 4 0 L、4 0 C、4 0 R の中段には再遊技役 d に対応する図柄組合せ（blank - プラム - ベル）が停止する。演出役チャンス目は、A R T 中において、報知される操作順序に従わなかったときのみに表示される。

30

【 0 1 0 6 】

< 演出役青 7 揃い >

演出役青 7 揃いは、再遊技役 f が当選したときに決定される演出役である。演出役青 7 揃いは、後述する上乘 A R T 2 中において、抽選結果番号「6」～「9」のいずれかが導出されたときに、所定の継続確率（図 1 7（c）、（d）参照）に基づいて決定される。

上乘 A R T 2 中において、演出役青 7 揃いが決定された場合には、再遊技役 f が成立する操作順序 6 が報知される。そして、リール 4 0 C、4 0 R に「青 7」図柄を引き込み可能な停止位置で中ストップスイッチ 3 7 C 及び右ストップスイッチ 3 7 R が押動操作されると、図 1 2（h）に示すように、図柄リール 4 0 L、4 0 C、4 0 R の中段に再遊技役 f に対応する図柄組合せ（ハネ - 青 7 - 青 7）が停止し、演出リール 4 0 E の中段に「青 7」図柄が停止する。

40

適切なタイミングでストップスイッチが押動操作されると演出リール 4 0 E の「青 7」図柄は表示窓 2 2 の中段、リール 4 0 C の「青 7」図柄は中段、リール 4 0 R の「青 7」図柄は中段に停止するため、表示窓 2 2 の中段に「青 7」図柄が 3 個揃った組み合わせが表示される。

【 0 1 0 7 】

演出役青 7 揃いが決定された場合において、リール 4 0 R に「青 7」図柄を引き込み不可能な停止位置で右ストップスイッチ 3 7 R が押動操作された場合は、再遊技役 a に対応する図柄組合せ（blank - プラム - プラム）が停止する。

また、演出役青 7 揃いが決定された場合において、リール 4 0 R に「青 7」図柄を引き

50

込み可能な停止位置で右ストップスイッチ 37 R が押動操作され、リール 40 R の「青 7」図柄が表示窓 22 の中段に停止したのち、リール 40 C に「青 7」図柄を引き込み不可能な停止位置で中ストップスイッチ 37 C が押動操作された場合は、図 12 (g) に示すように、図柄リール 40 L, 40 C, 40 R の中段に再遊技役 g に対応する図柄組合せ (ハネ - ブラム - 青 7) が停止し、演出リール 40 E の中段に「青 7」図柄が停止する。

【0108】

< 演出役プレミアムボーナス >

演出役プレミアムボーナス (演出役 PB) は、再遊技役 f が当選したときに決定される演出役である。演出役 PB は、後述する非 ART において、抽選結果番号「6」～「9」のいずれかが導出されたときに、1 / 1000 の確率 (図 15 (c) 参照) で決定される。

非 ART 中において、演出役 PB が決定された場合には、再遊技役 f が成立する操作順序 6 が報知される。そして、リール 40 C, 40 R に「青 7」図柄を引き込み可能な停止位置で中ストップスイッチ 37 C 及び右ストップスイッチ 37 R が押動操作されると、図 13 (a) に示すように、図柄リール 40 L, 40 C, 40 R の中段に再遊技役 f に対応する図柄組合せ (ハネ - 青 7 - 青 7) が停止し、演出リール 40 E の上段に「赤 7」図柄が停止する。

そのとき演出リール 40 E の「赤 7」図柄は表示窓 22 の上段、リール 40 C の「青 7」図柄は中段、リール 40 R の「緑 7」図柄は下段に停止するため、表示窓 22 の右下がりに「赤 7」図柄、「青 7」図柄、「緑 7」図柄が揃った組み合わせが表示される。

演出役 PB が決定されると、後述する上乘 ART 権利 (玉) が 5 個及び後述する ART 再設定権利が付与される。付与された上乘 ART 権利 (玉) の色は、図 19 (d) に示される振分率で決定される。

【0109】

< 演出役ビッグボーナス >

演出役ビッグボーナス (演出役 BB) は、再遊技役 f が当選したときに決定される演出役である。演出役 BB は、後述する非 ART において、抽選結果番号「6」～「9」のいずれかが導出されたときに、3 / 1000 の確率 (図 15 (c) 参照) で決定される。

非 ART 中において、演出役 BB が決定された場合には、再遊技役 f が成立する操作順序 6 が報知される。そして、リール 40 C, 40 R に「青 7」図柄を引き込み可能な停止位置で中ストップスイッチ 37 C 及び右ストップスイッチ 37 R が押動操作されると、図 13 (b) に示すように、図柄リール 40 L, 40 C, 40 R の中段に再遊技役 f に対応する図柄組合せ (ハネ - 青 7 - 青 7) が停止し、演出リール 40 E の中段に「青 7」図柄が停止する。

そのとき演出リール 40 E の「青 7」図柄は表示窓 22 の中段、リール 40 C の「青 7」図柄は中段、リール 40 R の「青 7」図柄は中段に停止するため、表示窓 22 の中段に「青 7」図柄、「青 7」図柄、「青 7」図柄が揃った組み合わせが表示される。

演出役 BB が決定されると、後述する上乘 ART 権利 (玉) が 3 個及び ART 再設定権利が 30 % の確率で付与される。

【0110】

< 演出役レギュラーボーナス >

演出役レギュラーボーナス (演出役 RB) は、再遊技役 f が当選したときに決定される演出役である。演出役 RB は、後述する非 ART において、抽選結果番号「6」～「9」のいずれかが導出されたときに、6 / 1000 の確率 (図 15 (c) 参照) で決定される。

非 ART 中において、演出役 RB が決定された場合には、再遊技役 f が成立する操作順序 6 が報知される。そして、リール 40 C, 40 R に「青 7」図柄を引き込み可能な停止位置で中ストップスイッチ 37 C 及び右ストップスイッチ 37 R が押動操作されると、図 13 (c) に示すように、図柄リール 40 L, 40 C, 40 R の中段に再遊技役 f に対応する図柄組合せ (ハネ - 青 7 - 青 7) が停止し、演出リール 40 E の上段に「青 7」図柄が停止する。

そのとき演出リール４０Ｅの「青７」図柄は表示窓２２の上段，リール４０Ｃの「青７」図柄は中段，リール４０Ｒの「緑７」図柄は下段に停止するため、表示窓２２の右下がりに「青７」図柄、「青７」図柄、「緑７」図柄が揃った組み合わせが表示される。

演出役ＢＢが決定されると、後述する上乘ＡＲＴ権利（玉）が１個及びＡＲＴ再設定権利が１０％の確率で付与される。

【０１１１】

< 副制御乱数発生器の説明 >

副制御乱数発生器５２５（ソフト乱数、ハード乱数等）は、各種演出の決定、演出役の決定に使用される乱数を発生する。

【０１１２】

< 演出役決定テーブルの説明 >

演出役決定テーブル５３０は、演出役決定手段５２０が演出役を決定する際に用いるテーブルである。演出役決定テーブル５３０には、図１５（ａ）～（ｃ）、図１６（ａ）～（ｃ）、図１７（ａ）～（ｃ）、図１８（ａ）～（ｃ）、図１９（ａ）～（ｃ）に示されるような抽選結果番号に基づく演出役の決定率が記憶されている。

【０１１３】

< 報知遊技期間制御手段の説明 >

報知遊技期間制御手段５４０は、非ＡＲＴ中に、前述した演出役ＰＢ、演出役ＢＢ、演出役ＲＢが決定されるとＡＲＴを開始させる。また、所定の条件が成立すると、開始させたＡＲＴを終了させる。上乘ＡＲＴ制御手段５４４は、演出役ＰＢ、演出役ＢＢ、演出役ＲＢの決定又は遊技者の選択に基づき、上乘ＡＲＴ１、上乘ＡＲＴ２、上乘ＡＲＴ３を開始し、終了させる。ＢＡＲＴ制御手段５４６は、上乘ＡＲＴが終了すると、ボーナスＡＲＴ（ＢＡＲＴ）を開始し、上乘ＡＲＴで獲得された上乘値を消化後にＢＡＲＴを終了させる。

【０１１４】

< 報知遊技期間（ＡＲＴ）の説明 >

図１４（ｂ）は、副制御回路２００におけるＡＲＴ状態の遷移図を示す。ＡＲＴには、上乘ＡＲＴ１、上乘ＡＲＴ２、上乘ＡＲＴ３、ボーナスＡＲＴ（ＢＡＲＴ）がある。非ＡＲＴ中に、演出役決定手段５２０により演出役ＰＢ、演出役ＢＢ、演出役ＲＢが決定されると、上乘ＡＲＴ１、上乘ＡＲＴ２、上乘ＡＲＴ３のいずれかが開始される。そして、上乘ＡＲＴでは、ＢＡＲＴが実行される遊技数の決定が行われ、上乘ＡＲＴの終了後、ボーナスＡＲＴ（ＢＡＲＴ）が開始される。

【０１１５】

ＢＡＲＴが終了すると、上乘ＡＲＴ権利（玉）があるか否かが判断され、上乘ＡＲＴ権利（玉）がある場合には、再び上乘ＡＲＴ１、上乘ＡＲＴ２、上乘ＡＲＴ３のいずれかが開始される。上乘ＡＲＴ権利（玉）がない場合には、ＡＲＴ再設定権利が決定されているか否かが判断される。ＡＲＴ再設定権利が決定されている場合には、ＢＡＲＴの消化済ゲーム数を、再び開始されるＢＡＲＴで遊技できるゲーム数に設定して、再びＢＡＲＴを開始する。なお、上乘ＡＲＴ権利（玉）の付与は、演出役ＰＢ、演出役ＢＢ、演出役ＲＢの決定時及びＢＡＲＴ中に決定され、ＡＲＴ再設定権利の付与は、演出役ＰＢ、演出役ＢＢ、演出役ＲＢの決定時に決定される。そして、ＢＡＲＴの終了後、上乘ＡＲＴ権利（玉）及びＡＲＴ再設定権利が決定されていない場合には、ＡＲＴ状態は非ＡＲＴに移行する。

【０１１６】

図３７は、上乘ＡＲＴの種類及び上乘ＡＲＴ権利（玉）の種類の選択画面を示す。演出役決定手段５２０により演出役ＰＢ、演出役ＢＢ又は演出役ＲＢのいずれかが決定されて、全てのリール４０が停止すると、画像表示装置７０に図３７に示される上乘ＡＲＴの種類及び上乘ＡＲＴ権利（玉）の種類を選択する画像が表示される。

選択画面が表示されると、上乘ＡＲＴ種類選択の画像と上乘ＡＲＴ権利（玉）選択の画像が交互に例えば２秒間隔で点灯する。上乘ＡＲＴ種類選択の画像が点灯しているときに、演出決定ボタン３９が押動操作されると上乘ＡＲＴ種類の選択が決定され、上乘ＡＲＴ

10

20

30

40

50

権利（玉）選択の画像が点灯しているときに、演出決定ボタン 39 が押動操作されると乗 A R T 権利（玉）の選択が決定される。

上乘 A R T 権利（玉）は、玉の色により上乘性能が異なり、青<黄<赤<虹の順番で上乘性能が上がる。そして、1 個の玉により 1 つの上乘 A R T が実行可能となっている。

【0117】

上乘 A R T 種類の選択が決定されると、上乘 A R T 1 の画像、上乘 A R T 2 の画像、上乘 A R T 3 の画像が交互に例えば 2 秒間隔で点灯する。上乘 A R T 1 の画像が点灯しているときに、演出決定ボタン 39 が押動操作されると上乘 A R T 1 が決定され、上乘 A R T 2 の画像が点灯しているときに、演出決定ボタン 39 が押動操作されると上乘 A R T 2 が決定され、上乘 A R T 3 の画像が点灯しているときに、演出決定ボタン 39 が押動操作され

10

【0118】

上乘 A R T 権利（玉）の選択が決定されると、選択画面の下方に表示された玉の画像が順次、例えば 2 秒間隔で点灯する。青の玉の画像が点灯しているときに、演出決定ボタン 39 が押動操作されると青の玉の上乘性能が決定され、黄色の玉の画像が点灯しているときに、演出決定ボタン 39 が押動操作されると黄の玉の上乘性能が決定され、赤の玉の画像が点灯しているときに、演出決定ボタン 39 が押動操作されると赤の玉の上乘性能が決定され、虹の玉の画像が点灯しているときに、演出決定ボタン 39 が押動操作されると虹の玉の上乘性能が決定される。

【0119】

20

上乘 A R T 種類及び上乘 A R T 権利（玉）の両方が決定されると、画面右下の決定画像が点灯し演出決定ボタン 39 が押動操作されると、次ゲームから決定された上乘 A R T が開始される。なお、上記の選択画面は、後述する B A R T 中の 1 ゲーム終了後においても、演出決定ボタン 39 を長押し（例えば 3 秒）することによって表示され、上乘 A R T の種類及び上乘 A R T 権利（玉）の種類の決定ができる。また、B A R T 中に戻りたい場合には、最大ベットスイッチ 35 を押動操作することにより、選択画面をキャンセルできる。

【0120】

< 非 A R T の説明 >

非 A R T（通常状態）は、一般遊技中であって、A R T 中以外の遊技状態をいう。非 A R T は、演出役 P B、演出役 B B、演出役 R B が決定されるまで滞在する遊技状態である。

30

【0121】

< 上乘 A R T 1 の説明 >

上乘 A R T 1 は、演出役 P B、演出役 B B、演出役 R B の決定又は B A R T 中の遊技者の選択決定に基づき開始され、演出役ベルが 3 回決定されると終了する。上乘 A R T 1 は、期待できる上乘値は低いが上乘値を獲得できる安定度は高い上乘 A R T である。

上乘 A R T 1 では、演出役ベルの決定に基づき、上乘値が決定される。演出役ベルは 1 回決定される度に、所定のゲーム数が上乘値として決定される。所定のゲーム数の初期値は、上乘 A R T 権利（玉）の色に基づき決定され（図 16（d）参照）、演出役リプレイが 3 回連続して決定されると、所定のゲーム数は例えば 5 ゲーム上昇する。具体的には、上乘値の初期値が 5 ゲームとすれば、演出役ベルが 1 回決定される度に獲得できる上乘値は 10 ゲームとなる。

40

なお、演出役リプレイの連続回数は 3 回に限定されず、1 回～10 回等の連続回数にしてもよい。また、演出役リプレイが連続したときに上昇するゲーム数は、5 ゲームに限定されず、抽選等により上昇するゲーム数を決定してもよい。

【0122】

< 上乘 A R T 2 の説明 >

上乘 A R T 2 は、演出役 P B、演出役 B B、演出役 R B の決定又は B A R T 中の遊技者の選択に基づき開始され、抽選結果番号「6」～「9」が決定されたとき、演出役青 7 揃いが決定されないと終了する。上乘 A R T 2 は、期待できる上乘値は中程度で、上乘値を

50

獲得できる安定度も中程度の上乗 A R T である。

上乗 A R T 2 では、演出役青 7 揃いの決定に基づき上乗値が決定され、演出役青 7 揃いが 1 回決定される度に、例えば 2 0 ゲームが上乗値として決定される。演出役青 7 揃いは、抽選結果番号「6」～「9」が決定されたときに、所定の継続率に基づき決定される。具体的には、継続率が 5 0 % であるときに、抽選結果番号「6」～「9」が決定されると 5 0 % の確率で演出役青 7 揃いが決定される。所定の継続率の初期値は、上乗 A R T 権利（玉）の色に基づき決定される（図 1 7（d）参照）。

【0123】

< 上乗 A R T 3 の説明 >

上乗 A R T 3 は、演出役 P B、演出役 B B、演出役 R B の決定又は B A R T 中の遊技者の選択に基づき開始され、1 ゲームで終了する。上乗 A R T 3 は、期待できる上乗値は高いが上乗値を獲得できる安定度は低い上乗 A R T である。

上乗 A R T 3 では、全演出役で上乗値が決定され、演出役中段チェリー、演出役強チェリー等の演出強レア役が決定されたときには、1 0 0 ゲーム以上の大量の上乗値を獲得できる（図 1 8（d）参照）。しかし、演出役弱チェリー等の演出弱レア役及び演出役ベル、演出役リプレイ等の演出一般役が決定されたときには、相対的に少量の上乗値が与えられる。

【0124】

以上説明したように、遊技者は、1 つの上乗 A R T を実行するとき、上乗 A R T の種類及び上乗 A R T 権利（玉）の種類を個別に選択できる。よって、遊技者は、多様な遊技性（戦略）を選択できる。例えば、青色の上乗 A R T 権利（玉）が 1 個、黄色の上乗 A R T 権利（玉）が 1 個、虹色の上乗 A R T 権利（玉）が 1 個決定されている場合、虹色の上乗 A R T 権利（玉）と黄色の上乗 A R T 権利（玉）を既に使用して 3 0 0 ゲームの上乗ゲーム数を獲得しているときには、最後の青色の上乗 A R T 権利（玉）を使用するに際して、既に大量の上乗ゲーム数を獲得して上乗ゲーム数を少量しか獲得できない不安がない。そのため、最後の青色の上乗 A R T 権利（玉）は、期待できる上乗ゲーム数は高いが上乗ゲーム数を獲得できる安定度は低い上乗 A R T 3 を選択する遊技性（戦略）を選択することが考えられる。

【0125】

また、青色の上乗 A R T 権利（玉）と黄色の上乗 A R T 権利（玉）を上乗 A R T 3 において既に使用して 1 0 ゲームの上乗ゲーム数しか獲得できなかったときには、最後の虹色の上乗 A R T 権利（玉）を使用するに際して、安定度を重視して少なくとも 4 5 ゲーム以上の上乗ゲーム数の獲得するために、最後の青色の上乗 A R T 権利（玉）は、期待できる上乗ゲーム数は低いが上乗ゲーム数を獲得できる安定度は高い上乗 A R T 1 を選択する遊技性（戦略）を選択することが考えられる。

【0126】

また、閉店間際で大量の上乗ゲームを獲得しても消化できないことが判明しているときには、3 個の上乗 A R T 権利（玉）全てに上乗 A R T 1 を選択する遊技性（戦略）を選択することが考えられる。

【0127】

< B A R T の説明 >

B A R T は、上乗 A R T 1、上乗 A R T 2、上乗 A R T 3 の終了後に開始され、上乗 A R T で獲得した上乗値に B A R T において消化されたゲーム数が到達したときに終了する。なお、終了条件をゲーム数としたが、終了条件をナビ数、払い出し数、純増枚数等の消化としてもよい。また、以下終了条件をゲーム数として説明を行うが、終了条件にはナビ数、払い出し数、純増枚数等も含まれるものとする。

B A R T では、決定された演出役に基づき、上乗 A R T 権利（玉）の獲得が、決定される。上乗 A R T 権利（玉）の獲得率は、演出役の種類毎に異なり、演出役中段チェリー、演出役強チェリー等の演出強レア役が上乗 A R T 権利（玉）の獲得率が高くなっている（図 1 9（a）～（c）参照）。上乗 A R T 権利（玉）が獲得されると、所定の振分率によ

