

(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.
A63F 5/04 (2006.01)F 1
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)
(22) 出願日 平成24年11月13日 (2012.11.13)(71) 出願人 390031783
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
ャイン60 サミー株式会社内

最終頁に続く

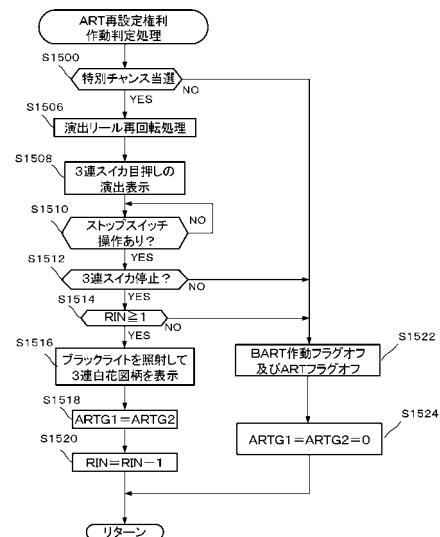
(54) 【発明の名称】スロットマシン

(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か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する情報(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に、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できる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ゲーム数に乘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乗せとして得られる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。

【0014】

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。

【0015】

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。

【0016】

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。

【0017】

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。

【0018】

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。

【0019】

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。

【0020】

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、

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。

【0021】

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、

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、

10

20

30

40

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。

【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。

【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。

【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乗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乗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乗ART3において使用される、演出役決定テーブルを示す。

【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

10

20

30

40

50

ーチャートである。

【図24】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25】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26】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27】同A R T報知処理内で実行され、上乗A R T1の制御処理の内容を示すフローチャートである。

【図28】同A R T報知処理内で実行され、上乗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。 10

【図29】同A R T報知処理内で実行され、上乗A R T2の制御処理の内容を示すフローチャートである。

【図30】同A R T報知処理内で実行され、上乗A R T3の制御処理の内容を示すフローチャートである。

【図31】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32】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、上乗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33】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。 20

【図34】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35】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36】特別チャンスの内容を説明するための説明図である。

【図37】上乗A R Tの種類及び上乗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40L、40C、40R(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40Eの外周面に印刷された図柄が表示される。

【0025】

リール40L、40C、40R及び演出リール40E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、各ター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40E、リール40C及び40R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40E、リール40C及び40R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40Lが停止しているときに、左リール40L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40L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40E、リール40C及び40R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

10

20

30

40

50

トされているメダルのうち3枚（B B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、メダルが投入されたこ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B B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37L, 37C, 37R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40L, 40C, 40R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】

10

次に、図2を参照して、リール40L, 40C, 40R及び演出リール40E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40L, 40C, 40R及び演出リール40E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、サクラン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。

20

【0037】

また、リール40L, 40C及び40R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ROM108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40L, 40C及び40R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。

30

【0038】

また、3つのリール40C, 40R及び演出リール40E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「19」, 「20」, 「1」 図柄番号「20」, 「1」, 「2」 図柄番号「1」, 「2」, 「3」 ……と変化していく、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40L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。

40

【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、これに電気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】

50

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、出入力バス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】

出入力バス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、出入力バス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、出入力バス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、出入力バス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、RAM210に一旦格納される。入出力バス 204は、CPU206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、ROM208、RAM210、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】

ROM208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、ROM208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ROM208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。

10

【0046】

RAM210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。

20

【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CPU206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CPU206がROM208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CPU206がROM208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。

30

【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があり、両者は電気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とが電気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が電気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。

40

【0049】

主制御回路の説明

50

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 RT 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 BB は、第二種特別役物に係る役物連続作動装置(MB)であり、BB 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。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。また、BB 遊技中は、特定のリールが 75 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 2a 、小役 2b 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 BB 遊技が開始されることとなる役を BB 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、ROM108 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 ROM108 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 40L , 中リール 40C , 右リール 40R 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 L1 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、BB 役が成立すると、次の遊技から前述した BB 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 2a が成立した場合は 8 枚(BB 遊技中は 2 枚)のメダルが払い出され、小役 2b 、小役 2c 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、ROM108 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、RT 状態が「非 RT 」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 BB 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

10

20

30

40

50

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。

【0 0 5 5】

役抽選テーブルは、乱数発生器1 1 2 が発生し得る乱数値(0 ~ 6 5 5 3 5)と、抽選結果とを対応付けたものであり、乱数判定手段4 1 4 は、乱数抽出手段4 1 2 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6 5 5 3 6 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

【0 0 5 6】

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「4 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 0」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「3 2 7 6 8」~「4 2 7 6 7」の範囲内に含まれる値だった場合は、抽選結果番号「1 1」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「3 2 1 1 3」~「3 2 7 6 7」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「3 1 4 5 7」~「3 2 1 1 2」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「1 9 6 6 1」~「3 1 4 5 6」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「9 8 3 0」~「1 9 6 6 0」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」~「9 8 2 9」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

【0 0 5 7】

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4 1 4 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RAM1 1 0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4 3 0 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

【0 0 5 8】

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

【0 0 5 9】

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」~「3 2 7 6 7」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。

【0 0 6 0】

次に、図 8 に示す「R T 1」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る。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る。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る。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 R T」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。

【0 0 6 1】

なお、「R T 1」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 R T 状態が「R T 1」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。

【0 0 6 2】

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(ブランク - 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。

【0 0 6 3】

図 5 に戻り、乱数判定手段 4 1 4 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 R T 状態に応じた役抽選テーブルを選択し、乱数抽出手段 4 1 2 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。

【0 0 6 4】

<リール制御手段の説明>

リール制御手段 4 2 0 は、リール停止制御手段 4 2 2 を有し、リール 4 0 L, 4 0 C,

10

20

30

40

50

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。

10

20

【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できないため、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。

30

【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。

40

【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

50

場合は、当該当選した役の当選フラグと、持ち越し中の B B 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、B B 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、B B フラグ持ち越し中に遊技者が B B 役を成立させることができるとの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、B B 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 B B 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、B B 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（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。

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】

10

20

30

40

50

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。以上のこととは、B B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（プラム・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。

10

【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。

20

【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。

30

【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・プラム・プラム）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・プラム・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・プラム・プラム）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・プラム・青7）が成立するリール停止制御を行う。

40

【0080】

50

リール停止制御手段 422 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：プランク- プラム - プラム）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：プランク - プラム - 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：プランク - プラム - 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 422 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：プランク- プラム - プラム）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：プランク - プラム - 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：プランク - ベル - プラム）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430は、遊技状態制御手段432を有し、リール40L, 40C, 40R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432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430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40L, 40C, 40Rが停止したときに表示窓22、23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L1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、BB役が成立したときは、当該BB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432は、BB役の成立及びBB遊技の終了条件の成立に応じて、遊技状態（「一般遊技」、「BB遊技」）の移行を制御する。また、一般遊技中において、BB役の当選に応じて、RT状態（「非RT」、「RT1」）の移行を制御する。ここでの、図14に示す状態遷移図を参照して、各遊技状態及びRT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、RT状態は「非RT」になっている。この状態で、BB役が当選すると、遊技状態制御手段432は、RT状態を「RT1」へ移行させる。

【0084】

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

【0085】

RT状態が「非RT」中においては、BB役が約1/2の確率で当選するため（図7（a）参照）、「非RT」に滞在してから数ゲーム以内には、RT状態が「RT1」に移行する。RT状態が「RT1」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BB役よりも優先して停止制御されるため、BB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、BB役が成立することはない。また、BB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。

【 0 0 8 6 】

< 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

【 0 0 8 7 】

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 、上乗値決定手段 580 、上乗 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。

20

【 0 0 8 8 】

< 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

【 0 0 8 9 】

< 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)の上乗値(ゲーム数、ナビ数、払い出し数、純増枚数等の上乗)の決定(抽選)等に使用される。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、上乗値はゲーム数となる。特定遊技期間(A R T)の終了条件が例えは小役 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、上乗値はナビ数となる。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、上乗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、上乗値は純増枚数となる。

40

特定遊技期間(A R T)には、後述する上乗 A R T 1 、上乗 A R T 2 、上乗 A R T 3 と上乗 A R T で獲得した上乗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、上乗値(ゲーム数、ナビ数、払い出し数、純増枚数等の上乗)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 P B 、演出役 B B 、演出役 R B 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、A R T 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 2 a 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、R T 状態が「R T 1」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A R T という。また、一般遊技中であって、A R T 中以外の遊技状態を「通常状態」又は「非A R T 中」という。

10

【0091】

A R T 中は、報知された操作順序に従ってストップスイッチ 37 L , 37 C , 37 R 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 2 a が入賞して、8枚のメダルが払い出されることになる。

20

【0092】

<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、A R T の開始決定、A R T 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A R T 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 P B ）、演出役ビッグボーナス（演出役 B B ）、演出役レギュラーボーナス（演出役 R B ）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 2 a 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A R T 、上乗A R T 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（図15（b）参照）（図18（b）参照）（図19（b）参照）、上乗A R T 3 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A R T 3 又はB A R T 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 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11（a）に示すように、演出リール 40 E の中段に「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。

【0095】

50

<演出役ハズレ>

演出役ハズレは、小役2b、小役2c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ART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ART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37L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37Lが第1停止操作となる）、例えば、演出リール40E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11（b）に示すように、図柄リール40L, 40C, 40Rの中段に小役2bに対応する図柄組合せ（ブランク - 青7 - 青7）が停止する。

【0096】

非ART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37Lが第1停止操作され、例えば、演出リール40E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11（c）に示すように、図柄リール40L, 40C, 40Rの中段に小役2c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ART、上乗ART3又はBART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ART中は40/1000の確率（図15（c）参照）、上乗ART3中は2/5の確率（図18（c）参照）、BART中は2/50の確率（図19（c）参照）で決定される。

上乗ART3又はBART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40Eの下段に「赤チェリー」図柄が停止し、リール40L, 40C, 40Rの中段には再遊技役aに対応する図柄組合せ（ブランク - プラム - プラム）が停止する。