10

20

30

40

50

り上乘ART権利(玉)の色が決定される(図19(d)参照)。

【0128】

<演出役決定テーブルの説明>

演出役決定手段520は、役抽選手段410によって抽選される役(主制御役)に基づき、演出役決定テーブル530を参照して、演出役を決定する。図15~19は、非ART、上乘ART1、上乘ART2、上乘ART3及びBART中において使用される、演出役決定テーブルを示す。

【0129】

図15は、非ART中において使用される、演出役決定テーブルを示す。演出役決定手段520は、抽選結果番号「1」が導出されたとき、100%の確率で演出役スイカを演出役に決定する。非ART中における演出役スイカのトータル決定率は1/100であり、対応役は小役1である(図15(a)参照)。演出役決定手段520は、抽選結果番号「2」が導出されたとき、100%の確率で演出役中段チェリーを演出役に決定する。非ART中における演出役中段チェリーのトータル決定率は1/100であり、対応役は小役2aである(図15(b)参照)。

演出役決定手段520は、抽選結果番号「3」~「5」が導出されたとき、100%の確率で演出役ハズレを演出役に決定する。非ART中における演出役ハズレのトータル決定率は48/100であり、対応役は小役2b、小役2cである(図15(b)参照)。

【0130】

演出役決定手段520は、抽選結果番号「6」~「9」が導出されたとき、40/1000の確率で演出役強チェリーを演出役に決定する。非ART中における演出役強チェリーのトータル決定率は4/200であり、対応役は再遊技役aである(図15(c)参照)。

演出役決定手段520は、抽選結果番号「6」~「9」が導出されたとき、950/10000の確率で演出役リプレイを演出役に決定する。非ART中における演出役リプレイのトータル決定率は95/200であり、対応役は再遊技役aである(図15(c)参照)。

【0131】

演出役決定手段520は、抽選結果番号「6」~「9」が導出されたとき、1/10000の確率で演出役プレミアムボーナス(演出役PB)を演出役に決定する。非ART中における演出役PBのトータル決定率は1/2000であり、対応役は再遊技役fである(図15(c)参照)。

演出役決定手段520は、抽選結果番号「6」~「9」が導出されたとき、3/10000の確率で演出役ビッグボーナス(演出役BB)を演出役に決定する。非ART中における演出役BBのトータル決定率は3/2000であり、対応役は再遊技役fである(図15(c)参照)。

演出役決定手段520は、抽選結果番号「6」~「9」が導出されたとき、6/10000の確率で演出役レギュラーボーナス(演出役RB)を演出役に決定する。非ART中における演出役RBのトータル決定率は6/2000であり、対応役は再遊技役fである(図15(c)参照)。

【0132】

図16は、上乘ART1において使用される、演出役決定テーブルを示す。演出役決定手段520は、抽選結果番号「1」が導出されたとき、100%の確率で演出役スイカを演出役に決定する。上乘ART1中における演出役スイカのトータル決定率は1/100であり、対応役は小役1である(図16(a)参照)。

演出役決定手段520は、抽選結果番号「2」~「5」が導出されたとき、100%の確率で演出役ベルを演出役に決定する。上乘ART1中における小役2aに対応する演出役ベルのトータル決定率は49/100である(図16(b)参照)。

【0133】

演出役決定手段520は、抽選結果番号「6」~「9」が導出されたとき、1/5の確

10

20

30

40

50

率で演出役ベルを演出役に決定する。上乘ART1中における小役2b、小役2cに対応する演出役ベルのトータル決定率は10/100である(図16(c)参照)。

演出役決定手段520は、抽選結果番号「6」～「9」が導出されたとき、4/5の確率で演出役リプレイを演出役に決定する。上乘ART1中における演出役リプレイのトータル決定率は40/100であり、対応役は再遊技役aである(図16(c)参照)。

【0134】

図16(d)は、上乘ART1中において使用される、上乘値の初期値決定テーブルを示す。上乘ART1の開始時に、演出役ベルが決定されたときに獲得できる上乘ゲーム数の初期値が決定される。上乘ゲーム数の初期値は、上乘ART権利(玉)の色毎に異なり、青色の上乗ART権利(玉)が選択された場合には、5ゲームの上乗ゲーム数が100%の確率で決定される。黄色の上乗ART権利(玉)が選択された場合には、5ゲームの上乗ゲーム数が50%の確率、10ゲームの上乗ゲーム数が50%の確率で決定される。赤色の上乗ART権利(玉)が選択された場合には、10ゲームの上乗ゲーム数が50%の確率、15ゲームの上乗ゲーム数が50%の確率で決定される。虹色の上乗ART権利(玉)が選択された場合には、15ゲームの上乗ゲーム数が50%の確率、20ゲームの上乗ゲーム数が50%の確率で決定される。

10

【0135】

図17は、上乘ART2中において使用される、演出役決定テーブルを示す。演出役決定手段520は、抽選結果番号「1」が導出されたとき、100%の確率で演出役スイカを演出役に決定する。上乘ART3中における演出役スイカのトータル決定率は1/100であり、対応役は小役1である(図17(a)参照)。

20

演出役決定手段520は、抽選結果番号「2」～「5」が導出されたとき、100%の確率で演出役ベルを演出役に決定する。上乘ART2中における小役2aに対応する演出役ベルのトータル決定率は49/100である(図17(b)参照)。

【0136】

演出役決定手段520は、抽選結果番号「6」～「9」が導出されたとき、継続率に基づき演出役青7揃いを演出役に決定する。上乘ART2中における再遊技役fに対応する演出役青7揃いのトータル決定率は継続率に基づきで決定される(図17(c)参照)。

【0137】

図17(d)は、上乘ART2中において使用される、演出役青7揃いの継続率の初期値決定テーブルを示す。上乘ART2の開始時には、抽選結果番号「6」～「9」が導出されたときに演出役青7揃いを決定する継続率の初期値が決定される。継続率の初期値は、上乘ART権利(玉)の色毎に異なり、青色の上乗ART権利(玉)が選択された場合には、50%の継続率が50%の確率で決定され、66%の継続率が50%の確率で決定される。黄色の上乗ART権利(玉)が選択された場合には、66%の継続率が50%の確率で決定され、75%の継続率が50%の確率で決定される。赤色の上乗ART権利(玉)が選択された場合には、75%の継続率が50%の確率で決定され、90%の継続率が50%の確率で決定される。虹色の上乗ART権利(玉)が選択された場合には、90%の継続率が100%の確率で決定される。

30

【0138】

図18は、上乘ART3中において使用される、演出役決定テーブルを示す。演出役決定手段520は、抽選結果番号「1」が導出されたとき、100%の確率で演出役スイカを演出役に決定する。上乘ART3中における演出役スイカのトータル決定率は1/100であり、対応役は小役1である(図18(a)参照)。

40

演出役決定手段520は、抽選結果番号「2」が導出されたとき、100%の確率で演出役中段チェリーを演出役に決定する。上乘ART3中における演出役中段チェリーのトータル決定率は1/100であり、対応役は小役2aである(図18(b)参照)。

演出役決定手段520は、抽選結果番号「3」～「5」が導出されたとき、39/48の確率で演出役中段チェリーを演出役に決定する。上乘ART3中における演出役中段チェリーのトータル決定率は39/100であり、対応役は小役2aである(図18(b))

50

参照)。

演出役決定手段520は、抽選結果番号「3」～「5」が導出されたとき、9/48の確率で演出役ベルを演出役に決定する。上乘ART3中における演出役ベルのトータル決定率は9/100であり、対応役は小役2aである(図18(b)参照)。

【0139】

演出役決定手段520は、抽選結果番号「6」～「9」が導出されたとき、2/5の確率で演出役強チェリーを演出役に決定する。上乘ART3中における演出役強チェリーのトータル決定率は20/100であり、対応役は再遊技役aである(図18(c)参照)。

演出役決定手段520は、抽選結果番号「6」～「9」が導出されたとき、2/5の確率で演出役弱チェリーを演出役に決定する。上乘ART3中における演出役弱チェリーのトータル決定率は20/100であり、対応役は再遊技役bである(図18(c)参照)。

演出役決定手段520は、抽選結果番号「6」～「9」が導出されたとき、1/5の確率で演出役リプレイを演出役に決定する。上乘ART3中における演出役リプレイのトータル決定率は10/100であり、対応役は再遊技役aである(図18(c)参照)。

【0140】

図18(d)は、上乘ART3中において使用される、上乘値決定テーブルを示す。上乘ART3の開始時には、演出役が決定されたときに獲得できる上乘ゲーム数が決定される。上乘ゲーム数は、上乘ART権利(玉)の色毎に異なり、青色の上乗ART権利(玉)が選択された場合には、演出役中段チェリー、演出役強チェリー、演出役スイカ、演出役弱チェリー、演出役ベル、演出役リプレイ毎にそれぞれ、150ゲーム、100ゲーム、20ゲーム、10ゲーム、5ゲーム、5ゲームとなる。黄色、赤色、虹色の場合は、図18(d)に示されるゲーム数が上乘ゲーム数として決定される。

【0141】

図19は、BARTにおいて使用される、演出役決定テーブルを示す。演出役決定手段520は、抽選結果番号「1」が導出されたとき、100%の確率で演出役スイカを演出役に決定する。上乘ART3中における演出役スイカのトータル決定率は1/100であり、対応役は小役1である(図19(a)参照)。また、後述する上乘ART権利決定手段585は、抽選結果番号「1」が導出され、演出役に演出役スイカが決定された場合には、10/100(トータル決定率は10/10000)の確率で上乘ART権利(玉)の獲得を決定する。

【0142】

演出役決定手段520は、抽選結果番号「2」が導出されたとき、100%の確率で演出役中段チェリーを演出役に決定する。BART中における演出役中段チェリーのトータル決定率は1/100であり、対応役は小役2aである。また、上乘ART権利決定手段585は、抽選結果番号「2」が導出され、演出役に演出役中段チェリーが決定された場合には、99/100(トータル決定率は99/10000)の確率で上乘ART権利(玉)の獲得を決定する。

演出役決定手段520は、抽選結果番号「3」～「5」が導出されたとき、100%の確率で演出役ベルを演出役に決定する。BART中における演出役ベルのトータル決定率は48/100であり、対応役は小役2aである。また、上乘ART権利決定手段585は、抽選結果番号「3」～「5」が導出され、演出役に演出役ベルが決定された場合には、1/100(トータル決定率は48/10000)の確率で上乘ART権利(玉)の獲得を決定する(図19(b)参照)。

【0143】

演出役決定手段520は、抽選結果番号「6」～「9」が導出されたとき、2/50の確率で演出役強チェリーを演出役に決定する。BART中における演出役強チェリーのトータル決定率は2/100であり、対応役は再遊技役aである。また、上乘ART権利決定手段585は、抽選結果番号「6」～「9」が導出され、演出役に演出役強チェリーが

10

20

30

40

50

決定された場合には、50/100（トータル決定率は100/100000）の確率で上乘ART権利（玉）の獲得を決定する（図19（c）参照）。

演出役決定手段520は、抽選結果番号「6」～「9」が導出されたとき、3/50の確率で演出役弱チェリーを演出役に決定する。BART中における演出役弱チェリーのトータル決定率は3/100であり、対応役は再遊技役bである。また、上乘ART権利決定手段585は、抽選結果番号「6」～「9」が導出され、演出役に演出役弱チェリーが決定された場合には、20/100（トータル決定率は60/100000）の確率で上乘ART権利（玉）の獲得を決定する（図19（c）参照）。

演出役決定手段520は、抽選結果番号「6」～「9」が導出されたとき、45/50の確率で演出役リプレイを演出役に決定する。BART中における演出役リプレイのトータル決定率は45/100であり、対応役は再遊技役aである。また、上乘ART権利決定手段585は、抽選結果番号「6」～「9」が導出され、演出役に演出役リプレイが決定された場合には、1/100（トータル決定率は45/100000）の確率で上乘ART権利（玉）の獲得を決定する（図19（c）参照）。

【0144】

図19（d）は、上乘ART権利（玉）の色の振分率を示す。上乘ART権利（玉）の獲得が決定されると、同時に上乘ART権利（玉）の色も決定される。上乘ART権利（玉）の色は、青色、黄色、赤色、虹色の順に、60/100、35/100、4/100、1/100、振分率で決定される。なお、図19（d）のテーブルは、演出役PB、演出役BB、演出役RBの決定時に決定された上乘ART権利（玉）の振分にも使用される。

【0145】

< 報知遊技期間演出制御手段の説明 >

報知遊技期間演出制御手段550は、主にART中に実行される演出を制御する。

【0146】

< 報知制御手段の説明 >

報知制御手段560は、ART中に、役抽選手段410で抽選結果番号「3」～「5」のいずれかが導出された場合は、小役2aを成立することになる操作順序（図9（a）参照）を報知する。操作順序の報知方法としては、例えば、抽選結果番号が導出され、操作順序が確定した時点で、第1停止操作すべきストップスイッチ37に対応する操作指示ランプ24を点灯させ、第1停止操作がなされると、第2停止操作すべきストップスイッチ37に対応する操作指示ランプ24を点灯させ、第2停止操作がなされると、第3停止操作すべきストップスイッチ37に対応する操作指示ランプ24を点灯させる、というように、ストップスイッチに対する停止操作がなされるごとに、次に操作すべきストップスイッチに対応する操作指示ランプを、順次点灯させていく。

【0147】

また、上乘ART中に、役抽選手段410で抽選結果番号「6」～「9」のいずれかが導出された場合は、停止すべき再遊技役が成立する操作順序（図9参照）を報知する。

【0148】

上述した入賞操作情報（小役2a、又は再遊技役が成立する操作順序）の報知内容については、上乘ART中と、BART中との間で違いはない。なお、入賞操作情報は、操作指示ランプ24L、24C、24Rの他に、従来の方法により、表示装置70に表示する画像や、スピーカ64L、64C、64Rから発する音声によっても報知が可能である。

【0149】

< 演出リール制御手段の説明 >

演出リール制御手段570は、演出リール停止制御手段572を有し、演出リール40Eの回転駆動に関する制御を行う。すなわち、スタートスイッチ36から発信されたリール回転開始信号を受信すると、モータ駆動回路214を介してステップモータ80Eを駆動する。これにより演出リール40Eを回転させた後、ストップスイッチ37Lからリール停止信号が発信されると、演出リール停止制御手段572により、演出リール40

10

20

30

40

50

E の停止制御が行われる。

【 0 1 5 0 】

演出リール停止制御手段 5 7 2 は、ストップスイッチ 3 7 L からリール停止信号が発信されると、演出リール 4 0 E を決定された演出役に対応する位置で図柄を停止させる（図 1 0 参照）。すなわち、演出リール停止制御手段 5 7 2 は、ストップスイッチが操作されたときの演出リールの回転位置に関わらず、決定された演出役に対応する位置で停止させる。

【 0 1 5 1 】

< 上乘値決定制御手段の説明 >

上乘値決定制御手段 5 8 0 は、演出役決定手段 5 2 0 で決定された演出役及び A R T 状態に基づき上乘値を決定する。

【 0 1 5 2 】

< 上乘 A R T 権利決定手段の説明 >

上乘 A R T 権利決定手段 5 8 5 は、B A R T 中において演出役決定手段 5 2 0 で決定された演出役に基づき上乘 A R T 権利（玉）の獲得を決定する。

【 0 1 5 3 】

< A R T 再設定手段の説明 >

A R T 再設定手段 5 9 0 「特定遊技設定手段」は、演出役 P B、演出役 B B、演出役 R B の決定時に、A R T 再設定権利を付与するか否かを決定する。演出役 P B が決定された場合には、1 0 0 % の確率で 1 個の A R T 再設定権利が付与され、演出役 B B が決定された場合には、3 0 % の確率で 1 個の A R T 再設定権利が付与され、演出役 R B が決定された場合には、1 0 % の確率で 1 個の A R T 再設定権利が付与される。A R T 再設定権利は、1 回の決定で複数個の権利が付与されるようにしてよい。

A R T 再設定権利が付与されると、B A R T 中に既に消化されたゲーム数を再度 B A R T で実行する処理が行われる。よって、遊技者は、上乘によって B A R T で消化されたゲーム数が増えるほど、A R T 再設定権利が付与されたときの恩恵を多く受けることができる。なお、再度 B A R T で実行できるゲーム数は、終了した B A R T において既に消化されたゲーム数に所定の係数を乗算したゲーム数にしてもよい。

【 0 1 5 4 】

[制御処理の説明]

次に、上述した制御回路において行われる各種の制御について、フローチャートを参照して詳細に説明する。

図 2 0 は、主制御回路 1 0 0 で行われる制御処理を示すメインルーチンのフローチャートである。図 2 1 から図 2 4 は、このメインルーチンで実行される各サブルーチンのフローチャートである。これらサブルーチンのうち、図 2 1 は、図 5 に示した役抽選手段 4 1 0 による役抽選及び役抽選テーブルの選択を行う役抽選処理サブルーチンのフローチャートである。図 2 2 は、リール制御手段 4 2 0 により、リール 4 0 L、4 0 C、4 0 R の回転、停止のための制御を行うリール変動・停止サブルーチンのフローチャートである。図 2 3 は、入賞判定手段 4 3 0 により、成立した役の有無、及び、成立した役の種類の判定ならびに遊技状態及び R T 状態の移行制御を行う入賞判定処理サブルーチンのフローチャートである。図 2 4 は、主に R T 状態の移行制御を行う R T 移行処理サブルーチンのフローチャートである。

【 0 1 5 5 】

[主制御回路における制御処理の説明]

メインルーチンの説明

まず、主制御回路 1 0 0 の C P U 1 0 6 によって実行されるメインルーチンの制御処理の説明を、図 2 0 のフローチャートを用いながら説明する。このメインルーチンでは、遊技者が遊技媒体を投入して、リール 4 0 L、4 0 C、4 0 R を回転させて停止させるまでの 1 工程を 1 回とする遊技を行うときの制御処理を示す。

【 0 1 5 6 】

スロットマシン 10 の電源を投入すると、CPU 106 は、所定のセルフチェックを行い、RAM 110 に記憶される各種フラグや制御データの初期値を設定する（ステップ S 10）。次に、CPU 106 は、RAM 110 に記憶されている再遊技成立フラグがオンになっているか否かを判断する（ステップ S 12）。この再遊技成立フラグは、前回の遊技で再遊技役が成立した場合、後述する図 24 に示す RT 移行処理サブルーチンのステップ S 152 でオンにされる。再遊技成立フラグがオフ（NO）と判断した場合、CPU 106 は、ベットスイッチ 34 又は 35 が操作されたことによって送信されたベット操作信号を、受信したか否かを判断する（ステップ S 14）。ベット操作信号を受信した（YES）と判断した場合、CPU 106 は、操作されたベットスイッチに対応する枚数のメダルが、クレジットされているか否かを判断する（ステップ S 16）。

10

【0157】

RAM 110 に記憶されているクレジット数の値が、操作されたベットスイッチに対応するメダル枚数（以下、投入枚数という）の値未満であった場合は、クレジットされたメダルがない（NO）と判断し、再びステップ S 14 へ戻る。これに対して、RAM 110 に記憶されているクレジット数の値が、投入枚数の値以上であった場合は、ステップ S 16 において、クレジットされたメダルが有る（YES）と判断する。この場合、CPU 106 は、RAM 110 に記憶されているクレジット数の値から、投入枚数の値を減算する（ステップ S 18）。そして、CPU 106 は、投入枚数の値を、RAM 110 に記憶されているベット数の値に加算し、加算後のベット数の値に応じて、図 1 に示したベット数表示ランプ 26a、26b、26c の点灯状態を更新する（ステップ S 20）。次に CPU 106 は、RAM 110 に記憶されているベット数の値が規定数（3 枚）になったか否かを判断し（ステップ S 22）、規定数に達していない（NO）と判断した場合は、ステップ S 14 へ戻り、達した（YES）と判断した場合は、遊技者によってスタートスイッチ 36 が操作されたか否かを判断する（ステップ S 24）。

20

【0158】

一方、ステップ S 14 で、ベット操作信号を受信していない（NO）と判断した場合、CPU 106 は、メダル投入口 32 からメダルが投入されたか否かを判断する（ステップ S 26）。すなわち、メダル投入口 32 の内部に設置されたメダルセンサによりメダルが検出された場合は、メダルが投入された（YES）と判断して、ステップ S 20 へ進み、RAM 110 に記憶されているベット数の値に「1」を加算する。そして、ステップ S 22 へ進み、投入されたメダルの枚数が規定数に達したか否かを判断する。これに対して、ステップ S 24 で、メダルセンサによりメダルが検出されなかった場合は、メダルが投入されなかった（NO）と判断してステップ S 14 へ戻る。

30

【0159】

また、前述したステップ S 12 において、再遊技成立フラグがオンになっている（YES）と判断した場合は、CPU 106 は、再遊技成立フラグをオフ（ステップ S 28）にした後、ステップ S 24 へ進み、遊技者によってスタートスイッチ 36 が操作されたか否かを判断する。これにより、再遊技役が成立した次の遊技では、メダルを新たに投入し、又は、クレジットしたメダルを消費することなく、再び遊技を行うことができる。また、再遊技におけるベット数は、RAM 110 に記憶されている前回の遊技で投入されたベット数が用いられる。

40

【0160】

ステップ S 24 において、CPU 106 は、スタートスイッチ 36 からリール回転開始信号を受信したか否かを判断する。リール回転開始信号を受信しておらず、遊技者によってスタートスイッチ 36 が操作されていない（NO）と判断した場合は、再度ステップ S 24 の判断を行う。そして、リール回転開始信号を受信するまで、CPU 106 はステップ S 24 の処理を繰り返し行う。なお、この間にメダル投入口 32 からメダルが投入された場合は、RAM 110 に記憶されているクレジット数の値に投入されたメダルの枚数を加算するようにしてもよい。ステップ S 24 において、CPU 106 がリール回転開始信号を受信したことにより、遊技者によってスタートスイッチ 36 が操作された（YES）

50

と判断すると、図20に示す役抽選処理サブルーチンを実行する(ステップS30)。当該サブルーチンを実行した結果、何らかの役に当選した場合は、RAM110に記憶されている各役に対応する当選フラグのうち、当選した役の当選フラグをオンにする。

【0161】

次にCPU106は、ステップS30の処理によって得られた役抽選の結果に基づいて、リール40L, 40C, 40Rを回転させてから停止させるリールの動きを制御するためのリール変動・停止サブルーチンを実行する(ステップS32)。このリール変動・停止サブルーチンの詳細については、図22のフローチャートを用いて後述する。ステップS32のリール変動・停止サブルーチンを実行したことにより、リール40L, 40C, 40Rがすべて停止すると、次にCPU106は、何らかの役が成立したか否かを判定し、その判定結果に応じて遊技状態及びRT状態の移行処理を行う入賞判定処理サブルーチンを実行する(ステップS34)。このサブルーチンの詳細については、図23のフローチャートを用いて後述する。

10

【0162】

そして、CPU106は、ステップS34で入賞判定処理サブルーチンを実行した後、小役が入賞した場合は、その小役に対応する枚数のメダルを払い出す払い出し処理(ステップS36)を行う。この払い出し処理は、図5に示した入賞処理手段440が行う処理に相当するものであり、実際にメダルをメダル払出口60から払い出すことも可能であるし、払い出すメダルの枚数をRAM110に記憶されているクレジット数に加算して、クレジットすることも可能である。以上の制御処理によって1回分の遊技が終了し、CPU106は再びステップS12の処理へ戻る。このように、メインルーチンに示される制御処理を繰り返すことにより、遊技者は継続して遊技を行うことができる。

20

【0163】

< 役抽選処理サブルーチンの説明 >

次に、メインルーチンのステップS30で行われる役抽選処理サブルーチンについて、図21に示すフローチャートを用いながら詳細に説明する。

【0164】

まず、CPU106は、RAM110に記憶されている現在の遊技状態を参照し、現在の遊技状態がBB遊技であるか否かを判断する(ステップS40)。現在の遊技状態がBB遊技である(YES)と判断した場合は、ROM108に記憶されている各役抽選テーブルのうち、図9(b)に示した役抽選テーブルを選択する(ステップS42)。これに対して、現在の遊技状態がBB遊技ではない(NO)と判断した場合は、現在の遊技状態が一般遊技であるとみなし、RAM110に記憶されている現在のRT状態(「非RT」、「RT1」)に対応する役抽選テーブル(図7及び図8参照)をROM108から選択する(ステップS48)。

30

【0165】

上述したステップS42又はS48の処理によって役抽選テーブルを選択すると、CPU106は、乱数発生器112が発生した乱数を取得し、選択した役抽選テーブルと照らし合わせて何らかの役に当選したか、又は、ハズレたかの判定を行う(ステップS50)。すなわち、取得した乱数と、選択した役抽選テーブルの各数値範囲とを順次比較し、取得した乱数が含まれる数値範囲に対応した抽選結果番号が、役抽選の結果として導出される。このステップS50の処理は、図5に示した乱数抽出手段412及び乱数判定手段414に相当する。

40

【0166】

次にCPU106は、役抽選により導出された抽選結果番号に対応する役の当選フラグをオンにしていく。なお、各役に対応する当選フラグのオン/オフ状態は、RAM110の所定の記憶領域に記憶されている。まずCPU106は、導出された抽選結果番号から小役1、小役2a~2cのいずれかが当選したか否かを判断する(ステップS52)。いずれかの小役が当選した(YES)と判断した場合は、CPU106は、RAM110に記憶されている当選した小役に対応する当選フラグの状態をオンにする(ステップS54

50

）。さらに、複数の小役 2 が 1 回の役抽選で同時に当選した場合、役抽選によって導出された抽選結果番号に応じた有利な操作順序（図 9（a）参照）を認識する、役抽選によって導出された抽選結果番号に応じた有利な操作順序（図 9（a）参照）を認識する（ステップ S 5 6）。なお、一般遊技中のときは、抽選結果番号「3」～「5」が導出されたとき、B B 一般遊技中のときは、抽選結果番号「3」が導出されたときに、ステップ S 5 6 の処理を行う。

【0167】

ステップ S 5 2 において、いずれの小役にも当選しなかった（NO）と判断した時は、次にいずれかの再遊技役が当選したか否かを判断する（ステップ S 5 8）。そして、いずれかの再遊技役が当選した（YES）と判断した場合は、CPU 106 は、当選した再遊技役に対応する再遊技当選フラグをオンにする（ステップ S 6 0）。さらに、複数の再遊技役が同時に当選した場合は、役抽選によって導出された抽選結果番号に応じた有利な操作順序（図 9（b）参照）を認識する（ステップ S 6 2）。

10

【0168】

ステップ S 5 8 において、いずれの再遊技役にも当選しなかった（NO）と判断した時は、B B フラグの持ち越し中はハズレはなく（図 8 参照）、B B フラグの持ち越し中以外で小役、及び、再遊技役が当選していないときは、必ず B B が当選しているため（図 7（a）参照）、B B 役に対応する当選フラグの状態をオンにする（ステップ S 6 4）。

【0169】

以上の処理によって、役抽選の結果、当選役に対応する当選フラグをオンにすると、次に CPU 106 は、役抽選で導出された抽選結果番号を RAM 110 に記憶する（ステップ S 7 4）。

20

【0170】

次に CPU 106 は、導出された抽選結果番号を含む役抽選情報を、副制御回路 200 へ送信し（ステップ S 7 6）、役抽選処理サブルーチンを終了して、図 20 に示したメインルーチンのステップ S 3 2 の処理へ進む。

【0171】

< リール変動・停止サブルーチンの説明 >

図 20 に示したメインルーチンにおいて、上述の役抽選処理サブルーチン（ステップ S 3 0）が終了すると、次に CPU 106 は、リール変動・停止サブルーチン（ステップ S 3 2）の処理を行う。以下、図 22 に示すフローチャートを参照して、リール変動・停止サブルーチンの詳細な説明を行う。

30

【0172】

まず、CPU 106 は、RAM 110 に記憶されている各役の当選フラグのオン/オフ状態を認識する（ステップ S 8 0）。そして、前回の遊技でリール 40 L, 40 C, 40 R が回転を開始してから、予め定められた最短時間（たとえば 4.1 秒間）を経過したか否かを判断する（ステップ S 8 2）。もし、最短時間が経過していない（NO）と判断したときには、このステップ S 8 2 の判断処理を繰り返し実行する。つまり、最短時間が経過するまでは、次の工程であるリールの回転開始が行われないようにすることで、一定時間内に行われる遊技で消費されるメダルが、所定枚数を越えないような制御を行っている。最短時間が経過した（YES）と判断すると、CPU 106 は、モータ駆動回路 114 へ駆動パルスを実出力して、ステップモータ 80 L、80 C、及び 80 R を駆動し、リール 40 L, 40 C, 40 R を一斉に回転させる（ステップ S 8 4）。

40

【0173】

次に、CPU 106 は、リール 40 L, 40 C, 40 R がすべて定速回転しているか、すなわち、全リールの回転速度が定常回転速度に達したか否かを判断する（ステップ S 8 6）。リールの回転速度が定常回転速度に達していない（NO）と判断したときには、ステップ S 8 6 の判断処理を繰り返す。これにより、リールの回転速度が定常回転速度に達するまでは、たとえ遊技者がストップスイッチ 37 L, 37 C, 37 R を操作したとしても、リールの停止制御が行われないようになっている。そして、CPU 106 が、すべて

50

のリールの回転速度が定常回転速度に達した（ＹＥＳ）と判断した場合は、ストップスイッチ３７Ｌ，３７Ｃ，３７Ｒから、リール停止信号を受信したか否かを判断する（ステップＳ８８）。このリール停止信号は、ストップスイッチ３７Ｌ，３７Ｃ，３７Ｒの各々から、遊技者によって押動操作されたときに発信される。そして、リール停止信号を受信した（ＹＥＳ）と判断すると、ＣＰＵ１０６は、ストップスイッチ３７Ｌ，３７Ｃ，３７Ｒのうち、リール停止信号を発信したストップスイッチを示す停止操作情報を副制御回路２００へ送信する（ステップＳ９０）。この停止操作情報は、たとえば、前述した入賞報知情報の報知などに利用される。

【０１７４】

次に、ＣＰＵ１０６は、ステップＳ８０で認識した各役の当選フラグのオン／オフ状態に基づいて、オン状態になっている当選フラグに対応する役が成立するように、図柄組合せ制御を行う（ステップＳ９２）。この図柄組合せ制御は、図５に示したリール停止制御手段４２２が行うリール停止制御と同様であるため、詳しい説明は省略する。なお、複数の小役２又は再遊技役が当選したときは、図２１のステップＳ５６又はＳ６２で認識した、ストップスイッチの操作順序に応じて成立させる役が成立するように図柄組合せ制御を行う。

【０１７５】

ステップＳ９２の処理により、リール停止信号を発信したストップスイッチに対応するリールを停止させると、ＣＰＵ１０６は、すべてのリールを停止させたか否かを判断する（ステップＳ９４）。すべてのリールが停止していない（ＮＯ）と判断した場合は、ステップＳ８８へ戻り、再びリール停止信号に応じて、役抽選の結果に則した図柄組合せ制御を行う。また、ステップＳ８８において、リール停止信号を受信していない（ＮＯ）と判断した場合は、直接ステップＳ９４へ進み、すべてのリールを停止させたか否かを判断する。このように、すべてのリールを停止させるまで、ステップＳ８８～Ｓ９４の処理を繰り返し行い、ステップＳ９４で、ＣＰＵ１０６がすべてのリールが停止した（ＹＥＳ）と判断すると、ＣＰＵ１０６は、フリーズ判定処理を行う（ステップＳ９５）。フリーズ判定処理では、所定の条件が成立すると、全てのリールが停止した後にスタートスイッチ、ベットスイッチの操作を一時無効にする。そして左リールの停止スイッチの操作検出をフリーズ解除条件にする。ＣＰＵ１０６は、全てのリールが停止したことを示す全リール停止信号を副制御回路２００へ送信する（ステップＳ９６）。そして、リール変動・停止処理を終了し、図２０に示したメインルーチンのステップＳ３４へ進む。

【０１７６】

< 入賞判定処理サブルーチンの説明 >

図２０のメインルーチンにおいて、上述したリール変動・停止サブルーチン（ステップＳ３２）が終了すると、次に、ＣＰＵ１０６は、入賞判定処理サブルーチン（ステップＳ３４）を行う。以下、図２３に示す入賞判定処理サブルーチンのフローチャートを用いての詳細な説明を行う。

【０１７７】

まず、ＣＰＵ１０６は、表示窓２２、２３に停止表示された３つの図柄の種類を認識する（ステップＳ１００）。そして、ＣＰＵ１０６は、ＲＡＭ１１０に記憶されている現在の遊技状態を示す情報を参照し、現在の遊技状態が「ＢＢ遊技」であるか否かを判断する（ステップＳ１０２）。ＢＢ遊技中である（ＹＥＳ）と判断した場合、ＣＰＵ１０６は、ステップＳ１００で認識した３つの図柄に基づいて、小役２ａ及び小役２ｂのいずれかが入賞したか否かを判断する（ステップＳ１０４）。

【０１７８】

ＣＰＵ１０６がいずれかの小役が入賞した（ＹＥＳ）と判断した場合は、図６に示した配当情報から、入賞した小役に対応するメダル払出枚数を読み出し、ＲＡＭ１１０に記憶された払出枚数カウンタの値を、読み出した払出枚数の値に更新する（ステップＳ１０６）。次にＣＰＵ１０６は、ＲＡＭ１１０に記憶されたＢＢ遊技中払出枚数カウンタの値に、上述した入賞した小役に対応するメダルの払出枚数を加算する（ステップＳ１０８）

。ここで、ＢＢ遊技中払出枚数カウントは、ＢＢ遊技中に払い出されたメダルの合計数を計数するためのものであり、ＣＰＵ１０６は、ＢＢ遊技中払出枚数カウントの値が１００を超えると、ＢＢ遊技の終了条件が成立したと判断する。次にＣＰＵ１０６は、ＲＡＭ１１０に記憶されているＢＢ遊技中払出カウントの値を参照し、その値が１００を超えたか否かを判断する（ステップＳ１１０）。ＣＰＵ１０６が、１００を超えた（ＹＥＳ）と判断したときは、ＢＢ遊技の終了条件が成立したとみなし、ＲＡＭ１１０に記憶されている現在の遊技状態を「ＢＢ遊技」から「一般遊技」に更新する（ステップＳ１１１）。そして、ＣＰＵ１０６は、ＲＡＭ１１０に記憶されている現在のＲＴ状態を「非ＲＴ」に更新し（ステップＳ１１２）、ステップＳ１１４の処理へ移行する。

【０１７９】

次にＣＰＵ１０６は、ＲＡＭ１１０に記憶されているすべての小役及び再遊技役の当選フラグのみをオフにする（ステップＳ１１４）。すなわち、このステップＳ１１４の処理によって、ＢＢ役の当選フラグはオフにされない。次にＣＰＵ１０６は、今回の遊技の遊技結果情報、現在の遊技状態情報を、その他副制御回路２００での処理に必要な情報を、副制御回路２００へ送信する（ステップＳ１１６）。ここで、遊技結果情報には、ステップＳ１００で認識した、各リールにおいて表示窓２２、２３に停止表示された図柄番号を示す情報が含まれている。また、遊技状態情報には、現在の遊技状態及びＲＴ状態を示す情報が含まれている。そして、このステップＳ１１６の処理により、副制御回路２００へ遊技結果情報及び遊技状態情報を送信すると、ＣＰＵ１０６は、図２３に示す入賞判定処理を終了して、図２０に示したステップＳ３６の処理へ進む。

【０１８０】

前述したステップＳ１０２において、ＣＰＵ１０６がＢＢ遊技中でない（ＮＯ）と判断した場合、次にＣＰＵ１０６は、ＢＢ役が成立したか否かを判断する（ステップＳ１１８）。ＢＢ役が成立した（ＹＥＳ）と判断した場合は、ＣＰＵ１０６は、オンになっているＢＢ役の当選フラグの状態をオフに更新し（ステップＳ１２０）、現在の遊技状態を「一般遊技」から「ＢＢ遊技」に更新した後（ステップＳ１２２）、ＲＡＭ１１０に記憶されているＢＢ遊技中払出カウントの値を「０」にクリアする（ステップＳ１２４）。そして、払出枚数カウントの値を「０」にクリアし（ステップＳ１２６）、上述したステップＳ１１４へ移行する。

【０１８１】

上述したステップＳ１１８で、ＣＰＵ１０６がＢＢ役は成立していない（ＮＯ）と判断した場合は、次で詳しく説明するＲＴ移行処理を行う（ステップＳ１２８）。そして、ＲＴ移行処理が終了すると、上述したステップＳ１１４へ移行する。

【０１８２】

< ＲＴ移行処理サブルーチンの説明 >

次に、図２３に示した一般遊技中処理サブルーチンのステップＳ１２８で実行されるＲＴ移行処理サブルーチンの内容について、図２４に示すフローチャートを用いて説明する。まず、ＣＰＵ１０６は、図２３のステップＳ１００で認識した３つの図柄に基づいて、いずれかの再遊技役が成立したか否かを判断する（ステップＳ１５０）。そして、いずれかの再遊技役が成立していた（ＹＥＳ）ときは、ＣＰＵ１０６は、ＲＡＭ１１０に記憶されている再遊技成立フラグの状態をオンにする（ステップＳ１５２）。次にＣＰＵ１０６は、ＲＡＭ１１０に記憶されている現在のＲＴ状態が「ＲＴ１」であるか否かを判断する（ステップＳ１５４）。ＣＰＵ１０６が、「ＲＴ１」でない（ＮＯ）と判断したときは、ＢＢフラグの持ち越し中であるか否かを判断し（ステップＳ１５６）、ＢＢフラグの持ち越し中である（ＹＥＳ）場合は、現在のＲＴ状態を「ＲＴ１」に更新する（ステップＳ１５８）。