非ART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37Lが第1停止操作され（ペナルティがあるため）、演出リール40E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37C及び右ストップスイッチ37Rが押動操作されたならば、図12（a）に示すように、リール40L, 40C, 40Rの中段には再遊技役aに対応する図柄組合せ（ブランク - 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ART、上乗ART1、上乗ART2、上乗ART3又はBART中において、抽選結果番号「1」が導出されたときに、非ARTを含めた全ての種類のART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40Eの上段に「スイカ」図柄が停止し、リール40L, 40C, 40Rの中段には小役1に対応する図柄組合せ（ブランク - 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40E, リール40C, 40R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、後述する上乗 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、上乗 A R T 3 中は 2 / 5 の確率（図 18（c）参照）、B A R T 中は 3 / 5 0 の確率（図 19（c）参照）で決定される。

上乗 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 12（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 - ブラム - スイカ / ハネ）が停止する。

【0100】

10

<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、後述する上乗 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 16（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 16（c）参照）で決定される。上乗 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 11（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。

20

【0101】

一方、上乗 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 12（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 - ブラム - 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。

30

【0102】

また、上乗 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 12（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 - ブラム）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。

40

【0103】

演出役ベルは、後述する上乗 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、上乗 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、上乗 A R T 3 中は 9 / 4 8 の確率（図 18（b）参照）、B A R T 中は 100% の確率（図 19（b）参照）で決定される。

上乗 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 11（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。

50

【0104】

<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 、上乗 A R T 1 、上乗 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 950 / 1000 の確率（図 15（c）参照）、上乗 A R T 1 中は 4 / 5 の確率（図 16（c）参照）、上乗 A R T 3 中は 1 / 5 の確率（図 18（c）参照）、B A R T 中は 45 / 50 の確率（図 19（c）参照）で決定される。

上乗 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 12（d）に示すように、演出リール 40E の中段に「プラム」図柄が停止し、リール 40L , 40C , 40R の中段には再遊技役 a に対応する図柄組合せ（ブランク - プラム - プラム）が停止する。

そのとき演出リール 40E の「プラム」図柄は表示窓 22 の中段、リール 40C の「プラム」図柄は中段、リール 40R の「プラム」図柄は中段に停止するため、表示窓 22 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 37L が第 1 停止操作され（ペナルティがあるため）、演出リール 40E 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 37C 及び右ストップスイッチ 37R が押動操作されると、図 12（a）に示すように、リール 40L , 40C , 40R の中段には再遊技役 a に対応する図柄組合せ（ブランク - プラム - プラム）が停止する。

【0105】

<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 12（f）に示すように、演出リール 40E の中段に「プラム」図柄が停止し、リール 40L , 40C , 40R の中段には再遊技役 d に対応する図柄組合せ（ブランク - 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。

【0106】

<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、後述する上乗 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 17（c）、（d）参照）に基づいて決定される。

上乗 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 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 12（h）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）が停止し、演出リール 40E の中段に「青 7」図柄が停止する。

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 40E の「青 7」図柄は表示窓 22 の中段、リール 40C の「青 7」図柄は中段、リール 40R 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」図柄が 3 個揃った組み合わせが表示される。

【0107】

演出役青 7 揃いが決定された場合において、リール 40R 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 37R 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（ブランク - 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 40R に「青 7」図柄を引き

10

20

30

40

50

込み可能な停止位置で右ストップスイッチ 37R が押動操作され、リール 40R の「青 7」図柄が表示窓 22 の中段に停止したのち、リール 40C 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 37C 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 40L, 40C, 40R の中段に再遊技役 g に対応する図柄組合せ（ハネ - プラム - 青 7）が停止し、演出リール 40E の中段に「青 7」図柄が停止する。

【0108】

< 演出役 プレミアボーナス >

演出役 プレミアボーナス（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 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）が停止し、演出リール 40E の上段に「赤 7」図柄が停止する。

そのとき演出リール 40E の「赤 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「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、後述する上乗 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。付与された上乗 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 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 (b) 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）が停止し、演出リール 40E の中段に「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 の中段、リール 40C の「青 7」図柄は中段、リール 40R 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、後述する上乗 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 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 (c) 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）が停止し、演出リール 40E の上段に「青 7」図柄が停止する。

10

20

30

40

50

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の右下があり、「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B Bが決定されると、後述する上乗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。上乗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、上乗ART1、上乗ART2、上乗ART3を開始し、終了させる。BART制御手段546は、上乗ARTが終了すると、ボーナスART(BART)を開始し、上乗ARTで獲得された上乗値を消化後に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、上乗ART1、上乗ART2、上乗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、上乗ART1、上乗ART2、上乗ART3のいずれかが開始される。そして、上乗ARTでは、BARTが実行される遊技数の決定が行われ、上乗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、上乗ART権利(玉)があるか否かが判断され、上乗ART権利(玉)がある場合には、再び上乗ART1、上乗ART2、上乗ART3のいずれかが開始される。上乗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、上乗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、上乗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、上乗ARTの種類及び上乗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に示される上乗ARTの種類及び上乗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、上乗ART種類選択の画像と上乗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。上乗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乗ART種類の選択が決定され、上乗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ART権利（玉）の選択が決定される。

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

【0117】

上乗ART種類の選択が決定されると、上乗ART1の画像、上乗ART2の画像、上乗ART3の画像が交互に例えば2秒間隔で点灯する。上乗ART1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乗ART1が決定され、上乗ART2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乗ART2が決定され、上乗ART3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乗ART3が決定される。

【0118】

上乗ART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乗性能が決定され、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乗性能が決定され、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乗性能が決定され、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乗性能が決定される。

【0119】

上乗ART種類及び上乗ART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乗ARTが開始される。なお、上記の選択画面は、後述するBART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、上乗ARTの種類及び上乗ART権利（玉）の種類の決定ができる。また、BART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ARTの説明>

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

【0121】

<上乗ART1の説明>

上乗ART1は、演出役PB、演出役BB、演出役RBの決定又はBART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。上乗ART1は、期待できる上乗値は低いが上乗値を獲得できる安定度は高い上乗ARTである。

上乗ART1では、演出役ベルの決定に基づき、上乗値が決定される。演出役ベルは1回決定される度に、所定のゲーム数が上乗値として決定される。所定のゲーム数の初期値は、上乗ART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、上乗値の初期値が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乗値は10ゲームとなる。

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】

<上乗ART2の説明>

上乗ART2は、演出役PB、演出役BB、演出役RBの決定又はBART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。上乗ART2は、期待できる上乗値は中程度で、上乗値を

10

20

30

40

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20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50%であるときに、抽選結果番号「6」～「9」が決定されると50%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17(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、100ゲーム以上の大量の上乗値を獲得できる(図18(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、相対的に小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300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10ゲームの上乗ゲーム数しか獲得できなかつたときには、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45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19(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

り上乗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、上乗ART1、上乗ART2、上乗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、40/100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、950/1000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、1/100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、3/100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、6/100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、上乗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。上乗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。上乗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。上乗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。上乗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、上乗ART1中において使用される、上乗値の初期値決定テーブルを示す。上乗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乗ゲーム数の初期値が決定される。上乗ゲーム数の初期値は、上乗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、上乗ART2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。上乗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。上乗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)。

20

【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。上乗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)。

30

【0137】

図17(d)は、上乗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。上乗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、上乗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。

【0138】

40

図18は、上乗ART3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。上乗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)。

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。上乗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。上乗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。上乗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。上乗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。上乗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。上乗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、上乗ART3 中において使用される、上乗値決定テーブルを示す。上乗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乗ゲーム数が決定される。上乗ゲーム数は、上乗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乗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。上乗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、後述する上乗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) の確率で上乗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、上乗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) の確率で上乗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、上乗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) の確率で上乗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、上乗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 / 10000）の確率で上乗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、上乗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 / 10000）の確率で上乗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、上乗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 / 10000）の確率で上乗ART権利（玉）の獲得を決定する（図19（c）参照）。

【0144】

図19（d）は、上乗ART権利（玉）の色の振分率を示す。上乗ART権利（玉）の獲得が決定されると、同時に上乗ART権利（玉）の色も決定される。上乗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乗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、上乗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、上乗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を介してステッピングモータ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 572 は、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 40E 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 10 参照）。すなわち、演出リール停止制御手段 572 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 】

< 上乗値決定制御手段の説明 >

上乗値決定制御手段 580 は、演出役決定手段 520 で決定された演出役及び A R T 状態に基づき上乗値を決定する。

【 0 1 5 2 】

< 上乗 A R T 権利決定手段の説明 >

上乗 A R T 権利決定手段 585 は、B A R T 中において演出役決定手段 520 で決定された演出役に基づき上乗 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 590 「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、100% 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、30% 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、10% 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、上乗によって 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 20 は、主制御回路 100 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 21 から図 24 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 21 は、図 5 に示した役抽選手段 410 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 22 は、リール制御手段 420 により、リール 40L , 40C , 40R 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 23 は、入賞判定手段 430 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 24 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 100 の C P U 106 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 20 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 40L , 40C , 40R 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 】

10

20

30

40

50

スロットマシン 10 の電源を投入すると、CPU106 は、所定のセルフチェックを行い、RAM110 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 S10）。次に、CPU106 は、RAM110 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 S12）。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 S152 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、CPU106 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 S14）。ベット操作信号を受信した（YES）と判断した場合、CPU106 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 S16）。

10

【0157】

RAM110 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 S14 へ戻る。これに対して、RAM110 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 S16 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、CPU106 は、RAM110 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 S18）。そして、CPU106 は、投入枚数の値を、RAM110 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 S20）。次に CPU106 は、RAM110 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 S22）、規定数に達していない（NO）と判断した場合は、ステップ S14 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 S24）。

20

【0158】

一方、ステップ S14 で、ベット操作信号を受信していない（NO）と判断した場合、CPU106 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 S26）。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 S20 へ進み、RAM110 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 S22 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 S24 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 S14 へ戻る。

30

【0159】

また、前述したステップ S12 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、CPU106 は、再遊技成立フラグをオフ（ステップ S28）にした後、ステップ S24 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、RAM110 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 S24 において、CPU106 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 S24 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、CPU106 はステップ S24 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、RAM110 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 S24 において、CPU106 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）。これに對して、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れ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(N O)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(Y E S)と判断した場合は、C P U 1 0 6 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(N O)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)。

20

【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C P U 1 0 6 は、役抽選で導出された抽選結果番号をR A M 1 1 0 に記憶する(ステップ S 7 4)。

【0170】

次にC P U 1 0 6 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 2 0 0 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 2 0 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。

30

【0171】

<リール変動・停止サブルーチンの説明>

図 2 0 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C P U 1 0 6 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 2 2 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。

40

【0172】

まず、C P U 1 0 6 は、R A M 1 1 0 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 4 0 L, 4 0 C, 4 0 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(N O)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(Y E S)と判断すると、C P U 1 0 6 は、モータ駆動回路 1 1 4 へ駆動パルスを順次出力して、ステッピングモータ 8 0 L, 8 0 C、及び 8 0 R を駆動し、リール 4 0 L, 4 0 C, 4 0 R を一斉に回転させる(ステップ S 8 4)。

50

【0173】

次に、C P U 1 0 6 は、リール 4 0 L, 4 0 C, 4 0 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(N O)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 3 7 L, 3 7 C, 3 7 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、C P U 1 0 6 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の払出枚数を読み出し、RAM110に記憶された払出枚数カウントの値を、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トの値に、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)

10

20

30

40

50

。ここで、B B 遊技中払出枚数カウントは、B B 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、B B 遊技中払出枚数カウントの値が100を超えると、B B 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B B 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、B B 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「B B 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、B B 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。

10

20

30

40

【0180】

前述したステップS102において、CPU106がB B 遊技中でない(NO)と判断した場合、次にCPU106は、B B 役が成立したか否かを判断する(ステップS118)。B B 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B B 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「B B 遊技」に更新した後(ステップS122)、RAM110に記憶されているB B 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B B 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、B B フラグの持ち越し中であるか否かを判断し(ステップS156)、B B 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)。

50

【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、

50

CPU106は、RAM110に記憶された払出枚数カウントの値を、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S164）、上述したステップS154へ移行する。また、いずれかの小役が成立していない（NO）と判断した場合は、払出枚数カウントの値を「0」にクリアし（ステップS162）、上述したステップS114へ移行する。

【0184】

以上のように、現在のRT状態が「RT1」である（YES）と判断したとき、又はステップS158の処理によりRT状態を移行させたとき、CPU106は、RT移行処理サブルーチンを終了して図23のステップS114の処理へ移行する。

【0185】

以上のように、CPU106は、図20～図24に示した処理を繰り返し行うことで、スロットマシン10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100から副制御回路200に対して、まず、役抽選情報が送信され（図21、ステップS76）、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22、ステップS90）、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22、ステップS96）、遊技結果情報、遊技状態情報が順次送信される（図23、ステップS116）。

【0186】

[副制御回路における制御処理の説明]

次に、図25～図35に示す各フローチャートを参照して、副制御回路200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25は、ART中ににおける入賞操作情報の報知に関する処理（ART報知処理）の内容を示すフローチャートである。また、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。図27～30は、上乗ART（上乗ART1、上乗ART2、上乗ART3）の制御処理の内容を示すフローチャートである。図31、図33は、ボーナスART（BART）の制御処理の内容を示すフローチャートである。図32は、上乗ART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34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35は、ART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】

<ART報知処理の説明>

まず、図25に示すフローチャートを用いてART報知処理の内容について説明する。なお、このART報知処理は、定期的に実行される処理である。

まず、図4に示したCPU206は、主制御回路100から役抽選情報を受信したか否かを判断する（ステップS300）。CPU206は、役抽選情報を受信した（ステップS300/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S302）。CPU206は、BBフラグの持ち越し中でない（ステップS302/NO）と判断すると、ART報知処理を終了する。CPU206は、BBフラグの持ち越し中である（ステップS302/YES）と判断すると、ステップS300で受信した役抽選情報に基づいて、主制御回路100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S304）。

【0188】

そして、CPU206は、図4に示したRAM210に記憶されているARTフラグの状態がオンであるか否かを判断する（ステップS306）。このARTフラグは、現在、ART中であるか否かを示すフラグであり、オンであればART中であることを示す。CPU206は、ARTフラグがオンでない（ステップS306/NO）と判断すると、演出役決定処理を行う（ステップS310）。

ここでは、非ART中であるので、役抽選手段410により抽選された役と図15の非ART中演出役決定テーブルに基づき、CPU206は、演出役の決定を行う。次に、CPU206は、後に図26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

ステップ S 312) を行う。CPU206 は、演出役ボーナス決定判定処理(ステップ S 312)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 S 310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、上乗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 S 500)。CPU206は、演出役PBが決定された(ステップ S 500 / YES)と判断すると、特別チャンスの抽選を行う(ステップ S 501)。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。上乗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 S 502)。また、CPU206は、演出役PBが決定された(ステップ S 500 / YES)と判断すると、上乗ART権利(玉)を5個付与し、ART再設定権利を付与する。付与された上乗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 S 504)。

【0191】

次に、後に図32を参照して詳しく説明する上乗ART権利(玉)(ステップ S 505)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 S 506)。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 S 540)。CPU206は、ステップ S 540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、上乗ARTを実行するとき、上乗ARTの種類及び上乗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、上乗ARTで獲得できた上乗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乗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、上乗ART1、上乗ART2、上乗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 S 500 / 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 S 507)。CPU2

10

20

30

40

50

06は、演出役B Bが決定された(ステップS 507 / YES)と判断すると、特別チャンスの抽選を行う(ステップS 508)。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S 509)。また、CPU206は、演出役B Bが決定された(ステップS 507 / YES)と判断すると、上乗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、付与された上乗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P B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S 511)。次に、後に図32を参照して詳しく説明する上乗ART権利(玉)(ステップS 512)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S 514)。CPU206は、ART再設定権利が付与された(ステップS 514 / 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S 516)、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S 518)。

CPU206は、報知に当選(ステップS 520 / 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S 540)。

【0196】

また、CPU206は、演出役B Bが決定されていない(ステップS 507 / NO)と判断すると、演出役R Bが決定されたか否かを判断する(ステップS 522)。CPU206は、演出役R Bが決定された(ステップS 522 / YES)と判断すると、特別チャンスの抽選を行う(ステップS 523)。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S 524)。また、CPU206は、演出役R Bが決定された(ステップS 500 / YES)と判断すると、上乗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、付与された上乗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P B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S 526)。次に、後に図32を参照して詳しく説明する上乗ART権利(玉)(ステップS 527)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S 530)。CPU206は、ART再設定権利が付与された(ステップS 530 / 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S 532)、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S 534)。

CPU206は、報知に当選(ステップS 536 / 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S 540)。

【0198】

また、上述した処理において、(ステップS 514 / NO)、(ステップS 520 / NO)、(ステップS 522 / NO)、(ステップS 530 / NO)、(ステップS 536 / 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S 300 / 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S 330)。遊技結果情報を受信した(ステップS 330 / YES)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 331)。CPU206は、B Bフラグの持ち越し中である(ステップS 331 / YES)と判断すると、A R

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】

C P U 2 0 6 は、 A R T フラグがオンでないと判断すると(ステップS336 / N O)、演出役に演出役P B 、演出役B B 又は演出役R B 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P B 、演出役B B 又は演出役R B が決定されたと判断すると(ステップS338 / Y E S)、上乗A R T の種類及び上乗A R T 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)。上乗A R T の種類及び上乗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S340 / N O)、上乗A R T の種類及び上乗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S340で待機する。

10

【0201】

上乗A R T の種類及び上乗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S340 / Y E S)、選択された上乗A R T 1 、上乗A R T 2 又は上乗A R T 3 の作動フラグをオンにする(ステップS344)。上乗A R T 作動フラグは、上乗A R T 中であるか否かを示すフラグであり、例えば、上乗A R T 1 作動フラグがオンであれば上乗A R T 1 中であることを示す。そして、C P U 2 0 6 は、選択された上乗A R T 1 、上乗A R T 2 又は上乗A R T 3 に応じた、上乗値の初期条件(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A R T 権利(玉)の数を減数する処理を行い(ステップS348)、A R T フラグをオンにする(ステップS350)。そして、A R T 報知処理を終了し1ゲームが終了する。

20

【0202】

一方、C P U 2 0 6 は、A R T フラグがオンである(ステップS306 / Y E S)と判断すると、上乗A R T 1 作動フラグがオンであるか否かを判断する(ステップS314)。上乗A R T 1 作動フラグがオンである(ステップS314 / Y E S)と判断すると、後に図27を参照して詳しく説明する上乗A R T 1 制御処理を行い(ステップS316)、A R T 報知処理を終了する。

30

【0203】

また、上乗A R T 1 作動フラグがオンでない(ステップS314 / N O)と判断すると、上乗A R T 2 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、上乗A R T 2 作動フラグがオンである(ステップS318 / Y E S)と判断すると、後に図29を参照して詳しく説明する上乗A R T 2 制御処理を行い(ステップS320)、A R T 報知処理を終了する。

【0204】

また、上乗A R T 2 作動フラグがオンでない(ステップS318 / N O)と判断すると、上乗A R T 3 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、上乗A R T 3 作動フラグがオンである(ステップS322 / Y E S)と判断すると、後に図30を参照して詳しく説明する上乗A R T 3 制御処理を行い(ステップS324)、A R T 報知処理を終了する。

40

【0205】

また、上乗A R T 3 作動フラグがオンでない(ステップS322 / N O)と判断すると、上乗A R T 3 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、上乗A R T 3 作動フラグがオンである(ステップS326 / Y E S)と判断すると、後に図31を参照して詳しく説明するB A R T 制御処理を行い(ステップS328)、A R T 報知処理を終了する。