【０１８３】

一方、前述したステップＳ１５０で、いずれの再遊技役も成立していない（ＮＯ）とＣＰＵ１０６が判断すると、次に小役１、小役２ａ～２ｃのいずれかが入賞したか否かを判断する（ステップＳ１６０）。いずれかの小役が成立した（ＹＥＳ）と判断した場合は、

10

20

30

40

50

C P U 1 0 6 は、R A M 1 1 0 に記憶された払出枚数カウン트의値を、図 6 に示した配当情報に従って入賞した小役に対応するメダルの払出枚数の値に更新して（ステップ S 1 6 4）、上述したステップ S 1 5 4 へ移行する。また、いずれかの小役が成立していない（N O）と判断した場合は、払出枚数カウン트의値を「0」にクリアし（ステップ S 1 6 2）、上述したステップ S 1 1 4 へ移行する。

【0184】

以上のように、現在の R T 状態が「R T 1」である（Y E S）と判断したとき、又はステップ S 1 5 8 の処理により R T 状態を移行させたとき、C P U 1 0 6 は、R T 移行処理サブルーチンを終了して図 2 3 のステップ S 1 1 4 の処理へ移行する。

【0185】

以上のように、C P U 1 0 6 は、図 2 0 ~ 図 2 4 に示した処理を繰り返し行うことで、スロットマシン 1 0 における遊技の制御を行っている。また、1 回の遊技が行われる過程で、主制御回路 1 0 0 から副制御回路 2 0 0 に対して、まず、役抽選情報が送信され（図 2 1、ステップ S 7 6）、次に、ストップスイッチが操作されるごとに停止操作情報が送信され（図 2 2、ステップ S 9 0）、全てのリールが停止すると全リール停止信号が送信されてから（図 2 2、ステップ S 9 6）、遊技結果情報、遊技状態情報が順次送信される（図 2 3、ステップ S 1 1 6）。

【0186】

[副制御回路における制御処理の説明]

次に、図 2 5 ~ 図 3 5 に示す各フローチャートを参照して、副制御回路 2 0 0 において実行される各種報知および演出に関する処理について説明する。ここで、図 2 5 は、A R T 中における入賞操作情報の報知に関する処理（A R T 報知処理）の内容を示すフローチャートである。また、図 2 6 は、演出役ボーナス（演出役 P B、演出役 B B、演出役 R B）の決定判定処理の内容を示すフローチャートである。図 2 7 ~ 3 0 は、上乘 A R T（上乘 A R T 1、上乘 A R T 2、上乘 A R T 3）の制御処理の内容を示すフローチャートである。図 3 1、図 3 3 は、ボーナス A R T（B A R T）の制御処理の内容を示すフローチャートである。図 3 2 は、上乘 A R T 権利（玉）の加算処理の内容を示すフローチャートである。図 3 4 は、リミッタの作動判定処理の内容を示すフローチャートである。図 3 5 は、A R T 再設定権利の作動判定処理の内容を示すフローチャートである。

【0187】

< A R T 報知処理の説明 >

まず、図 2 5 に示すフローチャートを用いて A R T 報知処理の内容について説明する。なお、この A R T 報知処理は、定期的に行われる処理である。

まず、図 4 に示した C P U 2 0 6 は、主制御回路 1 0 0 から役抽選情報を受信したか否かを判断する（ステップ S 3 0 0）。C P U 2 0 6 は、役抽選情報を受信した（ステップ S 3 0 0 / Y E S）と判断すると、B B フラグの持ち越し中か否かを判断する（ステップ S 3 0 2）。C P U 2 0 6 は、B B フラグの持ち越し中でない（ステップ S 3 0 2 / N O）と判断すると、A R T 報知処理を終了する。C P U 2 0 6 は、B B フラグの持ち越し中である（ステップ S 3 0 2 / Y E S）と判断すると、ステップ S 3 0 0 で受信した役抽選情報に基づいて、主制御回路 1 0 0 で行われた役抽選で導出された抽選結果番号を認識する（ステップ S 3 0 4）。

【0188】

そして、C P U 2 0 6 は、図 4 に示した R A M 2 1 0 に記憶されている A R T フラグの状態がオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 0 6）。この A R T フラグは、現在、A R T 中であるか否かを示すフラグであり、オンであれば A R T 中であることを示す。C P U 2 0 6 は、A R T フラグがオンでない（ステップ S 3 0 6 / N O）と判断すると、演出役決定処理を行う（ステップ S 3 1 0）。

ここでは、非 A R T 中であるので、役抽選手段 4 1 0 により抽選された役と図 1 5 の非 A R T 中演出役決定テーブルとに基づき、C P U 2 0 6 は、演出役の決定を行う。次に、C P U 2 0 6 は、後に図 2 6 を参照して詳しく説明する演出役ボーナス決定判定処理（ス

10

20

30

40

50

テップS312)を行う。CPU206は、演出役ボーナス決定判定処理(ステップS312)を実行したのち、ART報知処理を終了する。

【0189】

次に、図26に示すフローチャートを参照して、上述した図25のステップS310で実行されるストック抽選処理の内容について説明する。

図26は、演出役ボーナス(演出役PB、演出役BB、演出役RB)の決定判定処理の内容を示すフローチャートである。演出役ボーナス決定判定処理では、演出役PB、演出役BB、演出役RBが決定された場合には、上乘ART権利(玉)の玉の色の決定、ART再設定権利を付与するか否かの決定等が行われる。

【0190】

まず、CPU206は、演出役PBが決定されたか否かを判断する(ステップS500)。CPU206は、演出役PBが決定された(ステップS500/YES)と判断すると、特別チャンスの抽選を行う(ステップS501)。後述する特別チャンスとは、ART再設定権利が付与されたか否かを報知する演出である。上乘ART権利(玉)が無く、BART中に既に消化されたゲーム数(ARTG2)が規定ゲーム数(ARTG1)に到達したとき、所定の確率で、特別チャンスが発生する。特別チャンスは、ART再設定権利が付与されているときには100%の確率で発生し、ART再設定権利が付与されていないときには、例えば10%の確率で発生する。画像表示装置70に操作順序6で「青7」図柄をリール40C、40R及び演出リール40Eに揃えるよう指示する画像を表示する(ステップS502)。また、CPU206は、演出役PBが決定された(ステップS500/YES)と判断すると、上乘ART権利(玉)を5個付与し、ART再設定権利を付与する。付与された上乘ART権利(玉)の色は、図19(d)に示される振分率で決定される。

そして、リール40C、40Rに「青7」図柄を引き込み可能な停止位置で中ストップスイッチ37C及び右ストップスイッチ37Rが押動操作されると、図13(a)に示すように、図柄リール40L、40C、40Rの中段に再遊技役fに対応する図柄組合せ(ハネ-青7-青7)が停止する。

そして、CPU206は、演出リール40Eの上段に「赤7」図柄が停止する演出リールの停止制御を行う(ステップS504)。

【0191】

次に、後に図32を参照して詳しく説明する上乘ART権利(玉)(ステップS505)加算処理を行う。そして、CPU206は、ART再設定権利の数(RIN)に1を加算する(ステップS506)。その後、CPU206は、画像表示装置70にART再設定権利の付与が決定されたことを表示する(ステップS540)。CPU206は、ステップS540の処理を実行したのち、演出役ボーナス決定判定処理を終了する。

【0192】

ART再設定権利の付与が決定されたことが報知されると、BART中に消化されたゲーム数が再び付与されることが判る。そのため、上乘ARTを実行するとき、上乘ARTの種類及び上乘ART権利(玉)の種類を選択する遊技性(戦略)をより多様化することができる。例えば、上乘ARTで獲得できた上乘ゲーム数の少なくとも2倍のゲーム数をBARTで消化できることを踏まえ、安定度を重視した上乘ART1を選択することが考えられる。

【0193】

なお、ART再設定権利の付与が決定されたことを報知する時期は、演出役ボーナス(演出役PB、演出役BB、演出役RB)が決定されたときに、限定されず、上乘ART1、上乘ART2、上乘ART3、BART中に報知決定抽選を行いART再設定権利の付与が決定されたことを報知してもよい。

【0194】

一方、CPU206は、演出役PBが決定されていない(ステップS500/NO)と判断すると、演出役BBが決定されたか否かを判断する(ステップS507)。CPU2

10

20

30

40

50

06は、演出役BBが決定された(ステップS507/YES)と判断すると、特別チャンスの抽選を行う(ステップS508)。そして、画像表示装置70に操作順序6で「青7」図柄をリール40C, 40R及び演出リール40Eに揃えるよう指示する画像を表示する(ステップS509)。また、CPU206は、演出役BBが決定された(ステップS507/YES)と判断すると、上乘ART権利(玉)を3個付与し、ART再設定権利を付与するか否かを決定する。ART再設定権利は30%の確率で付与され、付与された上乘ART権利(玉)の色は、図19(d)に示される振分率で決定される。

【0195】

リール40C, 40Rは演出役PBと同様の停止制御により停止する。そして、CPU206は、演出リール40Eの中段に「青7」図柄が停止する演出リールの停止制御を行う(ステップS511)。次に、後に図32を参照して詳しく説明する上乘ART権利(玉)(ステップS512)加算処理を行う。そして、ART再設定権利が付与されたか否かを判断する(ステップS514)。CPU206は、ART再設定権利が付与された(ステップS514/YES)と判断すると、ART再設定権利の数(RIN)に1を加算し(ステップS516)、ART再設定権利が付与されたことを報知するか否かを抽選する(ステップS518)。

CPU206は、報知に当選(ステップS520/YES)と判断すると、画像表示装置70にART再設定権利の付与が決定されたことを表示する(ステップS540)。

【0196】

また、CPU206は、演出役BBが決定されていない(ステップS507/NO)と判断すると、演出役RBが決定されたか否かを判断する(ステップS522)。CPU206は、演出役RBが決定された(ステップS522/YES)と判断すると、特別チャンスの抽選を行う(ステップS523)。そして、画像表示装置70に操作順序6で「青7」図柄をリール40C, 40R及び演出リール40Eに揃えるよう指示する画像を表示する(ステップS524)。また、CPU206は、演出役RBが決定された(ステップS500/YES)と判断すると、上乘ART権利(玉)を1個付与し、ART再設定権利を付与するか否かを決定する。ART再設定権利は10%の確率で付与され、付与された上乘ART権利(玉)の色は、図19(d)に示される振分率で決定される。

【0197】

リール40C, 40Rは演出役PBと同様の停止制御により停止する。そして、CPU206は、演出リール40Eの上段に「青7」図柄が停止する演出リールの停止制御を行う(ステップS526)。次に、後に図32を参照して詳しく説明する上乘ART権利(玉)(ステップS527)加算処理を行う。そして、ART再設定権利が付与されたか否かを判断する(ステップS530)。CPU206は、ART再設定権利が付与された(ステップS530/YES)と判断すると、ART再設定権利の数(RIN)に1を加算し(ステップS532)、ART再設定権利が付与されたことを報知するか否かを抽選する(ステップS534)。

CPU206は、報知に当選(ステップS536/YES)と判断すると、画像表示装置70にART再設定権利の付与が決定されたことを表示する(ステップS540)。

【0198】

また、上述した処理において、(ステップS514/NO)、(ステップS520/NO)、(ステップS522/NO)、(ステップS530/NO)、(ステップS536/NO)の場合は、演出役ボーナス決定判定処理を終了する。

【0199】

次に、図25のART報知処理の説明に戻る。CPU206は、役抽選情報を受信していない(ステップS300/NO)と判断すると、主制御回路100から遊技結果情報、遊技状態情報(以下、これらをまとめて遊技結果情報等という)を受信したか否かを判断する(ステップS330)。遊技結果情報を受信した(ステップS330/YES)と判断すると、BBフラグの持ち越し中か否かを判断する(ステップS331)。CPU206は、BBフラグの持ち越し中である(ステップS331/YES)と判断すると、AR

10

20

30

40

50

Tフラグがオンか否かを判断する(ステップS336)。

【0200】

CPU206は、ARTフラグがオンでないと判断すると(ステップS336/NO)、演出役に演出役PB、演出役BB又は演出役RBが決定されたか否かを判断する(ステップS338)。演出役に演出役PB、演出役BB又は演出役RBが決定されたと判断すると(ステップS338/YES)、上乘ARTの種類及び上乘ART権利(玉)の種類を選択する決定操作(図37参照)が行われたか否かを判断する(ステップS340)。上乘ARTの種類及び上乘ART権利(玉)の種類を選択する決定操作が行われていないと判断すると(ステップS340/NO)、上乘ARTの種類及び上乘ART権利(玉)の種類を選択する決定操作が行われるまでステップS340で待機する。

10

【0201】

上乘ARTの種類及び上乘ART権利(玉)の種類を選択する決定操作が行われたと判断すると(ステップS340/YES)、選択された上乘ART1、上乘ART2又は上乘ART3の作動フラグをオンにする(ステップS344)。上乘ART作動フラグは、上乘ART中であるか否かを示すフラグであり、例えば、上乘ART1作動フラグがオンであれば上乘ART1中であることを示す。そして、CPU206は、選択された上乘ART1、上乘ART2又は上乘ART3に応じた、上乘値の初期条件(図16(d)、図17(d)、図18(d)参照)を決定する(ステップS346)。次に、選択された色の上乗ART権利(玉)の数を減数する処理を行い(ステップS348)、ARTフラグをオンにする(ステップS350)。そして、ART報知処理を終了し1ゲームが終了する。

20

【0202】

一方、CPU206は、ARTフラグがオンである(ステップS306/YES)と判断すると、上乘ART1作動フラグがオンであるか否かを判断する(ステップS314)。上乘ART1作動フラグがオンである(ステップS314/YES)と判断すると、後に図27を参照して詳しく説明する上乘ART1制御処理を行い(ステップS316)、ART報知処理を終了する。

【0203】

また、上乘ART1作動フラグがオンでない(ステップS314/NO)と判断すると、上乘ART2作動フラグがオンであるか否かを判断する(ステップS318)。そして、上乘ART2作動フラグがオンである(ステップS318/YES)と判断すると、後に図29を参照して詳しく説明する上乘ART2制御処理を行い(ステップS320)、ART報知処理を終了する。

30

【0204】

また、上乘ART2作動フラグがオンでない(ステップS318/NO)と判断すると、上乘ART3作動フラグがオンであるか否かを判断する(ステップS322)。そして、上乘ART3作動フラグがオンである(ステップS322/YES)と判断すると、後に図30を参照して詳しく説明する上乘ART3制御処理を行い(ステップS324)、ART報知処理を終了する。

【0205】

また、上乘ART3作動フラグがオンでない(ステップS322/NO)と判断すると、上乘ART3作動フラグがオンであるか否かを判断する(ステップS326)。そして、上乘ART3作動フラグがオンである(ステップS326/YES)と判断すると、後に図31を参照して詳しく説明するBART制御処理を行い(ステップS328)、ART報知処理を終了する。

40

【0206】

次に、図27に示すフローチャートを参照して、上述した図25のステップS316で実行される上乘ART1制御処理の内容について説明する。上乘ART1では、演出役ベルの決定に基づき、上乘ゲーム数が決定される。

【0207】

50

まず、CPU 206は、後述するリミッタフラグがオンであるか否かを判断する（ステップS700）。リミッタフラグがオンである（ステップS700 / YES）と判断すると、上乘制限処理を実行し（ステップS702）、抽選結果番号「2」～「5」が導出されたか否かを判断する（ステップS706）。上乘制限処理では、演出役ベルが決定されたときに付与される上乘ゲーム数を一律1枚にする、及び / 又は演出役ベルの決定を抽選結果番号「6」～「9」が導出されたときは行わない処理を行う。

【0208】

リミッタフラグがオンでない（ステップS702 / NO）と判断すると、抽選結果番号「2」～「5」が導出されたか否かを判断する（ステップS706）。抽選結果番号「2」～「5」が導出されていない（ステップS706 / NO）と判断すると、抽選結果番号「6」～「9」が導出されたか否かを判断する（ステップS708）。抽選結果番号「6」～「9」が導出されていない（ステップS708 / NO）と判断すると、抽選結果番号「1」が導出されたことを意味するので（図8参照）、演出役に演出役スイカを決定し（ステップS719）、演出リール40Eの上段に「スイカ」図柄を停止する演出リール停止テーブル（図11（e）参照）を選択する（ステップS720）。そして、上乘ART1制御処理を終了する。

10

【0209】

抽選結果番号「6」～「9」が導出されている（ステップS708 / YES）と判断すると、演出役の決定を行う（ステップS709）。演出役の決定は1 / 5の確率で演出役ベル、4 / 5の確率で演出役リプレイが決定される（図16（c）参照）。振分率は、適宜変更されてもよく上乘制限処理が実行されている場合は、演出役ベルの振分を行わないようにしてもよい。また、振分率は、上乘ART権利（玉）の色毎に異なるようにしてもよい。

20

【0210】

次に、CPU 206は、演出役リプレイが決定されたか否かを判断する（ステップS710）。演出役リプレイが決定された（ステップS710 / YES）と判断すると、再遊技役a及び演出役リプレイが成立する操作順序を報知（ステップS712）し、演出役リプレイの決定の連続回数（RPREN）に1を加算する（ステップS714）。そして、連続回数（RPREN）が3以上か否かを判断する（ステップS716）。連続回数（RPREN）が3以上である（ステップS716 / YES）と判断すると、演出役ベルの上乗ゲーム数（BERU1G）を5ゲーム昇格し（ステップS718）、上乘ART1制御処理を終了する。

30

【0211】

一方、演出役リプレイが決定されていない（ステップS710 / NO）と判断すると、再遊技役b又は再遊技役cが成立する操作順序を報知する（ステップS722）。再遊技役bが成立する場合には、演出リール40Eの上段に「ベル」図柄が停止する演出リール停止テーブル（図12（e）参照）を選択する。このとき、表示窓22の上段に「ベル」図柄が3個揃う。

また、再遊技役cが成立する場合には、演出リール40Eの上段に「ベル」図柄が停止する演出リール停止テーブル（図12（c）参照）を選択する。このとき、表示窓22には右下がり「ベル」図柄が3個揃う。