【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で実行される上乗A R T 1 制御処理の内容について説明する。上乗A R T 1 では、演出役ベルの決定に基づき、上乗ゲーム数が決定される。

【0207】

50

まず、CPU206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/YE5）と判断すると、上乗制限処理を実行し（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）。上乗制限処理では、演出役ベルが決定されたときに付与される上乗ゲーム数を一律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、上乗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乗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、上乗ART権利（玉）の色毎に異なるようにしてもよい。

20

【0210】

次に、CPU206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）、上乗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には右下がりに「ベル」図柄が3個揃う。

40

【0212】

そして、ART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乗ゲーム数（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、上乗ART1終了フラグをオン、上乗ART1作動フラグをオフにして（ステップS732）、上乗ART1制御処理を終了する。そして、上乗ART1で付与された総上乗ゲーム数

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 S730 / NO) と判断すると上乗 ART1 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 S706 / YES) と判断すると、演出役決定処理が行われる (ステップ S734)。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 2a 及び演出役ベルが決定されるため (図 16 (b) 参照)、小役 2a が成立する操作順序を報知する (ステップ S736)。

【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乗ゲーム数 (BERUNG) が加算される (ステップ S724) 10。

。

【0215】

次に、図 29 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 S320 で実行される上乗 ART2 制御処理の内容について説明する。上乗 ART2 では、演出役青 7 挿いの決定に基づき、上乗ゲーム数が決定される。

【0216】

まず、CPU206 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 S900)。リミッタフラグがオンである (ステップ S900 / YES) と判断すると、上乗制限処理を実行し (ステップ S902)、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 S906)。上乗制限処理では、演出役青 7 挿いが決定されたときに付与される上乗ゲーム数を一律 1 枚にする、及び / 又は演出役青 7 挿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 S900 / 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 S904)。抽選結果番号「6」～「9」が導出された (ステップ S904 / YES) と判断すると、演出役の決定を行う (ステップ S906)。演出役の決定は、演出役青 7 挿いの継続率に基づき決定される (図 17 (c)、(d) 参照)。

【0218】

次に、CPU206 は、演出役青 7 挿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 S908)、演出役に演出役青 7 挿いが決定されたか否かを判断する (ステップ S910)。演出役に演出役青 7 挿いが決定された (ステップ S910 / YES) と判断すると、演出リール 40E 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 12 (h) 参照) を選択する (ステップ S912)。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 挿いが 1 回決定されると付与される上乗ゲーム数 (SEV2G) を加算し (ステップ S914)、上乗 ART2 制御処理を終了する。30

【0219】

一方、演出役に演出役青 7 挿いが決定されていない (ステップ S910 / NO) と判断すると、演出リール 40E 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 S916)。そして、上乗 ART2 終了フラグをオン、上乗 ART2 作動フラグをオフにして (ステップ S918)、上乗 ART2 制御処理を終了する。そして、上乗 ART2 で付与された総上乗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 S904 / 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 S920)。抽選結果番号「2」～「5」が導出された (ステップ S920 / YES) と判断すると、演出役決定処理が行われる (ステップ S922)。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 2a 及び演出役ベルが決定されるため (図 17 (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)、上乗 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、上乗 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、上乗 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 で実行される上乗 A R T 3 制御処理の内容について説明する。上乗 A R T 3 では、全ての演出役の決定に基づき、上乗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、上乗制限処理を実行し(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)。上乗制限処理では、演出役が決定されたときに付与される上乗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乗ゲーム数(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乗ゲーム数(B E R U 3 G)を加算し(ステップ S 1 0 1 6)、上乗 A R T 3 終了フラグをオン、上乗 A R T 3 作動フラグをオフにして(ステップ S 1 0 4 2)、上乗 A R T 3 制御処理を終了する。そして、上乗 A R T 3 で付与された総上乗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S1037）、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S1038）。そして、ARTG1に、演出役スイカが決定されると付与される上乗ゲーム数（SUIKA3G）を加算する（ステップS1040）。

【0228】

抽選結果番号「6」～「9」が導出されている（ステップS1018/YES）と判断すると、演出役の決定を行う（ステップS1020）。演出役の決定は2/5の確率で演出役強チエリー、2/5の確率で演出役弱チエリー、1/5の確率で演出役リプレイが決定される（図18（c）参照）。振分率は、適宜変更されてもよく上乗制限処理が実行されている場合は、演出役強チエ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よい。

10

【0229】

そして、演出役強チエリーが決定されたか否かを判断する（ステップS1022）。演出役強チエリーが決定された（ステップS1022/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40Eの下段に「赤チエリー」図柄を停止する演出リール停止テーブル（図12（a）参照）を選択する（ステップS1024）。次に、CPU206は、BARTが実行される規定ゲーム数であるARTG1に、演出役強チエリーが決定されると付与される上乗ゲーム数（SCH3G）を加算する（ステップS1026）。

20

【0230】

演出役強チエリーが決定されていない（ステップS1022/NO）と判断すると、演出役弱チエリーが決定されたか否かを判断する（ステップS1028）。演出役弱チエリーが決定された（ステップS1028/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40Eの下段に「赤チエリー」図柄を停止する演出リール停止テーブル（図12（b）参照）を選択する（ステップS1030）。次に、CPU206は、ARTG1に演出役弱チエリーが決定されると付与される上乗ゲーム数（WCH3G）を加算する（ステップS1032）。

【0231】

演出役弱チエリーが決定されていない（ステップS1028/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18（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40Eの中段に「プラム」図柄を停止する演出リール停止テーブル（図12（d）参照）を選択する（ステップS1034）。次に、CPU206は、ARTG1に演出役リプレイが決定されると付与される上乗ゲーム数（RP3G）を加算する（ステップS1036）。

30

【0232】

以上の説明したように、上乗ART3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25のART報知処理の説明に戻る。CPU206は、ARTフラグがオンである（ステップS336/YES）と判断すると、上乗ART1作動フラグ、ART2作動フラグ、ART3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S352）。上乗ART1作動フラグ、ART2作動フラグ、ART3作動フラグのいずれかがオンされている（ステップS352/YES）と判断すると、後に図28を参照して詳しく説明する上乗ART作動判定処理を行い（ステップS354）、ART報知処理を終了する。

40

【0234】

上乗ART1作動フラグ、ART2作動フラグ、ART3作動フラグのいずれかがオンされていない（ステップS352/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S356）。BART作動フラグのいずれかがオンされている（ステップS356/YES）と判断すると、後に図33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 で実行される上乗 A R T 作動終了判定処理の内容について説明する。上乗 A R T 終了判定処理では、上乗 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、上乗 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、上乗 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)。上乗 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、獲得済みの上乗ゲーム数(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】

上乗 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、上乗 A R T の種類及び上乗 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)。上乗 A R T の種類及び上乗 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、獲得済みの上乗ゲーム数(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】

上乗 A R T の種類及び上乗 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、選択された上乗 A R T 1、上乗 A R T 2 又は上乗 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、選択された上乗 A R T 1、上乗 A R T 2 又は上乗 A R T 3 に応じた、上乗値の初期条件(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、選択された色の上乗 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)、オンされていた上乗 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)、上乗 A R T 終了判定処理を終了する。

30

図 2 8 の上乗 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、上乗 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、獲得した上乗ゲーム数(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、上乗 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)、演出役中段チエ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)。演出役中段チエリーが決定された(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「赤チエリー」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】

演出役中段チエ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乗 ART 権利(玉)の抽選処理を行い(図 19 (b) 参照)、上乗 ART 権利(玉)が当選したか否かを判断する(ステップ S 1130)。上乗 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乗 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、上乗 ART 権利(玉)が当選していない(ステップ S 1130 / NO)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、上乗 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乗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よい。

30

【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)、上乗 ART 権利(玉)の抽選処理を行う(ステップ S 1128)。

【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)、上乗 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「プラム」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)、上乗 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、上乗 ART 1、2、3 と同様の上乗値の決定方法により、演出役に基づく上乗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で実行される上乗ART権利加算処理の内容について説明する。上乗ART権利加算処理では、獲得した上乗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、獲得した上乗ART権利(玉)の色が青色か否かを判断する(ステップS1200)。獲得した上乗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、未加算の上乗ART権利(玉)があるか否かを判断する(ステップS1203)。未加算の上乗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、未加算の上乗ART権利(玉)の加算処理を行う。未加算の上乗ART権利(玉)がない(ステップS1203/NO)と判断すると、上乗ART権利加算処理を終了する。

10

【0252】

獲得した上乗ART権利(玉)の色が青色でない(ステップS1200/NO)と判断すると、獲得した上乗ART権利(玉)の色が黄色か否かを判断する(ステップS1204)。獲得した上乗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。

20

【0253】

獲得した上乗ART権利(玉)の色が黄色でない(ステップS1204/NO)と判断すると、獲得した上乗ART権利(玉)の色が赤色か否かを判断する(ステップS1208)。獲得した上乗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】

獲得した上乗ART権利(玉)の色が赤色でない(ステップS1208/NO)と判断すると、獲得した上乗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。

30

【0255】

上乗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)、上乗ART権利(玉)があるか否かを判断する(ステップS1302)。

40

【0258】

上乗ART権利(玉)がある(ステップS1302/YES)と判断すると、上乗ARTの種類及び上乗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)。上乗ARTの種類及び上乗ART権利(玉)の決定操作がある(ステップS1304/YES)と判断すると、選択された上乗ART1、上乗ART2又は上乗ART3の作動フラグをオンにする(ステップS1306)。そして、CPU206は、選択された上乗ART1、上乗ART2又は上乗ART3に応じた、上乗値の初期条件(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

50

理を行い(ステップS1310)、BART終了判定処理を終了する。

【0259】

上乗ART権利(玉)がない(ステップS1302/NO)又は上乗ART権利(玉)の決定操作がない(ステップS1304/NO)と判断すると、後に図34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S1314)。そして、BARTが実行される規定ゲーム数(ARTG1)がBART中に既に消化されたゲーム数(ARTG2)以上であるか否かを判断する(ステップS1316)。ARTG1がARTG2以上でない(ステップS1316/NO)と判断すると、BART終了判定処理を終了する。