40

【0212】

そして、BARTが実行される規定ゲーム数であるARTG1に、演出役ベルが1回決定されると付与される上乘ゲーム数（BERU1G）を加算し（ステップS724）、演出役リプレイの連続回数（RPREN）を0に戻す（ステップS726）。次に、演出役ベルの決定回数（BERUN）に1を加算し（ステップS728）、演出役ベルの決定回数（BERUN）が3回以上か否かを判断する（ステップS730）。演出役ベルの決定回数（BERUN）が3回以上である（ステップS730 / YES）と判断すると、上乘ART1終了フラグをオン、上乘ART1作動フラグをオフにして（ステップS732）、上乘ART1制御処理を終了する。そして、上乘ART1で付与された総上乘ゲーム数

50

を画像表示装置 70 に表示する。また、演出役ベルの決定回数 (BERUN) が 3 回以上でない (ステップ S 7 3 0 / NO) と判断すると上乘 ART 1 制御処理を終了する。

【0213】

また、抽選結果番号「2」～「5」が導出された (ステップ S 7 0 6 / YES) と判断すると、演出役決定処理が行われる (ステップ S 7 3 4)。抽選結果番号「2」～「5」が導出されたときには、100%の確率で小役 2 a 及び演出役ベルが決定されるため (図 1 6 (b) 参照)、小役 2 a が成立する操作順序を報知する (ステップ S 7 3 6)。

【0214】

そして、BART が実行される規定ゲーム数である ARTG1 に、演出役ベルが 1 回決定されると付与される上乘ゲーム数 (BERU1G) が加算される (ステップ S 7 2 4)

10

【0215】

次に、図 2 9 に示すフローチャートを参照して、上述した図 2 5 のステップ S 3 2 0 で実行される上乘 ART 2 制御処理の内容について説明する。上乘 ART 2 では、演出役青 7 揃いの決定に基づき、上乘ゲーム数が決定される。

【0216】

まず、CPU 206 は、後述するリミッタフラグがオンであるか否かを判断する (ステップ S 9 0 0)。リミッタフラグがオンである (ステップ S 9 0 0 / YES) と判断すると、上乘制限処理を実行し (ステップ S 9 0 2)、抽選結果番号「6」～「9」が導出されたか否かを判断する (ステップ S 9 0 6)。上乘制限処理では、演出役青 7 揃いが決定されたときに付与される上乘ゲーム数を一律 1 枚にする、及び / 又は演出役青 7 揃いの決定を抽選結果番号「6」～「9」が導出されたときに一律 1%の確率で決定すること等を行う。

20

【0217】

リミッタフラグがオンでない (ステップ S 9 0 0 / NO) と判断すると、抽選結果番号「6」～「9」が導出されたか否かを判断する (ステップ S 9 0 4)。抽選結果番号「6」～「9」が導出された (ステップ S 9 0 4 / YES) と判断すると、演出役の決定を行う (ステップ S 9 0 6)。演出役の決定は、演出役青 7 揃いの継続率に基づき決定される (図 1 7 (c)、(d) 参照)。

【0218】

30

次に、CPU 206 は、演出役青 7 揃いが決定されたか否かに関わらず、再遊技役 f が成立する操作順序 6 (右 中 左) 及び「青 7」図柄を目押しすべきことを報知し (ステップ S 9 0 8)、演出役に演出役青 7 揃いが決定されたか否かを判断する (ステップ S 9 1 0)。演出役に演出役青 7 揃いが決定された (ステップ S 9 1 0 / YES) と判断すると、演出リール 4 0 E の中段に「青 7」図柄を停止する演出リール停止テーブル (図 1 2 (h) 参照) を選択する (ステップ S 9 1 2)。そして、BART が実行される規定ゲーム数である ARTG1 に、演出役青 7 揃いが 1 回決定されると付与される上乘ゲーム数 (SEV2G) を加算し (ステップ S 9 1 4)、上乘 ART 2 制御処理を終了する。

【0219】

40

一方、演出役に演出役青 7 揃いが決定されていない (ステップ S 9 1 0 / NO) と判断すると、演出リール 4 0 E の中段に「青 7」図柄を停止しない演出リール停止テーブルを選択する (ステップ S 9 1 6)。そして、上乘 ART 2 終了フラグをオン、上乘 ART 2 作動フラグをオフにして (ステップ S 9 1 8)、上乘 ART 2 制御処理を終了する。そして、上乘 ART 2 で付与された総上乘ゲーム数を画像表示装置 70 に表示する。

【0220】

抽選結果番号「6」～「9」が導出されていない (ステップ S 9 0 4 / NO) と判断すると、抽選結果番号「2」～「5」が導出されたか否かを判断する (ステップ S 9 2 0)。抽選結果番号「2」～「5」が導出された (ステップ S 9 2 0 / YES) と判断すると、演出役決定処理が行われる (ステップ S 9 2 2)。抽選結果番号「2」～「5」が導出されたときには、100%の確率で小役 2 a 及び演出役ベルが決定されるため (図 1 7 (

50

b) 参照)、小役 2 a が成立する操作順序を報知し(ステップ S 9 2 4)、上乘 A R T 2 制御処理を終了する。

【0 2 2 1】

抽選結果番号「2」～「5」が導出されていない(ステップ S 9 2 0 / N O)と判断すると、抽選結果番号「1」が導出されたことを意味するので(図 8 参照)、演出役に演出役スイカを決定し(ステップ S 9 2 6)、演出リール 4 0 E の上段に「スイカ」図柄を停止する演出リール停止テーブル(図 1 1 (e) 参照)を選択する(ステップ S 9 2 8)。そして、上乘 A R T 2 制御処理を終了する。

【0 2 2 2】

以上説明したように、上乘 A R T 2 は、演出役ベル及び演出役スイカが決定されたときは継続し、抽選結果番号「6」～「9」が導出され演出役青 7 揃いの継続抽選に外れたときに終了する。

【0 2 2 3】

次に、図 3 0 に示すフローチャートを参照して、上述した図 2 5 のステップ S 3 2 4 で実行される上乘 A R T 3 制御処理の内容について説明する。上乘 A R T 3 では、全ての演出役の決定に基づき、上乘ゲーム数が決定される。

【0 2 2 4】

まず、C P U 2 0 6 は、後述するリミッタフラグがオンであるか否かを判断する(ステップ S 1 0 0 0)。リミッタフラグがオンである(ステップ S 1 0 0 0 / Y E S)と判断すると、上乘制限処理を実行し(ステップ S 1 0 0 2)、抽選結果番号「2」～「5」が導出されたか否かを判断する(ステップ S 1 0 0 4)。上乘制限処理では、演出役が決定されたときに付与される上乘ゲーム数を演出役の種類に関わらず一律 1 枚にする及び/又は演出役中段チェリー、演出役強チェリー等の演出強レア役を演出役ベル、演出役リプレイ等の演出一般役に置き換える処理を行う。

【0 2 2 5】

リミッタフラグがオンでない(ステップ S 1 0 0 0 / N O)と判断すると、抽選結果番号「2」～「5」が導出されたか否かを判断する(ステップ S 1 0 0 4)。抽選結果番号「2」～「5」が導出された(ステップ S 1 0 0 4 / Y E S)と判断すると、演出役決定処理を行い(ステップ S 1 0 0 6)、演出役中段チェリーが決定されたか否かを判断する(ステップ S 1 0 0 8)。演出役中段チェリーが決定された(ステップ S 1 0 0 8 / Y E S)と判断すると、小役 2 a が成立する操作順序を報知し、演出リール 4 0 E の中段に「赤チェリー」図柄を停止する演出リール停止テーブル(図 1 1 (a) 参照)を選択する(ステップ S 1 0 1 0)。次に、C P U 2 0 6 は、B A R T が実行される規定ゲーム数である A R T G 1 に、演出役中段チェリーが決定されると付与される上乘ゲーム数(C C H E 3 G)を加算する(ステップ S 1 0 1 2)。

【0 2 2 6】

演出役中段チェリーが決定されていない(ステップ S 1 0 0 8 / N O)と判断すると、小役 2 a が成立する操作順序を報知し、演出役中段チェリーが決定されていないときは演出役ベルが決定されているので(図 1 8 (b) 参照)、演出リール 4 0 E の中段に「ベル」図柄を停止する演出リール停止テーブル(図 1 1 (d) 参照)を選択する(ステップ S 1 0 1 4)。次に、C P U 2 0 6 は、A R T G 1 に、演出役ベルが決定されると付与される上乘ゲーム数(B E R U 3 G)を加算し(ステップ S 1 0 1 6)、上乘 A R T 3 終了フラグをオン、上乘 A R T 3 作動フラグをオフにして(ステップ S 1 0 4 2)、上乘 A R T 3 制御処理を終了する。そして、上乘 A R T 3 で付与された総上乘ゲーム数を画像表示装置 7 0 に表示する。

【0 2 2 7】

抽選結果番号「2」～「5」が導出されていない(ステップ S 1 0 0 4 / N O)と判断すると、抽選結果番号「6」～「9」が導出されたか否かを判断する(ステップ S 1 0 1 8)。抽選結果番号「6」～「9」が導出されていない(ステップ S 1 0 1 8 / N O)と判断すると、抽選結果番号「1」が導出されたことを意味するので(図 8 参照)、演出役

10

20

30

40

50

に演出役スイカを決定し（ステップ S 1 0 3 7）、演出リール 4 0 E の上段に「スイカ」図柄を停止する演出リール停止テーブル（図 1 1（e）参照）を選択する（ステップ S 1 0 3 8）。そして、ART G 1 に、演出役スイカが決定されると付与される上乘ゲーム数（SUIKA 3 G）を加算する（ステップ S 1 0 4 0）。

【0228】

抽選結果番号「6」～「9」が導出されている（ステップ S 1 0 1 8 / YES）と判断すると、演出役の決定を行う（ステップ S 1 0 2 0）。演出役の決定は 2 / 5 の確率で演出役強チェリー、2 / 5 の確率で演出役弱チェリー、1 / 5 の確率で演出役リプレイが決定される（図 1 8（c）参照）。振分率は、適宜変更されてもよく上乘制限処理が実行されている場合は、演出役強チェリー等の演出強レア役を演出役ベル、演出役リプレイ等の演出一般役に置き換えてもよい。

10

【0229】

そして、演出役強チェリーが決定されたか否かを判断する（ステップ S 1 0 2 2）。演出役強チェリーが決定された（ステップ S 1 0 2 2 / YES）と判断すると、再遊技役 a が成立する操作順序を報知し、演出リール 4 0 E の下段に「赤チェリー」図柄を停止する演出リール停止テーブル（図 1 2（a）参照）を選択する（ステップ S 1 0 2 4）。次に、CPU 2 0 6 は、BART が実行される規定ゲーム数である ART G 1 に、演出役強チェリーが決定されると付与される上乘ゲーム数（SCHE 3 G）を加算する（ステップ S 1 0 2 6）。

【0230】

20

演出役強チェリーが決定されていない（ステップ S 1 0 2 2 / NO）と判断すると、演出役弱チェリーが決定されたか否かを判断する（ステップ S 1 0 2 8）。演出役弱チェリーが決定された（ステップ S 1 0 2 8 / YES）と判断すると、再遊技役 b が成立する操作順序を報知し、演出リール 4 0 E の下段に「赤チェリー」図柄を停止する演出リール停止テーブル（図 1 2（b）参照）を選択する（ステップ S 1 0 3 0）。次に、CPU 2 0 6 は、ART G 1 に演出役弱チェリーが決定されると付与される上乘ゲーム数（WCH 3 G）を加算する（ステップ S 1 0 3 2）。

【0231】

演出役弱チェリーが決定されていない（ステップ S 1 0 2 8 / NO）と判断すると、演出役リプレイが決定されているので（図 1 8（c）参照）、再遊技役 a が成立する操作順序を報知し、演出リール 4 0 E の中段に「ブラム」図柄を停止する演出リール停止テーブル（図 1 2（d）参照）を選択する（ステップ S 1 0 3 4）。次に、CPU 2 0 6 は、ART G 1 に演出役リプレイが決定されると付与される上乘ゲーム数（RP 3 G）を加算する（ステップ S 1 0 3 6）。

30

【0232】

以上の説明したように、上乘 ART 3 は、決定された演出役の種類に関わらず、1 ゲームで終了する。

【0233】

再び、図 2 5 の ART 報知処理の説明に戻る。CPU 2 0 6 は、ART フラグがオンである（ステップ S 3 3 6 / YES）と判断すると、上乘 ART 1 作動フラグ、ART 2 作動フラグ、ART 3 作動フラグのいずれかがオンされているか否かを判断する（ステップ S 3 5 2）。上乘 ART 1 作動フラグ、ART 2 作動フラグ、ART 3 作動フラグのいずれかがオンされている（ステップ S 3 5 2 / YES）と判断すると、後に図 2 8 を参照して詳しく説明する上乘 ART 作動判定処理を行い（ステップ S 3 5 4）、ART 報知処理を終了する。

40

【0234】

上乘 ART 1 作動フラグ、ART 2 作動フラグ、ART 3 作動フラグのいずれかがオンされていない（ステップ S 3 5 2 / NO）と判断すると、BART 作動フラグがオンされているか否かを判断する（ステップ S 3 5 6）。BART 作動フラグのいずれかがオンされている（ステップ S 3 5 6 / YES）と判断すると、後に図 3 3 を参照して詳しく説明

50

する B A R T 終了判定処理を行い（ステップ S 3 5 8）、A R T 報知処理を終了する。

【 0 2 3 5 】

図 2 5 の A R T 報知処理においては、C P U 2 0 6 は、ステップ S 3 0 2 / N O、ステップ S 3 2 6 / N O、ステップ S 3 3 0 / N O、ステップ S 3 3 1 / N O、ステップ S 3 5 6 / N O と判断したときには、A R T 報知処理を終了する。

【 0 2 3 6 】

次に、図 2 8 に示すフローチャートを参照して、上述した図 2 5 のステップ S 3 5 4 で実行される上乘 A R T 作動終了判定処理の内容について説明する。上乘 A R T 終了判定処理では、上乘 A R T が終了したことに基づき、B A R T を作動させるか否かが決定される。

10

【 0 2 3 7 】

C P U 2 0 6 は、上乘 A R T 1 終了フラグ、A R T 2 終了フラグ、A R T 3 終了フラグのいずれかがオンされている（ステップ S 8 0 0 / Y E S）と判断すると、上乘 A R T 権利（玉）があるか否かを判断する（ステップ S 8 0 2）。上乘 A R T 権利（玉）がない（ステップ S 8 0 2 / N O）と判断すると、獲得済みの上乘ゲーム数（A R T G 1）が設定される B A R T を作動させる B A R T 作動フラグをオンにする（ステップ S 8 1 4）。

【 0 2 3 8 】

上乘 A R T 権利（玉）がある（ステップ S 8 0 2 / Y E S）と判断すると、上乘 A R T の種類及び上乘 A R T 権利（玉）の種類を選択する決定操作（図 3 7 参照）が行われたか否かを判断する（ステップ S 8 0 4）。上乘 A R T の種類及び上乘 A R T 権利（玉）の決定操作がない、すなわち遊技者によって最大ベットスイッチ 3 5 が押動操作され選択画面がキャンセルされた（ステップ S 8 0 4 / N O）と判断すると、獲得済みの上乘ゲーム数（A R T G 1）が設定される B A R T を作動させる B A R T 作動フラグをオンにする（ステップ S 8 1 4）。

20

【 0 2 3 9 】

上乘 A R T の種類及び上乘 A R T 権利（玉）の決定操作がある（ステップ S 8 0 4 / Y E S）と判断すると、選択された上乘 A R T 1、上乘 A R T 2 又は上乘 A R T 3 の作動フラグをオンにする（ステップ S 8 0 6）。そして、C P U 2 0 6 は、選択された上乘 A R T 1、上乘 A R T 2 又は上乘 A R T 3 に応じた、上乘値の初期条件（図 1 6（d）、図 1 7（d）、図 1 8（d）参照）を決定する（ステップ S 8 0 8）。次に、選択された色の上乘 A R T 権利（玉）の数を減数する処理を行い（ステップ S 8 1 0）、オンされていた上乘 A R T 1、A R T 2 又は A R T 3 の終了フラグをオフにして（ステップ S 8 1 2）、上乘 A R T 終了判定処理を終了する。

30

図 2 8 の上乘 A R T 終了判定処理において、C P U 2 0 6 は、ステップ S 8 0 0 / N O と判断したときには、上乘 A R T 終了判定処理を終了する。

【 0 2 4 0 】

次に、図 3 1 に示すフローチャートを参照して、上述した図 2 5 のステップ S 3 2 8 で実行される B A R T 制御処理の内容について説明する。B A R T は、獲得した上乘ゲーム数（A R T G 1）が消費される A R T である。また、B A R T では、上乘 A R T 権利（玉）の抽選も行われる。

40

【 0 2 4 1 】

まず、C P U 2 0 6 は、抽選結果番号「2」～「5」が導出されたか否かを判断する（ステップ S 1 1 0 0）。抽選結果番号「2」～「5」が導出された（ステップ S 1 1 0 0 / Y E S）と判断すると、演出役決定処理を行い（ステップ S 1 1 0 2）、演出役中段チェリーが決定されたか否かを判断する（ステップ S 1 1 0 4）。演出役中段チェリーが決定された（ステップ S 1 1 0 4 / Y E S）と判断すると、小役 2 a が成立する操作順序を報知し、演出リール 4 0 E の中段に「赤チェリー」図柄を停止する演出リール停止テーブル（図 1 1（a）参照）を選択する（ステップ S 1 1 0 6）。

【 0 2 4 2 】

演出役中段チェリーが決定されていない（ステップ S 1 1 0 4 / N O）と判断すると、

50

小役 2 a が成立する操作順序を報知し、演出役中段チェリーが決定されていないときは演出役ベルが決定されているので（図 19（b）参照）、演出リール 40 E の中段に「ベル」図柄を停止する演出リール停止テーブル（図 11（d）参照）を選択する（ステップ S 1108）。

【0243】

そして、CPU 206 は、演出役の種類に基づき上乘 ART 権利（玉）の抽選処理を行い（図 19（b）参照）、上乘 ART 権利（玉）が当選したか否かを判断する（ステップ S 1130）。上乘 ART 権利（玉）が当選した（ステップ S 1130 / YES）と判断すると、後に図 32 を参照して詳しく説明する上乘 ART 権利（玉）加算処理を行い（ステップ S 1132）、BART 制御処理を終了する。また、上乘 ART 権利（玉）が当選していない（ステップ S 1130 / YES）と判断すると、BART 制御処理を終了する。

10

【0244】

一方、抽選結果番号「2」～「5」が導出されていない（ステップ S 1100 / NO）と判断すると、抽選結果番号「6」～「9」が導出されたか否かを判断する（ステップ S 1110）。抽選結果番号「6」～「9」が導出されていない（ステップ S 1110 / NO）と判断すると、抽選結果番号「1」が導出されたことを意味するので（図 9（a）参照）、演出役に演出役スイカを決定し（ステップ S 1124）、演出リール 40 E の上段に「スイカ」図柄を停止する演出リール停止テーブル（図 11（e）参照）を選択する（ステップ S 1126）。そして、上乘 ART 権利（玉）の抽選処理を行う（ステップ S 1128）。