【0260】

ARTG1がARTG2以上である(ステップS1316/YES)と判断すると、上乗ART権利(玉)があるか否かを判断する(ステップS1318)。上乗ART権利(玉)がある(ステップS1318/YES)と判断すると、上乗ART及び上乗ART権利(玉)の選択画面(図37参照)を表示し、上乗ARTの種類及び上乗ART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S1320)。

【0261】

上乗ARTの種類及び上乗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S1320/NO)、BART中に既に消化されたゲーム数(ARTG2)は規定ゲーム数(ARTG1)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、上乗ARTの種類及び上乗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S1320で待機する。上乗ARTの種類及び上乗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S1320/YES)、ステップS1306の処理を行う。

【0262】

上乗ART権利(玉)がない(ステップS1318/NO)と判断すると、後に図35を参照して詳しく説明するART再設定権利作動判定処理を行い、BART終了判定処理を終了する。BART終了判定処理が終了すると、図25のステップS358に続く処理に戻る。

【0263】

次に、図34に示すフローチャートを参照して、上述した図33のステップS1314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、BARTが実行される規定ゲーム数(ARTG1)とBART中に既に消化されたゲーム数(ARTG2)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。

【0264】

まず、CPU206は、BARTが実行される規定ゲーム数(ARTG1)とBART中に既に消化されたゲーム数(ARTG2)との合計ゲーム数が、1000ゲーム以上か否かを判断する(ステップS1400)。合計ゲーム数が、1000ゲーム以上でない(ステップS1400/NO)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、1000ゲーム以上である(ステップS1400/YES)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S1402)。

【0265】

なお、リミッタの作動条件は、合計ゲーム数が、1000ゲーム以上に到達した場合に限定されず、ARTG1又はARTG2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。

【0266】

次に、図35に示すフローチャートを参照して、上述した図33のステップS1322で実行されるART再設定権利作動判定処理の内容について説明する。

図33は、ART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。ART再設定権利作動判定処理では、ART再設定権利の作動判定処理、及びART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】

C P U 2 0 6 は、特別チャンスが当選したか否かを判断する（ステップ S 1 5 0 0）。特別チャンスとは、A R T 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 3 6 は、特別チャンスを説明するための説明図である。上乗 A R T 権利（玉）が無く、B A R T 中に既に消化されたゲーム数（A R T G 2）が規定ゲーム数（A R T G 1）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、A R T 再設定権利が付与されているときには 1 0 0 % の確率で発生し、A R T 再設定権利が付与されていないときには、例えば 1 0 % 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 4 0 L, 4 0 C, 4 0 R 及び演出リール 4 0 E の停止後、演出リール 4 0 E が再回転を開始する。そして、画像表示装置 7 0 には、3 連スイカ図柄を表示窓 2 2 内に停止するよう指示する画像が表示される。そして、A R T 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 3 7 L を押動操作すると、特別チャンス以外では、1 9 0 m s 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 3 7 L が押動操作されても、1 0 0 % の確率で 3 連スイカ図柄を表示窓 2 2 に引き込んで、停止する。A R T 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 4 0 E を左ストップスイッチ 3 7 L の押動操作があつたときの図柄位置で演出リール 4 0 E を停止する。言い換えれば、A R T 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 2 2 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 2 2 に停止したとき、A R T 再設定権利が付与されているときには、ブラックライト 7 4 により演出リール 4 0 E を紫外線で照射する。演出リール 4 0 E 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 7 4 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 3 6 (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、A R T 再設定権利が付与されていることが確定する。なお、A R T 再設定権利が付与されていないときでも、1 0 0 % の確率又は所定の確率で 3 連スイカ図柄が表示窓 2 2 に停止するようにしてよいし、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 4 0 E 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、引き継ぎ行われる B A R T の作動処理も含めてよい。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 A R T 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 S 1 5 0 0 / Y E S ）と判断すると、演出リール 4 0 E の再回転を開始し（ステップ S 1 5 0 6 ）、3 連スイカ図柄を表示窓 2 2 内に停止するよう指示する画像を表示する（ステップ S 1 5 0 8 ）。次に、左ストップスイッチ 3 7 L が押動操作されたか否かを判断する（ステップ S 1 5 1 0 ）。左ストップスイッチ 3 7 L が押動操作されていない（ステップ S 1 5 1 0 / N O ）と判断すると、左ストップスイ

10

20

30

40

50

ツチ37Lが押動操作されるまでステップS1510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S1510/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S1512）。

【0271】

CPU206は、3連スイカ図柄が表示窓22内に停止した（ステップS1512/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S1514）。ART再設定権利の数が1以上ある（ステップS1512/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S1516）。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S1518）。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、上乗によって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。

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、CPU206は、ART再設定権利の数（RIN）を1減算する（ステップS1520）、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、指數関数的に増加する。

【0273】

一方、ステップS1500/NO、ステップS1512/NO、ステップS1514/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S1522）。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S1524）、ART再設定権利作動判定処理を終了する。

【0274】

なお、上述した演出リール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、上乗ART1、上乗ART2、上乗ART3、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。

【0275】

また、ART再設定権利により再設定されたBART中には、上乗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、上乗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よい。

【0277】

なお、上乗値が小役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、上乗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、上乗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

10

20

30

40

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ART 1～3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。

10

【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。

20

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回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。

30

【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。

40

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

50

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に関する上乗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3倍して150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。

10

20

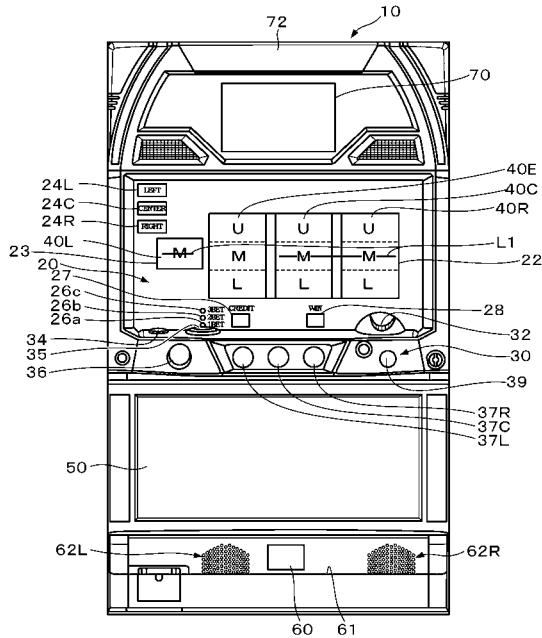
30

【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	上乗値決定手段
585	上乗ART権利決定手段
590	ART遊技数再設定手段

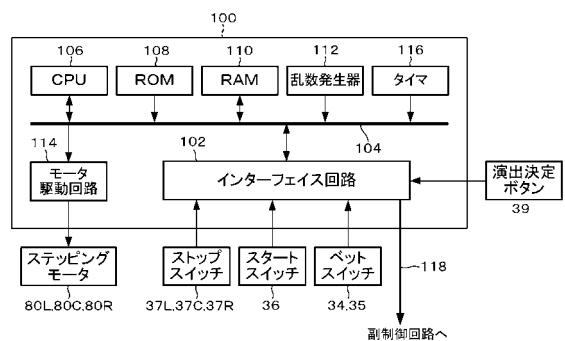
【図1】



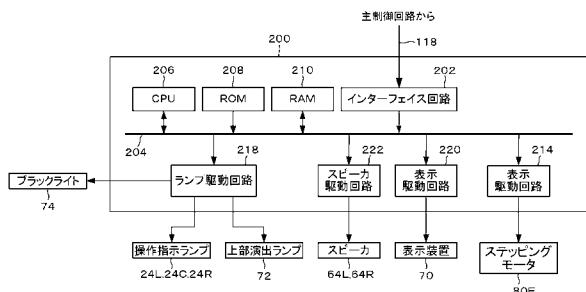
【図2】

回路番号	左リール	演出リール	中リール	右リール
20	ブランク	スイカ	赤チエリー	スイカ
19	フルーツ	スイカ	緑7	BAR
18	赤チエリー	スイカ	スイカ	赤チエリー
17	ベル	スイカ	スイカ	赤チエリー
16	ハネ	ベル	ベル	ベル
15	ブランク	スイカ	スイカ	ベル
14	赤7	赤チエリー	スイカ	スイカ
13	赤チエリー	赤7	赤7	スイカ
12	スイカ	スイカ	スイカ	赤チエリー
11	ハネ	ベル	ベル	スイカ
10	ブランク	スイカ	スイカ	ベル
9	フルーツ	緑7	赤チエリー	ハネ
8	赤チエリー	青7	青7	青7
7	ベル	スイカ	スイカ	緑7
6	ハネ	ベル	ベル	スイカ
5	ブランク	スイカ	スイカ	ベル
4		BAR	赤チエリー	ハネ
3	赤チエリー	赤チエリー	BAR	ブランク
2	スイカ	スイカ	スイカ	赤チエリー
1	ハネ	ベル	ベル	スイカ