20

【0245】

抽選結果番号「6」～「9」が導出されている（ステップ S 1110 / YES）と判断すると、演出役の決定を行う（ステップ S 1112）。演出役の決定は 2 / 50 の確率で演出役強チェリー、3 / 50 の確率で演出役弱チェリー、45 / 50 の確率で演出役リプレイが決定される（図 19（c）参照）。振分率は、適宜変更されてもよく上乘制限処理が実行されている場合は、演出役強チェリー等の演出強レア役を演出役ベル、演出役リプレイ等の演出一般役に置き換えてもよい。

【0246】

そして、演出役強チェリーが決定されたか否かを判断する（ステップ S 1114）。演出役強チェリーが決定された（ステップ S 1114 / YES）と判断すると、再遊技役 a が成立する操作順序を報知し、演出リール 40 E の下段に「赤チェリー」図柄を停止する演出リール停止テーブル（図 12（a）参照）を選択し（ステップ S 1116）、上乘 ART 権利（玉）の抽選処理を行う（ステップ S 1128）。

30

【0247】

演出役強チェリーが決定されていない（ステップ S 1114 / NO）と判断すると、演出役弱チェリーが決定されたか否かを判断する（ステップ S 1118）。演出役弱チェリーが決定された（ステップ S 1118 / YES）と判断すると、再遊技役 b が成立する操作順序を報知し、演出リール 40 E の下段に「赤チェリー」図柄を停止する演出リール停止テーブル（図 12（b）参照）を選択し（ステップ S 1120）、上乘 ART 権利（玉）の抽選処理を行う（ステップ S 1128）。

40

【0248】

演出役弱チェリーが決定されていない（ステップ S 1118 / NO）と判断すると、演出役リプレイが決定されているので（図 19（c）参照）、再遊技役 a が成立する操作順序を報知し、演出リール 40 E の中段に「ブラム」図柄を停止する演出リール停止テーブル（図 12（d）参照）を選択し（ステップ S 1112）、上乘 ART 権利（玉）の抽選処理を行う（ステップ S 1128）。

【0249】

なお、BART 中においても、上乘 ART 1、2、3 と同様の上乘値の決定方法により、演出役に基づく上乘値を決定してもよい。

50

【0250】

次に、図32に示すフローチャートを参照して、上述した図26のステップS505、ステップS512、ステップS527、図31のステップS1132で実行される上乘ART権利加算処理の内容について説明する。上乘ART権利加算処理では、獲得した上乘ART権利(玉)を、玉の色毎に加算してRAM210に記憶する処理を行う。

【0251】

まず、CPU206は、獲得した上乘ART権利(玉)の色が青色か否かを判断する(ステップS1200)。獲得した上乘ART権利(玉)の色が青色である(ステップS1200/YES)と判断すると、青色の玉の数(UWA1)に1を加算する(ステップS1202)。そして、未加算の上乘ART権利(玉)があるか否かを判断する(ステップS1203)。未加算の上乘ART権利(玉)がある(ステップS1200/YES)と判断すると、ステップS1200の処理に戻り、未加算の上乘ART権利(玉)の加算処理を行う。未加算の上乘ART権利(玉)がない(ステップS1203/NO)と判断すると、上乘ART権利加算処理を終了する。

【0252】

獲得した上乘ART権利(玉)の色が青色でない(ステップS1200/NO)と判断すると、獲得した上乘ART権利(玉)の色が黄色か否かを判断する(ステップS1204)。獲得した上乘ART権利(玉)の色が黄色である(ステップS1204/YES)と判断すると、黄色の玉の数(UWA2)に1を加算し(ステップS1206)、ステップS1203の処理を行う。

【0253】

獲得した上乘ART権利(玉)の色が黄色でない(ステップS1204/NO)と判断すると、獲得した上乘ART権利(玉)の色が赤色か否かを判断する(ステップS1208)。獲得した上乘ART権利(玉)の色が赤色である(ステップS1208/YES)と判断すると、赤色の玉の数(UWA3)に1を加算し(ステップS1210)、ステップS1203の処理を行う。

【0254】

獲得した上乘ART権利(玉)の色が赤色でない(ステップS1208/NO)と判断すると、獲得した上乘ART権利(玉)の色は虹色であるので、虹色の玉の数(UWA4)に1を加算し(ステップS1212)、ステップS1203の処理を行う。

【0255】

上乘ART権利加算処理が終了すると、図26のステップS505、ステップS512、ステップS527、図31のステップS1132に続く処理に戻る。

【0256】

次に、図33に示すフローチャートを参照して、上述した図25のステップS358で実行されるBART終了判定処理の内容について説明する。BART終了判定処理では、リミッタの作動判定処理、ART再設定権利の作動判定処理等を行う。

【0257】

まず、CPU206は、BART中に消化されたゲーム数(ARTG2)に1ゲームを加算し(ステップS1300)、上乘ART権利(玉)があるか否かを判断する(ステップS1302)。

【0258】

上乘ART権利(玉)がある(ステップS1302/YES)と判断すると、上乘ARTの種類及び上乘ART権利(玉)の種類を選択する決定操作(図37参照)が行われたか否かを判断する(ステップS1304)。上乘ARTの種類及び上乘ART権利(玉)の決定操作がある(ステップS1304/YES)と判断すると、選択された上乘ART1、上乘ART2又は上乘ART3の作動フラグをオンにする(ステップS1306)。そして、CPU206は、選択された上乘ART1、上乘ART2又は上乘ART3に応じた、上乘値の初期条件(図16(d)、図17(d)、図18(d)参照)を決定する(ステップS1308)。次に、選択された色の上乗ART権利(玉)の数を減数する処

10

20

30

40

50

理を行い（ステップS 1 3 1 0）、B A R T終了判定処理を終了する。

【0 2 5 9】

上乘A R T権利（玉）がない（ステップS 1 3 0 2 / N O）又は上乘A R T権利（玉）の決定操作がない（ステップS 1 3 0 4 / N O）と判断すると、後に図3 4を参照して詳しく説明するリミッタ作動判定処理を行う（ステップS 1 3 1 4）。そして、B A R Tが実行される規定ゲーム数（A R T G 1）がB A R T中に既に消化されたゲーム数（A R T G 2）以上であるか否かを判断する（ステップS 1 3 1 6）。A R T G 1がA R T G 2以上でない（ステップS 1 3 1 6 / N O）と判断すると、B A R T終了判定処理を終了する。

【0 2 6 0】

A R T G 1がA R T G 2以上である（ステップS 1 3 1 6 / Y E S）と判断すると、上乘A R T権利（玉）があるか否かを判断する（ステップS 1 3 1 8）。上乘A R T権利（玉）がある（ステップS 1 3 1 8 / Y E S）と判断すると、上乘A R T及び上乘A R T権利（玉）の選択画面（図3 7参照）を表示し、上乘A R Tの種類及び上乘A R T権利（玉）の種類を選択する決定操作が行われたか否かを判断する（ステップS 1 3 2 0）。

【0 2 6 1】

上乘A R Tの種類及び上乘A R T権利（玉）の種類を選択する決定操作が行われていないと判断すると（ステップS 1 3 2 0 / N O）、B A R T中に既に消化されたゲーム数（A R T G 2）は規定ゲーム数（A R T G 1）に到達しているため選択画面はキャンセルできないので、上乘A R Tの種類及び上乘A R T権利（玉）の種類を選択する決定操作が行われるまでステップS 1 3 2 0で待機する。上乘A R Tの種類及び上乘A R T権利（玉）の種類を選択する決定操作が行われたと判断すると（ステップS 1 3 2 0 / Y E S）、ステップS 1 3 0 6の処理を行う。

【0 2 6 2】

上乘A R T権利（玉）がない（ステップS 1 3 1 8 / N O）と判断すると、後に図3 5を参照して詳しく説明するA R T再設定権利作動判定処理を行い、B A R T終了判定処理を終了する。B A R T終了判定処理が終了すると、図2 5のステップS 3 5 8に続く処理に戻る。

【0 2 6 3】

次に、図3 4に示すフローチャートを参照して、上述した図3 3のステップS 1 3 1 4で実行されるリミッタ作動判定処理の内容について説明する。リミッタ作動判定処理では、B A R Tが実行される規定ゲーム数（A R T G 1）とB A R T中に既に消化されたゲーム数（A R T G 2）とに基づき、払い出し数を制限するためのリミッタを作動する。

【0 2 6 4】

まず、C P U 2 0 6は、B A R Tが実行される規定ゲーム数（A R T G 1）とB A R T中に既に消化されたゲーム数（A R T G 2）との合計ゲーム数が、1 0 0 0ゲーム以上か否かを判断する（ステップS 1 4 0 0）。合計ゲーム数が、1 0 0 0ゲーム以上でない（ステップS 1 4 0 0 / N O）と判断すると、リミッタ作動判定処理を終了する。合計ゲーム数が、1 0 0 0ゲーム以上である（ステップS 1 4 0 0 / Y E S）と判断すると、リミッタ作動フラグをオンにする（ステップS 1 4 0 2）。

【0 2 6 5】

なお、リミッタの作動条件は、合計ゲーム数が、1 0 0 0ゲーム以上に到達した場合に限定されず、A R T G 1又はA R T G 2の一方が所定ゲーム数に到達した場合にリミッタが作動するようにしてもよい。

【0 2 6 6】

次に、図3 5に示すフローチャートを参照して、上述した図3 3のステップS 1 3 2 2で実行されるA R T再設定権利作動判定処理の内容について説明する。

図3 3は、A R T再設定権利作動判定処理の内容を示すフローチャートである。A R T再設定権利作動判定処理では、A R T再設定権利の作動判定処理、及びA R T再設定権利が付与されたことの報知処理を行う。

10

20

30

40

50

【0267】

CPU206は、特別チャンスが当選したか否かを判断する（ステップS1500）。特別チャンスとは、ART再設定権利が付与されたか否かを報知する演出である。図36は、特別チャンスを説明するための説明図である。上乘ART権利（玉）が無く、BART中に既に消化されたゲーム数（ARTG2）が規定ゲーム数（ARTG1）に到達したとき、所定の確率で、特別チャンスが発生する。特別チャンスは、ART再設定権利が付与されているときには100%の確率で発生し、ART再設定権利が付与されていないときには、例えば10%の確率で発生する。

【0268】

特別チャンスが発生すると、全てのリール40L, 40C, 40R及び演出リール40Eの停止後、演出リール40Eが再回転を開始する。そして、画像表示装置70には、3連スイカ図柄を表示窓22内に停止するよう指示する画像が表示される。そして、ART再設定権利が付与されているときに、遊技者が左ストップスイッチ37Lを押動操作すると、特別チャンス以外では、190ms以内で停止制御していたのを、特別チャンスでは、如何なるタイミングで左ストップスイッチ37Lが押動操作されても、100%の確率で3連スイカ図柄を表示窓22に引き込んで、停止する。ART再設定権利が付与されていないときには、例えば、演出リール40Eを左ストップスイッチ37Lの押動操作があったときの図柄位置で演出リール40Eを停止する。言い換えれば、ART再設定権利が付与されていないときには、3連スイカ図柄は、正確に3連スイカ図柄を目押ししても、表示窓22に停止することはない。

また、この特別チャンス発生時には、全てのリールが停止した後にフリーズを行い、演出リールの回転をキャンセルできないように構成する。このフリーズは、スタートスイッチ、ベットスイッチの操作を一時無効にして、左リールの停止スイッチの押動操作の検出をフリーズ解除条件にする。これにより、左リールに対応する演出リールが停止操作されると、演出リールが停止するとともにフリーズが解除されることになり、スムーズに遊技を進行することができる。そして、演出リール回転中のベット操作で、リールが強制的に停止されることや、特別チャンス発生時に再遊技役が当選して、演出リール回転中にスタートスイッチの操作による強制的な再始動により、演出リールが脱調してしまうことを防ぐこともできる。

【0269】

そして、3連スイカ図柄が表示窓22に停止したとき、ART再設定権利が付与されているときには、ブラックライト74により演出リール40Eを紫外線で照射する。演出リール40Eの3連スイカ図柄の表面には、紫外線を照射すると発光する発光塗料により開花した白花の図柄が描かれており、ブラックライト74を照射することにより、3連スイカ図柄の上に3連続した開花した白花の図柄が浮かび上がるようになっている（図36（b）参照）。3連スイカ図柄の上に3連続した開花した花の図柄が表示されると、ART再設定権利が付与されていることが確定する。なお、ART再設定権利が付与されていないときでも、100%の確率又は所定の確率で3連スイカ図柄が表示窓22に停止するようにしてもよいし、回転中にスイカがリール表示窓に見える位置に来るときにブラックライトを照射して、回転中に開花した花の図柄を遊技者に見せるようにしてもよい。

なお、特別チャンスは、演出リール40Eが再回転を開始してから、3連スイカ図柄の上に3連続した開花した花の図柄が表示されるまでの演出であるが、引き続き行われるBARTの作動処理も含めてもよい。また、特別チャンスは、上記の演出を実行する処理以外にもART再設定権利を抽選する処理を含んでもよい。

【0270】

特別チャンスが当選した（ステップS1500 / YES）と判断すると、演出リール40Eの再回転を開始し（ステップS1506）、3連スイカ図柄を表示窓22内に停止するよう指示する画像を表示する（ステップS1508）。次に、左ストップスイッチ37Lが押動操作されたか否かを判断する（ステップS1510）。左ストップスイッチ37Lが押動操作されていない（ステップS1510 / NO）と判断すると、左ストップスイ

タッチ 37L が押動操作されるまでステップ S 1510 で待機する。そして、左ストップスイッチ 37L が押動操作された（ステップ S 1510 / YES）と判断すると、3 連スイカ図柄が表示窓 22 内に停止したか否かを判断する（ステップ S 1512）。

【0271】

CPU 206 は、3 連スイカ図柄が表示窓 22 内に停止した（ステップ S 1512 / YES）と判断すると、ART 再設定権利の数が 1 以上か否かを判断する（ステップ S 1514）。ART 再設定権利の数が 1 以上ある（ステップ S 1512 / YES）と判断すると、ブラックライト 74 により紫外線を 3 連スイカ図柄に照射して 3 連続した開花した白花の図柄を表示する（ステップ S 1516）。そして、BART 中に既に消化されたゲーム数（ARTG2）を規定ゲーム数（ARTG1）に再設定する（ステップ S 1518）。このように、ART 再設定権利が付与されると、BART 中に既に消化されたゲーム数を再度 BART で実行できることになる。よって、遊技者は、上乘によって BART で消化されたゲーム数が増えるほど、ART 再設定権利が付与されたときの恩恵を多く受けることができる。

10

なお、再設定する規定ゲーム数（ARTG1）は、BART 中に既に消化されたゲーム数（ARTG2）に所定の係数（2 又は 3 等）を乗算したゲーム数としてもよい。

【0272】

そして、CPU 206 は、ART 再設定権利の数（RIN）を 1 減算する（ステップ S 1520）、ART 再設定権利作動判定処理を終了する。ART 再設定権利の数（RIN）が複数ある場合には、ART 再設定権利が繰り返し作動するため、再設定される規定ゲーム数（ARTG1）は、指数関数的に増加する。

20

【0273】

一方、ステップ S 1500 / NO、ステップ S 1512 / NO、ステップ S 1514 / NO のときは、BART の作動フラグをオフ及び ART フラグをオフにして、BART 及び ART を終了する（ステップ S 1522）。そして、BART 中に消化されたゲーム数（ARTG2）及び BART が実行される規定ゲーム数である ARTG1 を 0 にクリアして（ステップ S 1524）、ART 再設定権利作動判定処理を終了する。

【0274】

なお、上述した演出ルール 40E の再回転を伴う ART 再設定権利の作動決定の演出（特別チャンス）は、上乘 ART 1、上乘 ART 2、上乘 ART 3、BART 中に実行決定抽選を行い ART 再設定権利の付与が決定されたことを報知する演出として実行されてもよい。

30

【0275】

また、ART 再設定権利により再設定された BART 中には、上乘 ART 権利（玉）は、図 31 を用いて説明した BART 制御処理が行われる。しかし、再設定された BART 中には、上乘 ART 権利（玉）の付与はしないようにしてもよい。

【0276】

なお、図 20 ~ 図 35 における処理は一例にすぎず、上述した処理の一部を他の処理の一部に適用することもできる。また、副制御回路 200 における図 26 ~ 図 35 における各処理は、割り込み処理として処理されてもよい。また、図 26 ~ 図 35 における処理は、図 26 ~ 図 35 における他の処理に追加又は置き換えてもよい。

40

【0277】

なお、上乘値が小役 2a の操作順序のナビ数である場合には、BART は規定のナビ数を消化したときに終了する。また、上乘値が払い出し数である場合には、BART は払い出し数が規定の払い出し数に到達したときに終了する。同様に、上乘値が純増枚数である場合には、BART は純増枚数が規定の純増枚数に到達したときに終了する。

【0278】

特別チャンスが BART 開始時に当選しているときは、基本的に BART の最終遊技に発生する特別チャンス遊技まで、特別チャンスが当選していることを報知しないが、特別チャンスが成功する（ART 再設定権利の付与が決定されている）ことが決定されている

50

場合には、BARTの途中で特別チャンスが当選していることを画像表示装置70等に報知してもよい。特別チャンスが当選していることの報知があれば、ART再設定権利の付与が決定されていることになるので、遊技者は様々な選択肢を考慮して遊技を行える。

この場合、ART再設定権利の付与が決定されているときの上乗ARTと、付与の決定が不明なときの上乗ARTとでは、上乗ARTの選択に関して遊技者の心理が異なってくる。

上乗ARTは、遊技者の任意のタイミングで実行でき、また、任意の性能の上乗ART1~3を選択できる。そのため、ART再設定権利の付与が決定されていることを認識している状態と、認識していない状態とでは、後に実行できるゲーム数が所定係数倍になることを念頭におくと、上乗ARTの選択肢が異なってくる。そのため、遊技者は様々な選択肢を考慮して遊技を行えるので、遊技に対する興味を高めることができる。

【0279】

また、ART再設定権利が複数個記憶されている場合において、特別チャンス発生後のBARTでは、特別チャンスの抽選を行ってもよいし、一切行わなくしてもよい。この場合、特別チャンスを経由しなければART再設定権利が発動することはない。

特別チャンス発生後のBARTで特別チャンスの抽選を行うときは、特別チャンス発生後のBART開始時に特別チャンスの抽選を行う。特別チャンスが当選したときは、既に消化された総ゲーム数を所定係数倍(2倍)し、特別チャンス発生後のBARTで実行できるゲーム数とする。

具体的には、初回のBARTで100ゲーム消化したときは、初回の特別チャンスにより2回目のBARTで実行できるゲーム数は100ゲーム×2の計200ゲームとなり、2回目の特別チャンスにより3回目のBARTで実行できるゲーム数は200遊技×2の計400ゲームとなる。これに特別チャンス後のBARTの上乗ゲーム数を加えることで、BARTで実行できるゲーム数は更に増加することとなる。

別の態様として、特別チャンス発生後のBARTで特別チャンスの抽選を行うときは、初回の特別チャンス発生後のBART中の上乗抽選の結果を全て未報知にする。そして、未報知の上乗ゲーム数を所定係数倍(2倍)して、前回の特別チャンス発生後のBARTで消化したゲーム数に加算する。その加算したゲーム数を次の特別チャンス発生後のBARTを実行可能なゲーム数としてもよい。具体的には、初回のBARTで100ゲーム消化したときは、初回の特別チャンスにより2回目のBARTで実行できるゲーム数は100ゲーム×2の計200ゲームとなり、2回目のBART遊技中に未報知で70ゲームの上乗ゲーム数に当選したときは、次の特別チャンスにより3回目のBARTで実行できるゲーム数は200ゲーム+70ゲーム×2の計340ゲームとなる。また、3回目のBART遊技中に未報知で40ゲームの上乗ゲーム数に当選したときは、次の特別チャンスにより4回目のBARTで実行できるゲーム数は340ゲーム+40ゲーム×2の計420ゲームとなる。初回の特別チャンス発生時以降に一切特別チャンスの抽選を行わない場合は、BART中にチェリーやスイカ等の上乗抽選する役が当選したときは、演出リールで、ベルや再遊技役に変換して、上乗の期待感を与えないようにする。

【0280】

また、所定係数倍(1倍)の場合、初回のBARTに関する上乗ART1で50ゲーム獲得し、上乗ART2で50ゲーム獲得したときには、RAM210に合計値である100ゲームを記憶していた。そして、特別チャンス発生後の2回目のBART開始時に2回目のBARTで実行できるゲーム数としてRAM210に記憶した100ゲームを画像表示装置70に表示していた。

これに対して、2回目のBARTで実行できるゲーム数の記憶方法として以下の態様を採用してもよい。所定係数倍(1倍)の場合、初回のBARTに関する上乗ART1で50ゲーム獲得したときは、50ゲームを2倍して100ゲームをRAM210に記憶し、上乗ART1終了時に50ゲーム獲得したことを報知する。そして、2回目のBARTに関する上乗ART2で50ゲーム獲得したときは、50ゲームを2倍して100ゲームを加算してRAM210に記憶し、上乗ART2終了時に50ゲーム獲得したことを報知す

る。このとき、初回のBARTの終了時には、報知済みの100ゲームがBARTで消化され、RAM210には200ゲームが記憶されていることになる。そして、2回目のBART開始時に2回目のBARTで実行できるゲーム数としてRAM210に記憶した200ゲームから実行済みの100ゲームを差し引いた100ゲームを画像表示装置70に表示するようにしてもよい。

また、所定係数倍(2倍)の場合、初回のBARTに関する上乘ART1で50ゲーム獲得したときは、50ゲームを3倍して150ゲームをRAM210に記憶し、上乘ART1終了時に50ゲーム獲得したことを報知する。そして、2回目のBARTに関する上乘ART2で50ゲーム獲得したときは、50ゲームを3倍して150ゲームを加算してRAM210に記憶し、上乘ART2終了時に50ゲーム獲得したことを報知する。このとき、初回のBARTの終了時には、報知済みの100ゲームがBARTで消化され、RAM210には300ゲームが記憶されていることになる。そして、2回目のBART開始時に2回目のBARTで実行できるゲーム数としてRAM210に記憶した300ゲームから実行済みの100ゲームを差し引いた200ゲームを画像表示装置70に表示するようにしてもよい。

【符号の説明】

【0281】

10 スロットマシン
 37L, 37C, 37R ストップスイッチ
 40L, 40C, 40R リール
 40E 演出リール
 64L、64R スピーカ
 70 画像表示装置
 100 主制御回路
 106、206 CPU
 108、208 ROM
 110、210 RAM
 200 副制御回路
 510 通常演出制御手段
 520 演出役抽選手段
 530 演出役決定テーブル
 540 報知遊技期間制御手段
 550 報知遊技期間演出制御手段
 560 報知制御手段
 570 演出リール制御手段
 580 上乘値決定手段
 585 上乘ART権利決定手段
 590 ART遊技数再設定手段

10

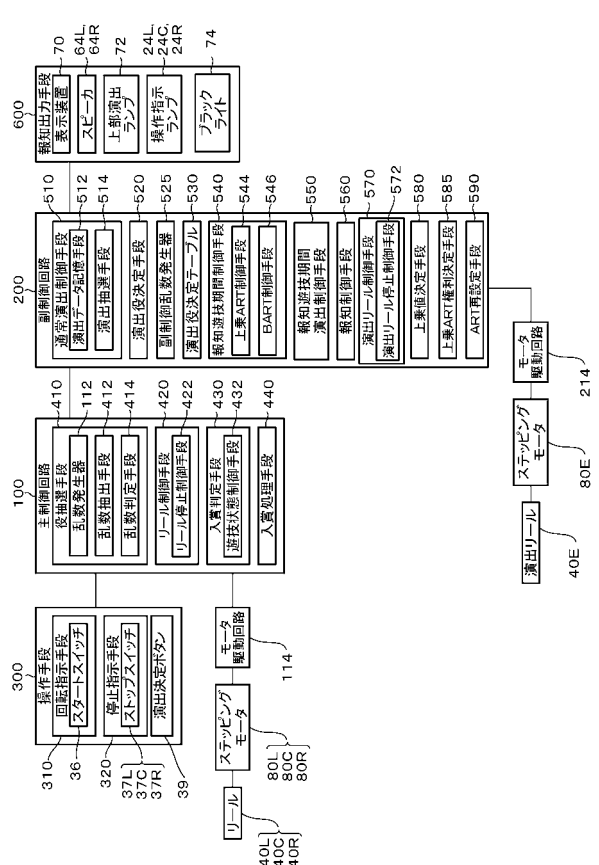
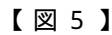
20

30

【 図 2 】



【 図 4 】



【図 6】

役名称	図柄組合せ			配当	備 考
	左リール	中リール	右リール		
小役1	blank	ベル	赤7	6	主制御役スイカ
小役2a	ハネ	ベル	ベル	8(2)	主制御役ベル
小役2b	blank	青7	青7	1(2)	主制御役1枚役b
小役2c	blum	青7	青7	1(2)	主制御役1枚役c
再遊技役a	blank	blum	blum	0	順押、中段演出役リプレイ 取りこぼし無し
再遊技役b	blank	blum	スイカ/ハネ	0	順押、上段演出役ベル 取りこぼし無し
再遊技役c	blank	ベル	blum	0	順押、右下がり演出役ベル 取りこぼし無し
再遊技役d	blank	blum	ベル	0	順押、中段演出役チャンス目 取りこぼし無し
再遊技役e	ハネ	blum	青7	0	青7揃い中段目押しミス時に停止
再遊技役f	ハネ	青7	青7	0	青7揃い用
BB	スイカ	BAR	BAR	0	次回遊技からBB遊技開始

(*)配当の()内はBB中の配当数

【図 7】

(a)

(非RT用抽選テーブル)

抽選結果 番号	[数値範囲]
10	BB役 65535 42768 42767
11	再遊技役a 32768 32767
1	小役1 32113
2	小役2a 32112 31457 31456
3	小役2a 小役2b 19661 19660
4	小役2a 小役2c 9830 9829
5	小役2a 小役2b 小役2c 0

(b)

(BB用抽選テーブル)

抽選結果 番号	[数値範囲]
12	ハズレ 65535 32768 32767
1	小役1 32113
2	小役2a 32112 31457 31456
3	小役2a 小役2b 19661 19660
4	小役2a 小役2c 9830 9829
5	小役2a 小役2b 小役2c 0

【図 8】

(RT1用抽選テーブル、
BBフラグ持ち越し中抽選テーブル)

抽選結果 番号	[数値範囲]	確率
1	小役1 65535	確率1/100
2	小役2a 64481 64480	
3	小役2a 小役2b 64225 64224 52429 52428	
4	小役2a 小役2c 42598 42597	確率49/100
5	小役2a 小役2b 小役2c 32768 32767	
6	再遊技役a 再遊技役f 32767	
7	再遊技役a 再遊技役b 再遊技役c 再遊技役d 再遊技役e 再遊技役f 24576 24575	確率50/100
8	再遊技役a 再遊技役b 再遊技役c 再遊技役d 再遊技役e 再遊技役f 16384 16383	
9	再遊技役a 再遊技役b 再遊技役c 再遊技役d 再遊技役e 再遊技役f 8192 8191 0	

【図 9】

(a) (小役2押し順)

抽選結果 番号	同時当選	成立する再遊技役					
		操作順序1 (左-中-右)	操作順序2 (左-右-中)	操作順序3 (中-左-右)	操作順序4 (中-右-左)	操作順序5 (右-左-中)	操作順序6 (右-中-左)
3	小役2a,2b	小役2b	小役2b	小役2b	小役2b	小役2a	小役2b
4	小役2a,2c	小役2c	小役2c	小役2c	小役2a	小役2c	小役2c
5	小役2a,2b,2c	小役2b	小役2b	小役2a	小役2b	小役2b	小役2b

(b) (再遊技役押し順)

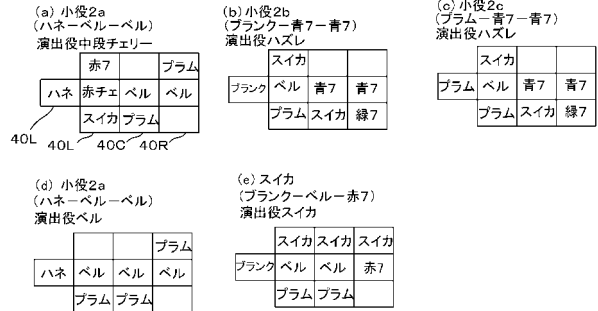
抽選結果 番号	同時当選	成立する再遊技役					
		操作順序1 (左-中-右)	操作順序2 (左-右-中)	操作順序3 (中-左-右)	操作順序4 (中-右-左)	操作順序5 (右-左-中)	操作順序6 (右-中-左)
6	再遊技役a,b,e,f	再遊技役a	再遊技役a	再遊技役a	再遊技役b	再遊技役f	再遊技役f
7	再遊技役a,b,d,e,f	再遊技役a	再遊技役a	再遊技役b	再遊技役d	再遊技役f	再遊技役f
8	再遊技役a,b,c,e,f	再遊技役a	再遊技役a	再遊技役b	再遊技役c	再遊技役f	再遊技役f
9	再遊技役a,b,c,d,e,f	再遊技役a	再遊技役a	再遊技役a	再遊技役b	再遊技役f	再遊技役f

【図 10】

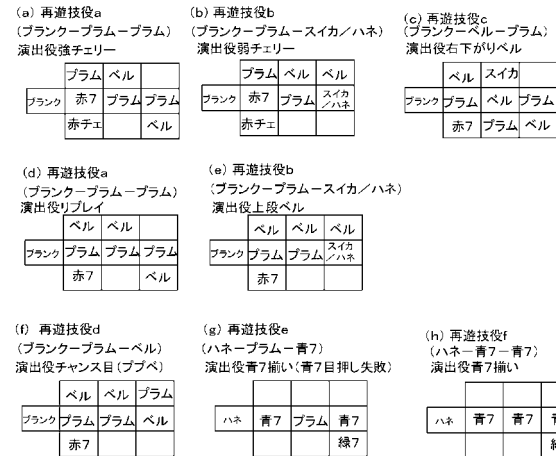
(演出役一覧表)

演出役	対応役	停止図柄		疑似出目	備考	ART状態
		演出リール	メインリール			
演出役中段チェリー	小役2a	中段赤チェリー	ハネーベルーベル	中段チェリー	図11(a)	非ART 上乗ART3 BART
演出役ハズレ	小役2b	中段ベル	ブランクー青7ー青7	ハズレ目	図11(b)	非ART
	小役2c	中段ベル	ブラムー青7ー青7	ハズレ目	図11(c)	非ART
演出役強チェリー	再遊技役a	下段赤チェリー	ブランクーブラムーブラム	下段チェリー	図12(a)	非ART 上乗ART3 BART
演出役スイカ	小役1	上段スイカ	ブランクーベルー赤7	上段スイカ揃い	図11(e)	非ART 上乗ART1~3 BART
演出役弱チェリー	再遊技役b	下段赤チェリー	ブランクーブラムースイカ ハネ	下段チェリー	図12(b)	上乗ART3 BART
演出役ベル	小役2a	中段ベル	ハネーベルーベル	中段ベル揃い	図11(d)	上乗ART1~3 BART
	再遊技役b	上段ベル	ブランクーブラムースイカ ハネ	上段ベル揃い	図12(e)	上乗ART1
	再遊技役c	上段ベル	ブランクーベルーブラム	右下がり ベル揃い	図12(c)	上乗ART1
演出役リプレイ	再遊技役a	中段ブラム	ブランクーブラムーブラム	中段ブラム揃い	図12(d)	非ART 上乗ART1、3 BART
演出役チャンス目	再遊技役d	中段ブラム	ブランクーブラムーベル	中段チャンス目	図12(f)	—
演出役青7揃い	再遊技役f	中段青7	ハネー青7ー青7	中段青7揃い	図12(h)	上乗ART2
演出PB (非ART中)	再遊技役f	上段赤7	ハネー青7ー青7	右下がり 赤7ー青7 一緑7揃い	図13(a)	非ART
演出BB (非ART中)	再遊技役f	中段青7	ハネー青7ー青7	中段青7揃い	図13(b)	非ART
演出RB (非ART中)	再遊技役f	上段青7	ハネー青7ー青7	右下がり 青7ー青7 一緑7揃い	図13(c)	非ART

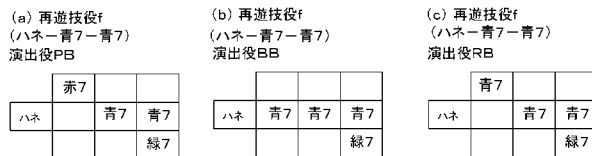
【図 11】



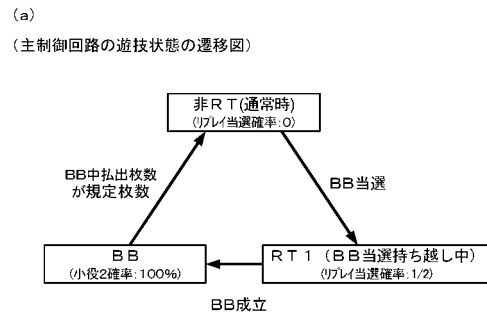
【図 12】



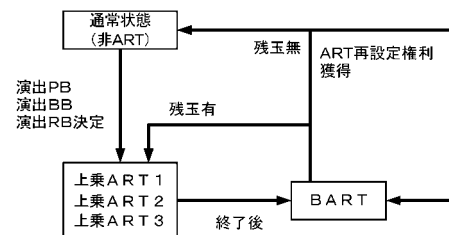
【図 13】



【図 14】



(b)
(副制御回路のART状態の遷移図)



【図 1 5】

(a) (小役1当選時 演出役振分率)

演出役	抽選結果番号「1」 当選時決定率	トータル決定率	対応役
演出役スイカ	1／1	1／100	小役1

(b) (小役2当選時 演出役振分率)

演出役	抽選結果番号「2」 当選時決定率	トータル決定率	対応役
演出役中段 チェリー	1／1	1／100	小役2a

演出役	抽選結果番号「3」～ 「5」当選時決定率	トータル決定率	対応役
演出役ハズレ	1／1	48／100	小役2b、2c

(c) (再遊技役当選時 演出役振分率)

演出役	抽選結果番号「6」～ 「9」当選時決定率	トータル決定率	対応役
演出役強 チェリー	40／1000	4／200	再遊技a
演出役 リプレイ	950／1000	95／200	再遊技a
演出役PB (非ART中)	1／1000	1／2000	再遊技役f
演出役BB (非ART中)	3／1000	3／2000	再遊技役f
演出役RB (非ART中)	6／1000	6／2000	再遊技役f

【図 1 6】

(a) (小役1当選時 演出役振分率)

演出役	抽選結果番号「1」 当選時決定率	トータル決定率
演出役スイカ	1／1	1／100

(b) (小役2当選時 演出役振分率)

演出役	抽選結果番号「2」～ 「5」当選時決定率	トータル決定率	対応役
演出役ベル	1／1	49／100	小役2a

(c) (再遊技役当選時 演出役振分率)

演出役	抽選結果番号「6」～ 「9」当選時決定率	トータル決定率	対応役
演出役ベル	1／5	10／100	再遊技b、c
演出役 リプレイ	4／5	40／100	再遊技a

(d) (上乗ART1中の玉の色毎の演出役ベルの初期上乗ゲーム数)

演出役	青		黄		赤		虹	
	ゲーム数	振分率	ゲーム数	振分率	ゲーム数	振分率	ゲーム数	振分率
演出役ベル	5	1／1	5	1／2	10	1／2	15	1／2
			10	1／2	15	1／2	20	1／2

【図 1 7】

(a) (小役1当選時 演出役振分率)

演出役	抽選結果番号「1」 当選時決定率	トータル決定率
演出役スイカ	1／1	1／100

(b) (小役2当選時 演出役振分率)

演出役	抽選結果番号「2」～ 「5」当選時決定率	トータル決定率	対応役
演出役ベル	1／1	49／100	小役2a

(c) (再遊技役当選時 演出役振分率)

演出役	抽選結果番号「6」～ 「9」当選時決定率	トータル決定率	対応役
演出役青7揃い	継続率に基づ き決定	継続率に基づ き決定	再遊技f

(d) (上乗ART2中の玉の色毎の青7揃い継続率)

演出役	青		黄		赤		虹	
	継続率	振分率	継続率	振分率	継続率	振分率	ゲーム数	振分率
	50%	1／2	66%	1／2	75%	1／2	90%	1／1
青7揃い	66%	1／2	75%	1／2	90%	1／2		

【図 1 8】

(a) (小役1当選時 演出役振分率)

演出役	抽選結果番号「1」 当選時決定率	トータル決定率
演出役スイカ	1／1	1／100

(b) (小役2当選時 演出役振分率)

演出役	抽選結果番号「2」 当選時決定率	トータル決定率	対応役
演出役中段 チェリー	1／1	1／100	小役2a

演出役	抽選結果番号「3」～ 「5」当選時決定率	トータル決定率	対応役
演出役中段 チェリー	39／48	39／100	小役2a
演出役ベル	9／48	9／100	小役2a

(c) (再遊技役当選時 演出役振分率)

演出役	抽選結果番号「6」～ 「9」当選時決定率	トータル決定率	対応役
演出役強 チェリー	2／5	20／100	再遊技a
演出役弱 チェリー	2／5	20／100	再遊技b
演出役 リプレイ	1／5	10／100	再遊技a

(d) (上乗ART3中の玉の色毎の上乗ゲーム数)