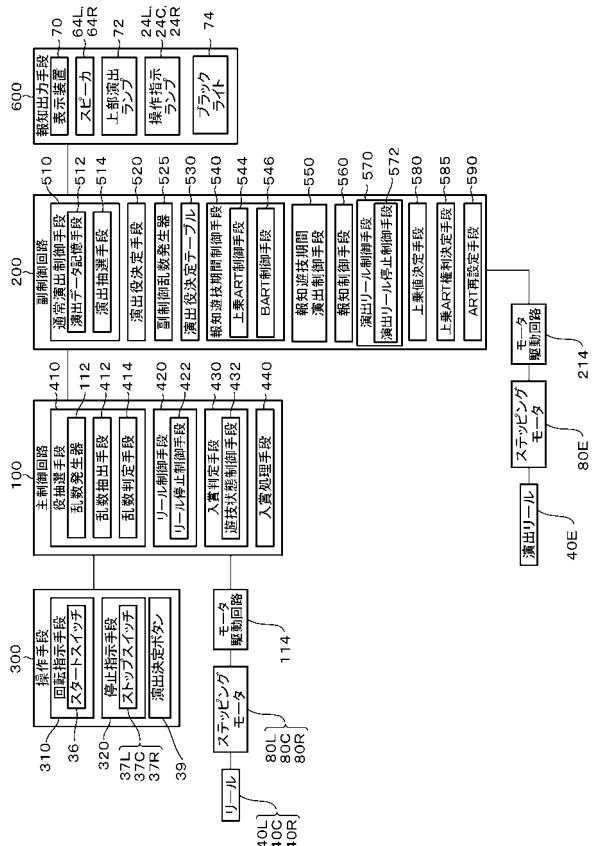
【図3】



【図4】



【図5】

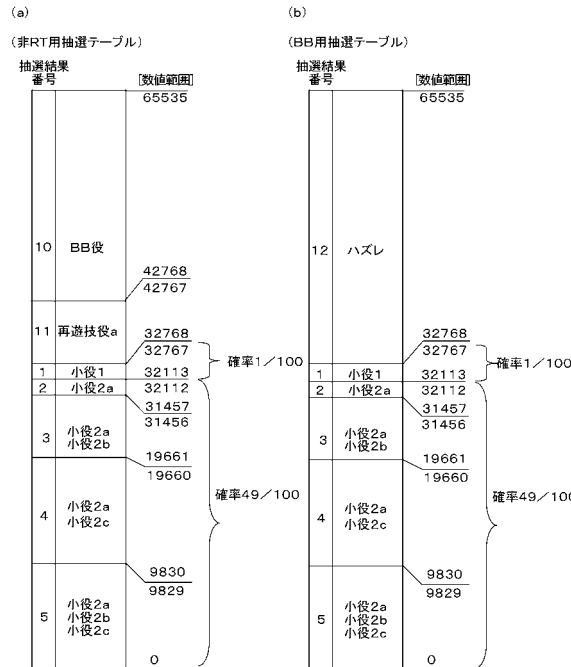


【図6】

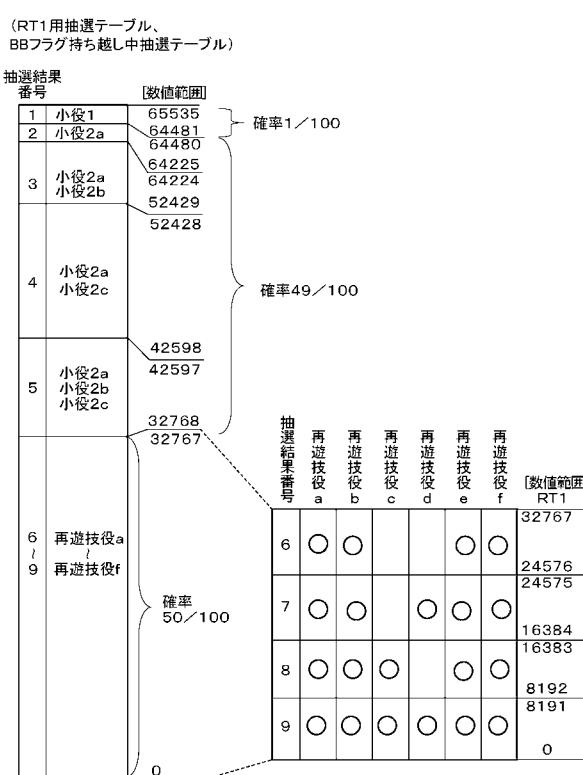
役名称	回柄組合せ			配当	備考
	左リール	中リール	右リール		
小役1	ブランク	ベル	青7	6	主副役スイカ
小役2a	ハネ	ベル	ベル	8(2)	主副役ベル
小役2b	ブランク	青7	青7	1(2)	主副役1枚役b
小役2c	ブランク	青7	青7	1(2)	主副役1枚役c
再遊技役a	ブランク	ブランク	ブランク	0	順押、中段演出役リプレイ 取りこぼし無し
再遊技役b	ブランク	スイカ	ハネ	0	順押、上段演出役ベル 取りこぼし無し
再遊技役c	ブランク	ベル	ブランク	0	順押、右下がり演出役ベル 取りこぼし無し
再遊技役d	ブランク	ブランク	ベル	0	順押、中段演出役チャンス目 取りこぼし無し
再遊技役e	ハネ	ブランク	青7	0	青7端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端い用
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】



【図8】



【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 (左一中一右)	操作順序2 (左一右一中)	操作順序3 (中一左一右)	操作順序4 (中一右一左)	操作順序5 (右一左一中)	操作順序6 (右一中一左)
3	小役2a,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	
5	小役2a,2b,2c	小役2b	小役2b	小役2a	小役2b	小役2b	

(b) (再遊技役押し順)

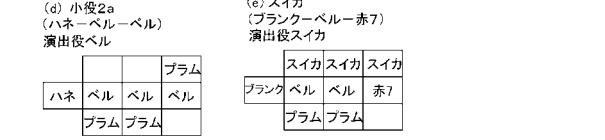
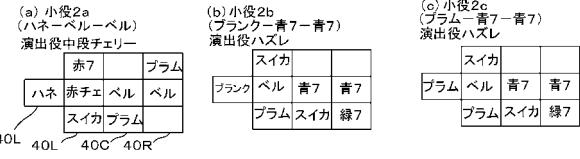
抽選結果 番号	同時当選	成立する再遊技役					
		操作順序1 (左一中一右)	操作順序2 (左一右一中)	操作順序3 (中一左一右)	操作順序4 (中一右一左)	操作順序5 (右一左一中)	操作順序6 (右一中一左)
6 再遊技役a,b,e,f	再遊技役a	再遊技役a	再遊技役b	再遊技役f	再遊技役f	再遊技役f	
7 再遊技役a,b,d,e,f	再遊技役a	再遊技役a	再遊技役b	再遊技役c	再遊技役f	再遊技役f	
8 再遊技役a,b,c,e,f	再遊技役a	再遊技役a	再遊技役b	再遊技役c	再遊技役f	再遊技役f	
9 再遊技役a,b,c,d,e,f	再遊技役a	再遊技役a	再遊技役b	再遊技役b	再遊技役f	再遊技役f	

【図10】

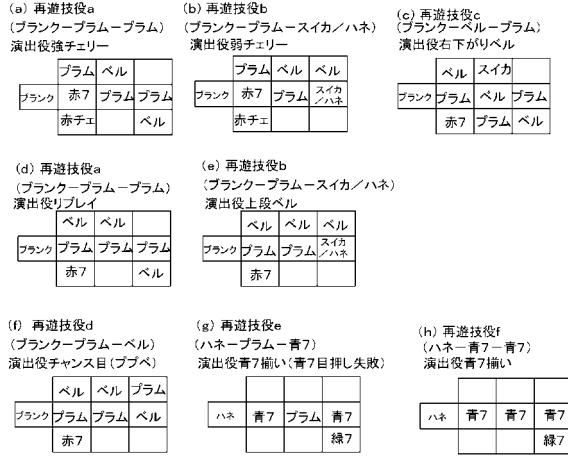
(演出役一覧表)

演出役	対応役	停止回路		疑似出自	備考	ART状態
		演出リール	メインリール			
演出役中段 チエリー	小役2a 中段赤チエリー	ハネーベルーベル	中段チエリー	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	
演出役強 チエリー	小役2c 中段ベル	ブランムー青7ー青7	ハズレ目	図11(c)	非ART	
演出役スイカ	再遊技役a 下段赤チエリー	ブランクー ブラムー ブラム	下段チエリー	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 チエリー	再遊技役b 下段赤チエリー	ブランクー ブラムー スイカ /ハネ	下段チエリー	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	
演出役ベル	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	
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c 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 上段青7	ハネー 青7ー 青7	右下がり 青7ー 青7ー 緑7揃い	図13(a)	非ART	
演出RB (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ー 緑7揃い	図13(c)	非ART	

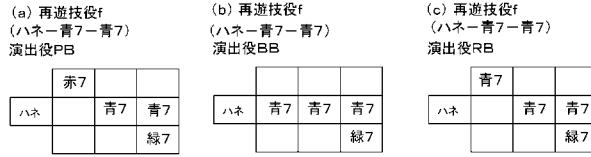
【図11】



【図12】

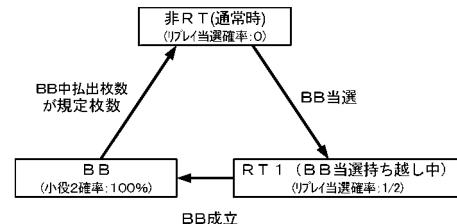


【図13】

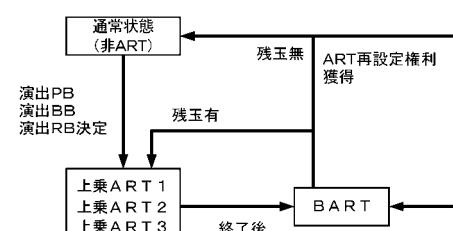


【図14】

(a) (主制御回路の遊技状態の遷移図)



(b) (副制御回路のART状態の遷移図)



【図15】

(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16】

(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17】

(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
青7揃い	50%	1/2	66%	1/2	75%	1/2	90%	1/1
	66%	1/2	75%	1/2	90%	1/2		

【図18】

(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
演出役中段 チェリー	1/1	1/100	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「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

(d) (上乗ART3中の玉の色毎の青7揃い継続率)

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
演出役スイカ	1/1	1/100	10/100	10/10000

(b) (小役2当選時 演出役振分率)