演出役	青	黄	赤	虹	上乗当選率
演出役中段 チェリー	150	150	200	300	100%
演出役強 チェリー	100	100	150	200	100%
演出役スイカ	20	30	50	100	100%
演出役弱 チェリー	10	10	20	30	100%
演出役ベル	5	5	10	20	100%
演出役 リプレイ	5	5	10	20	100%

【図 19】

(a) (小役1当選時 演出役振分率)

演出役	抽選結果番号「1」 当選時決定率	トータル決定率	上乗ART 権利(玉)獲得率	トータル 上乗ART 権利(玉)獲得率
演出役スィカ	1/1	1/100	10/100	10/10000

(b) (小役2当選時 演出役振分率)

演出役	抽選結果番号「2」 当選時決定率	トータル決定率	上乗ART 権利(玉)獲得率	トータル 上乗ART 権利(玉)獲得率
演出役中段 チェリー	1/1	1/100	99/100	99/10000

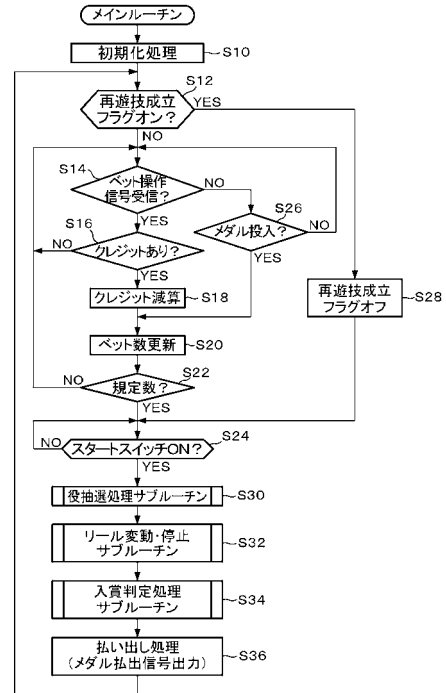
(c) (再遊技役当選時 演出役振分率)

演出役	抽選結果番号「6」~ 「9」当選時決定率	トータル決定率	上乗ART 権利(玉)獲得率	トータル 上乗ART 権利(玉)獲得率
演出役強 チェリー	2/50	2/100	50/100	100/10000
演出役弱 チェリー	3/50	3/100	20/100	60/10000
演出役 リプレイ	45/50	45/100	1/100	45/10000

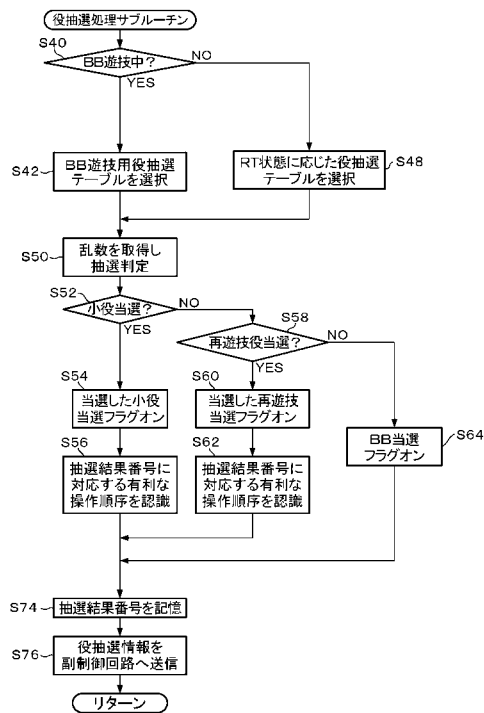
(d) (上乗ART権利当選時の玉の色の振分率)

玉の色	青	黄	赤	虹
振分率	60/100	35/100	4/100	1/100

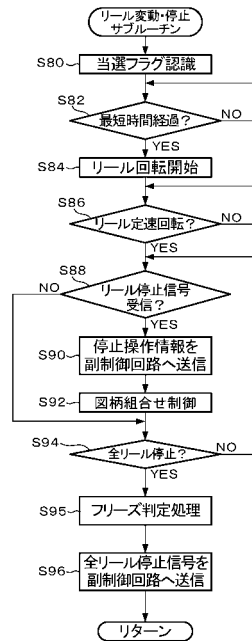
【図 20】



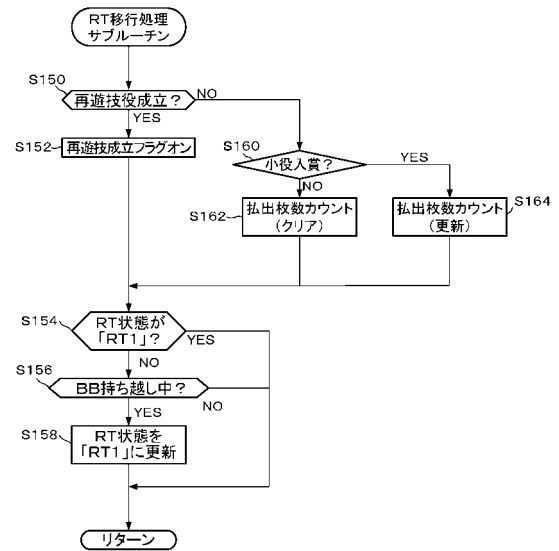
【図 21】



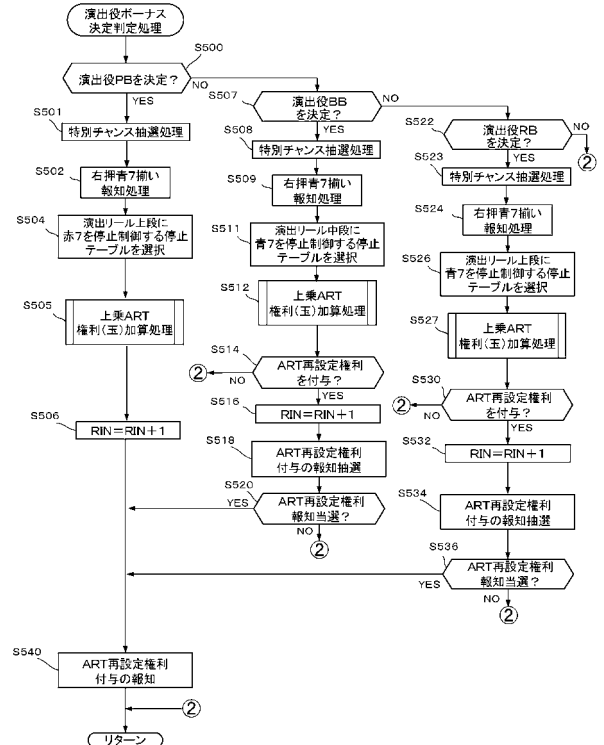
【図 22】



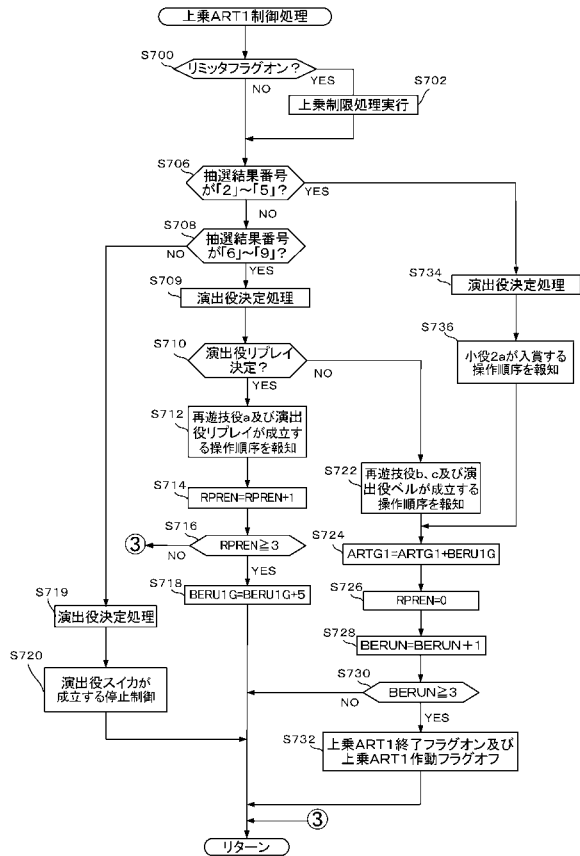
【 図 2 4 】



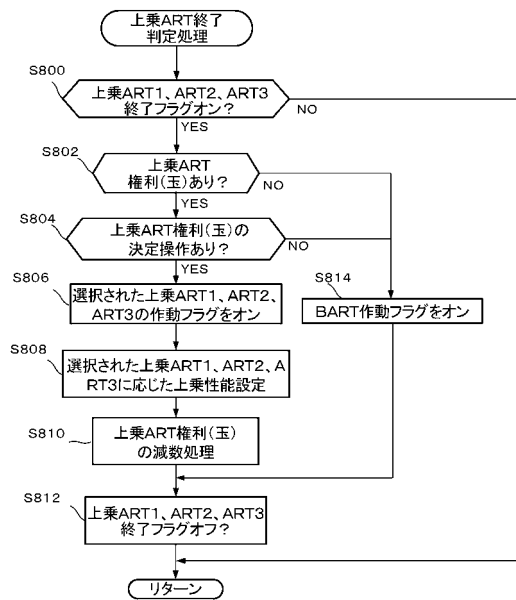
【 図 2 6 】



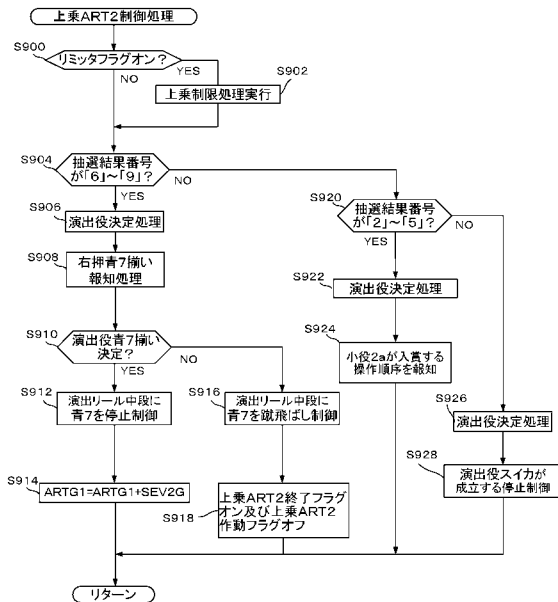
【図 27】



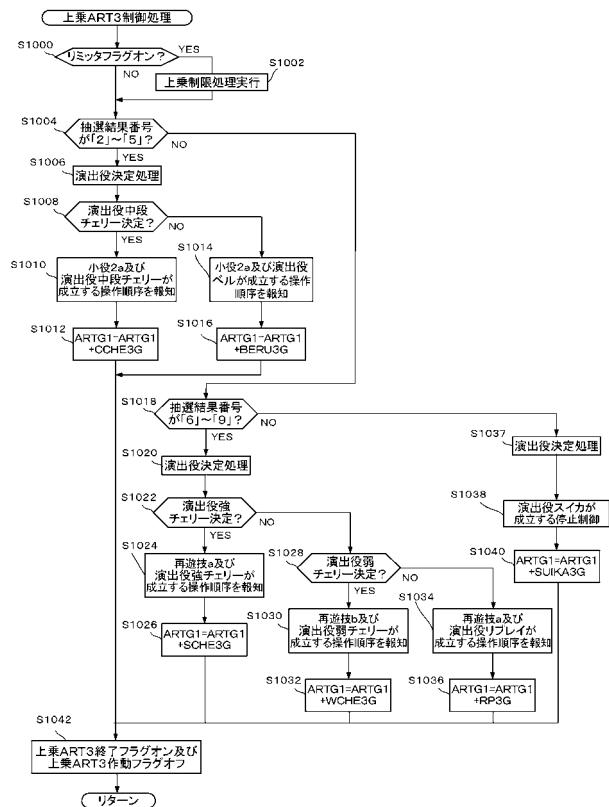
【図 28】



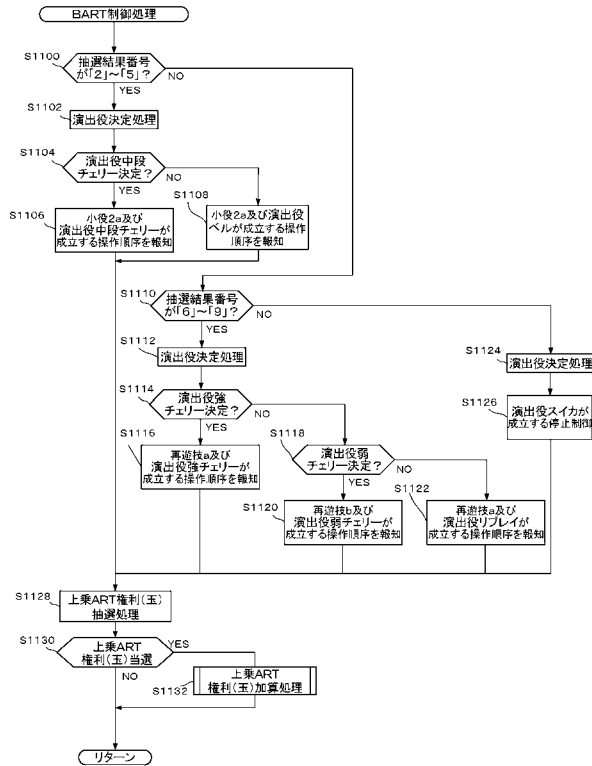
【図 29】



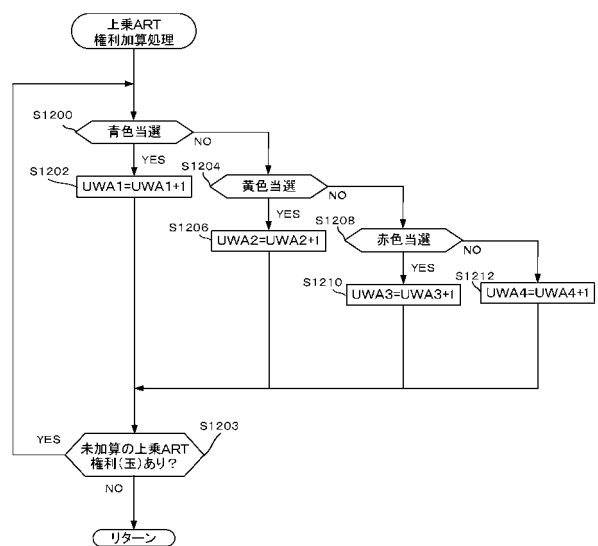
【図 30】



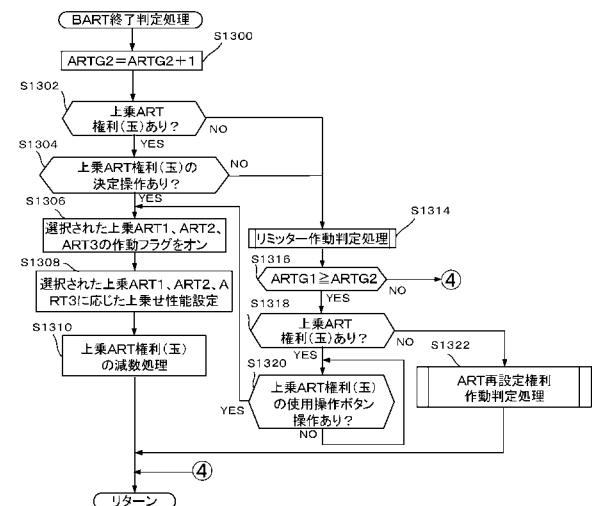
【図 3 1】



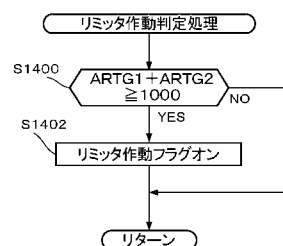
【図 3 2】



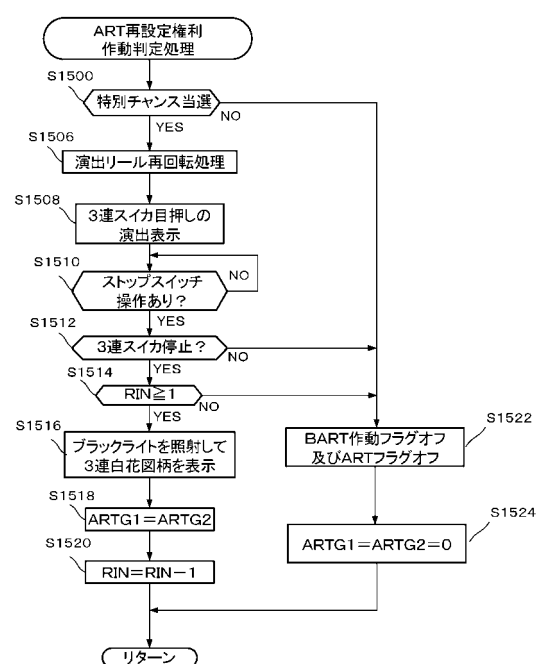
【図 3 3】



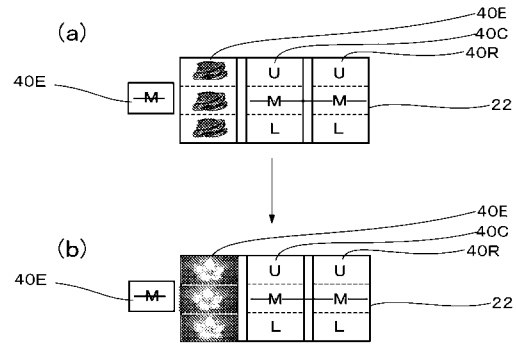
【図 3 4】



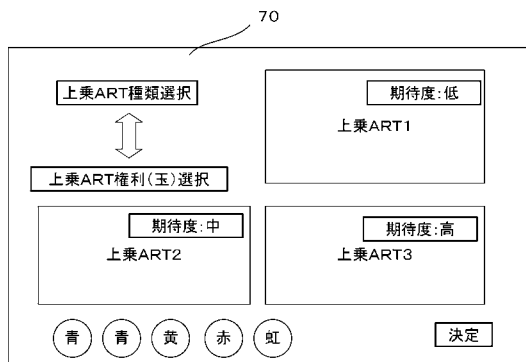
【図 3 5】



【図 3 6】



【図 3 7】



フロントページの続き

F ターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB12 AB16 AC14 AC23 AC36 AC62 AC74 AC77
AC82 BA02 BA07 BA32 BA35 BB02 BB16 BB22 BB33 BB34
BB42 BB76 BB78 BB79 BB80 BB83 BB92 BB93 BB94 BB99
CA02 CA23 CB04 CB23 CB33 CB44 CC01 CC05 CC13 CC24
CC33 CD01 CD12 CD18 CD25 CD32 CD41 CD48 CD49 DA29
DA52 DA55 DA67 DA68 DA69