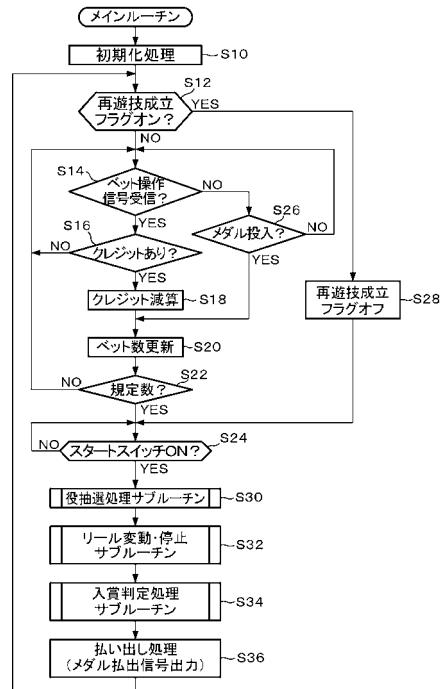
演出役	抽選結果番号「2」 当選時決定率	トータル決定率	上乗ART 権利(玉)獲得率	トータル 上乗ART 権利(玉)獲得率
演出役中段 チエリー	1/1	1/100	99/100	99/10000

演出役	抽選結果番号「3」~ 「5」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
演出役ベル	1/1	48/100	1/100	48/10000

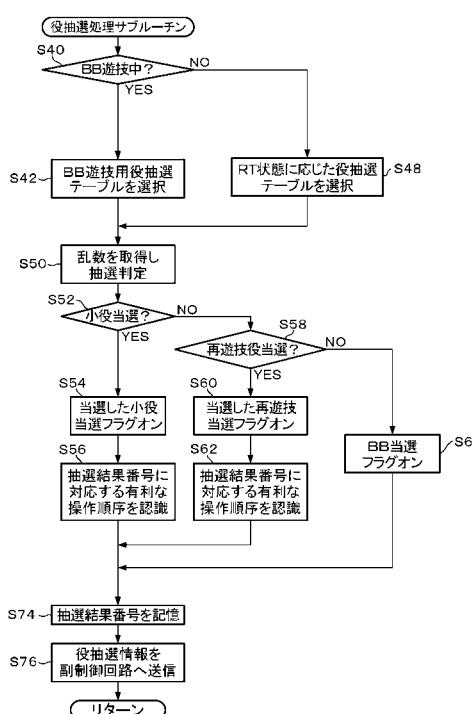
演出役	抽選結果番号「6」~ 「9」当選時決定率	トータル決定率	上乗ART 権利(玉)獲得率	トータル 上乗ART 権利(玉)獲得率
演出役強 チエリー	2/50	2/100	50/100	100/10000
演出役弱 チエリー	3/50	3/100	20/100	60/10000
演出役リブレイ	45/50	45/100	1/100	45/10000

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

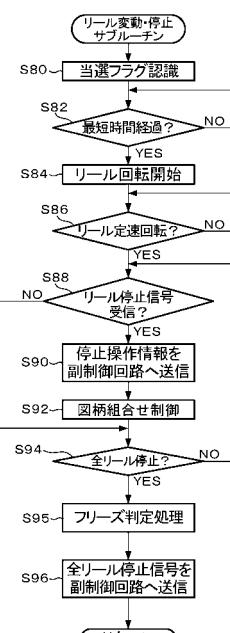
【図20】



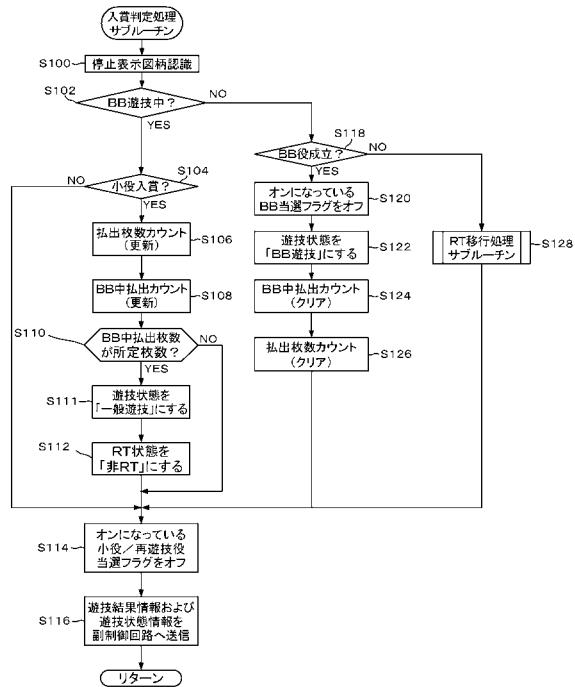
【図21】



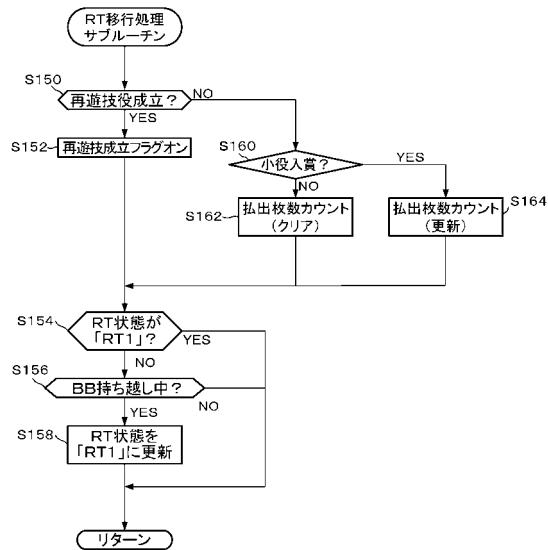
【図22】



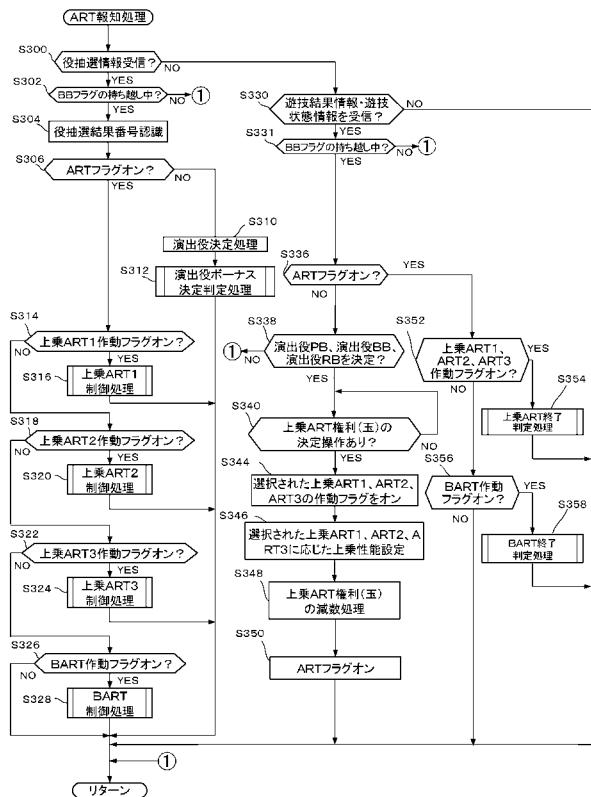
【 図 2 3 】



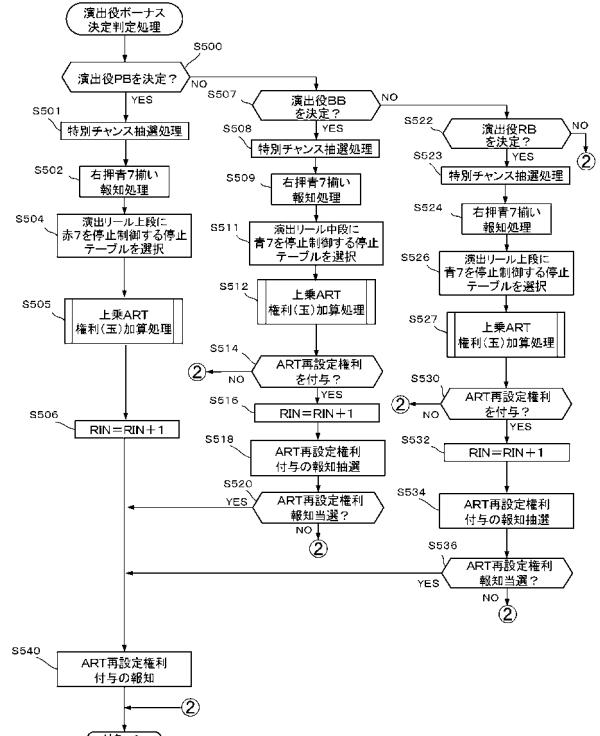
【 図 2 4 】



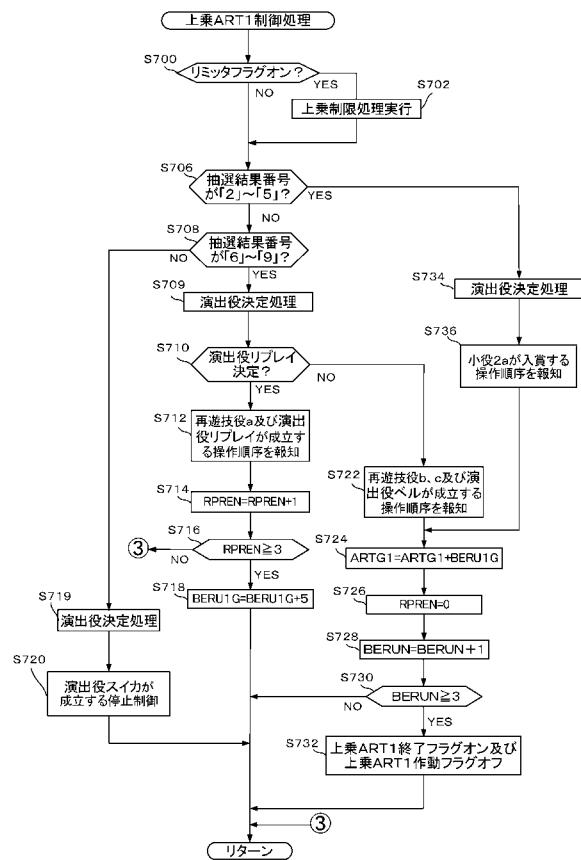
【 図 2 5 】



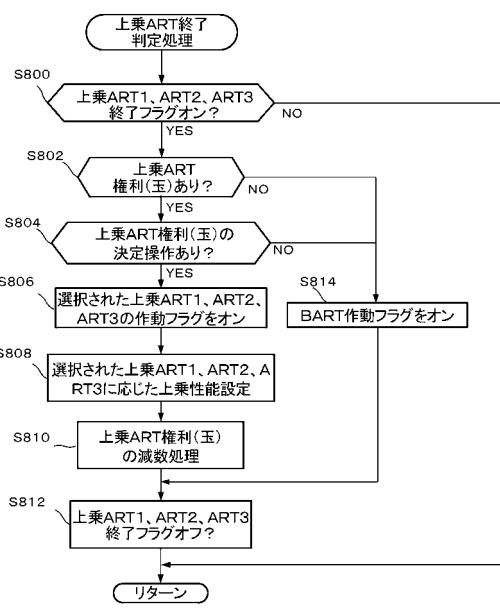
【 図 2 6 】



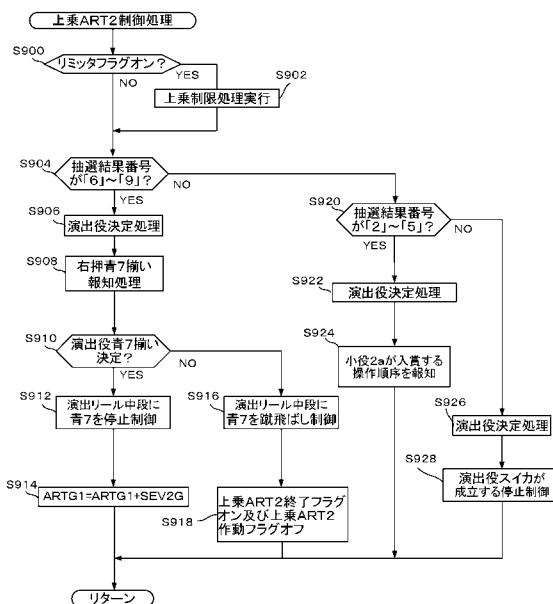
【図27】



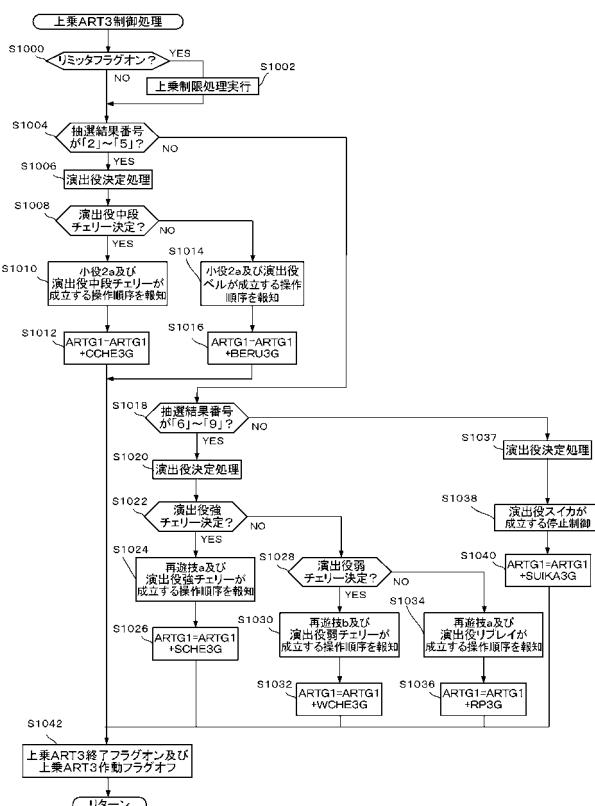
【図28】



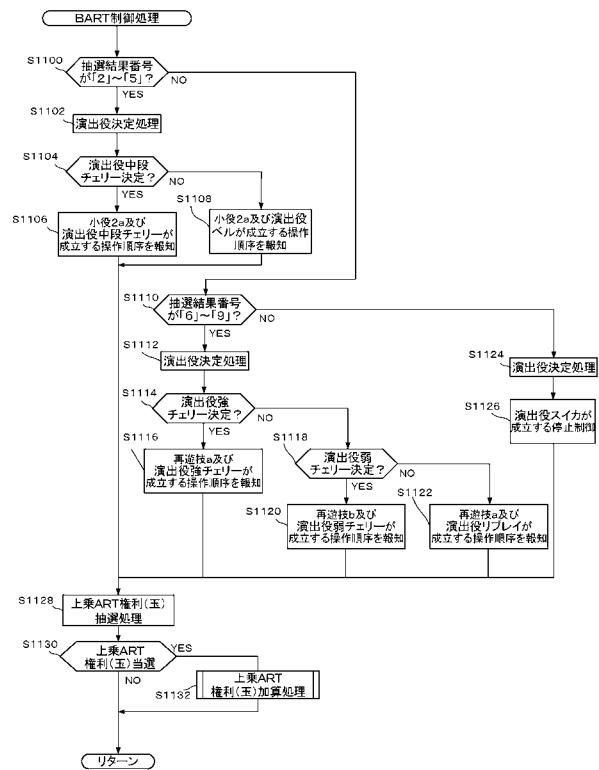
【図29】



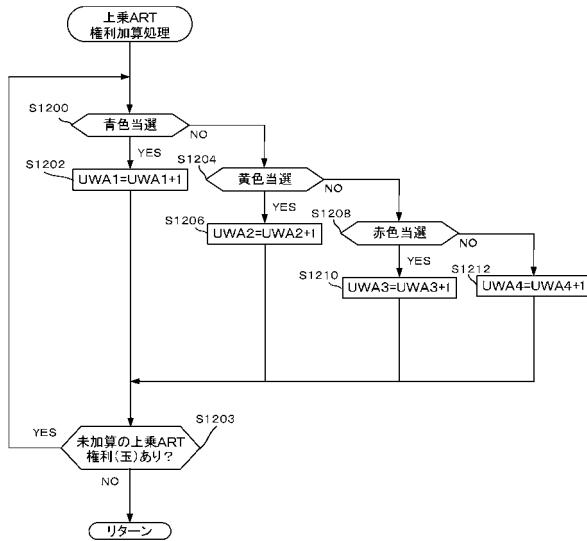
【図30】



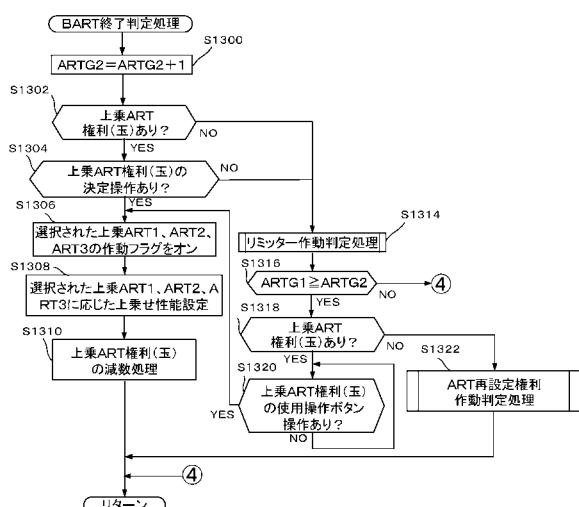
【図3-1】



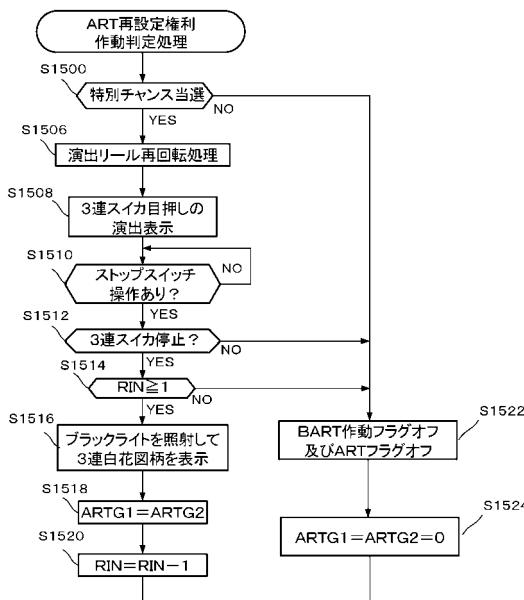
【図3-2】



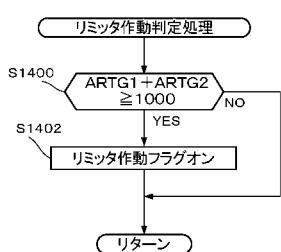
【図3-3】



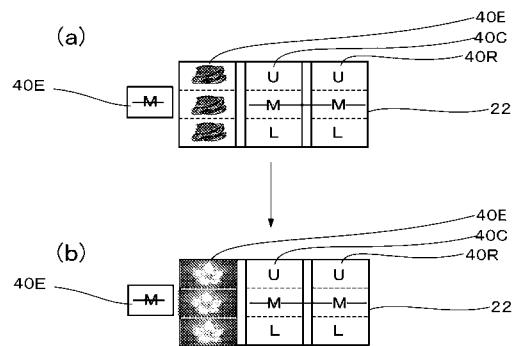
【図3-5】



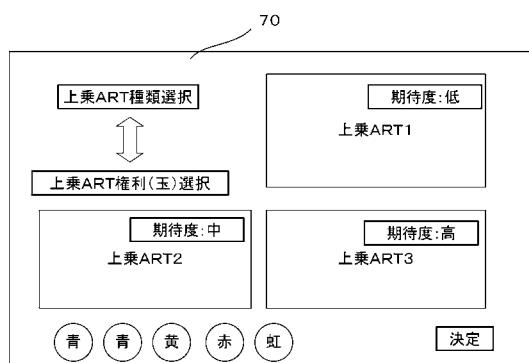
【図3-4】



【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