

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B1)

(11) 特許番号

特許第5725387号
(P5725387)

(45) 発行日 平成27年5月27日 (2015. 5. 27)

(24) 登録日 平成27年4月10日 (2015. 4. 10)

(51) Int. Cl. F 1
A 6 3 F 5/04 (2006.01) A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

請求項の数 2 (全 38 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2014-84437 (P2014-84437)</p> <p>(22) 出願日 平成26年4月16日 (2014. 4. 16)</p> <p>審査請求日 平成26年5月26日 (2014. 5. 26)</p> <p>早期審査対象出願</p>	<p>(73) 特許権者 390026620 山佐株式会社 岡山県新見市高尾362-1</p> <p>(74) 代理人 100118315 弁理士 黒田 博道</p> <p>(74) 代理人 100120488 弁理士 北口 智英</p> <p>(72) 発明者 山崎 貴史 岡山県新見市高尾362の1 山佐株式会社内</p> <p>(72) 発明者 平井 顕次 岡山県新見市高尾362の1 山佐株式会社内</p>
--	---

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数の図柄を変動表示可能な複数の回転リールと、
 遊技の進行及び演出を制御する制御装置と、
 種々の演出を外部に向かって報知する演出装置とを備え、
 遊技として、通常に行われる通常遊技と、前記通常遊技よりも特典を付与する可能性が高い特典遊技とが設けられ、

前記制御装置は、前記通常遊技中に前記特典遊技へ移行するか否かを抽選（以下、「移行抽選」とする。）で決定する移行抽選手段を備えた遊技機において、

前記特典遊技には、

前記移行抽選の結果に応じて開始可能であるとともに繰り返し実施可能な第1状態と、

前記第1状態の終了後に繰り返し実施可能な第2状態と、

前記第2状態の終了後に繰り返し実施可能な第3状態とが設けられ、

前記特典遊技の遊技回数に上乗せするときの演出（以下、「上乗せ演出」とする。）は複数種類設けられ、且つ、前記第1状態、前記第2状態及び前記第3状態のいずれにおいても前記上乗せ演出を獲得可能な契機（以下、「演出獲得契機」とする。）が設けられ、

前記演出獲得契機に応じて前記上乗せ演出の実行を決定するための上乗せ演出獲得手段と、

前記上乗せ演出獲得手段が前記上乗せ演出の実行を決定した場合に複数種類の前記上乗せ演出の中から前記上乗せ演出の種類を決定するための上乗せ演出種類決定手段と、

10

20

前記上乗せ演出種類決定手段が決定した前記上乗せ演出を前記演出装置により実行するための上乗せ演出実行手段とを備え、

前記上乗せ演出獲得手段は、前記第1状態、前記第2状態及び前記第3状態のいずれにおいても前記上乗せ演出の実行の権利を獲得可能であり、

前記上乗せ演出実行手段は、前記第3状態において前記上乗せ演出を実行可能であり、前記第2状態では、前記上乗せ演出の実行を示唆する前兆演出が実行可能であり、

前記上乗せ演出の実行の権利は、複数、獲得可能であり、前記上乗せ演出の実行により前記権利の数は所定数だけ減算されるように形成され、

前記第1状態で前記上乗せ演出の実行が決定された場合、前記第2状態へ移行させ、前記第2状態の終了後に前記第3状態へ移行させるように形成され、

前記第3状態の終了後に前記上乗せ演出の実行の権利を有していない場合、前記第1状態へ移行させるように形成され、

前記第3状態の終了後に前記上乗せ演出の実行の権利を有している場合、前記第2状態へ移行させ、前記第2状態の終了後に前記第3状態へ移行させて、前記第3状態の終了後の前記上乗せ演出の実行の権利を有しているか否かに基づいて同様のループ処理を繰り返すように形成され、

前記上乗せ演出種類決定手段は、

前記上乗せ演出獲得手段が前記特典遊技中における最初の前記演出獲得契機により前記実行を決定した場合には当該実行が決定されたときに前記上乗せ演出の種類を決定し、

前記上乗せ演出獲得手段が前記特典遊技中における2回目以降の前記演出獲得契機により前記実行を決定した場合には、前回の前記上乗せ演出が終了した後に複数種類の前記上乗せ演出から決定することを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記前兆演出が行われる遊技回数を決定する前兆演出遊技回数決定手段が設けられ、

前記前兆演出遊技回数決定手段は、

前記上乗せ演出の実行が決定されているときには、前記前兆演出の遊技回数を抽選により決定することを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、特典遊技の遊技回数に上乗せするときの演出（以下、「上乗せ演出」とする。）を獲得可能な契機（以下、「演出獲得契機」とする。）を複数有し、上乗せ演出の種類を決定するタイミングを複数有する遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、スロットマシン等の遊技機では、複数の図柄を変動表示可能な複数の回転リールと、遊技者の操作により回転リールの図柄の変動表示を開始させるためのスタートスイッチと、複数の回転リールそれぞれに対応して設けられ、複数の回転リールの図柄の変動表示の開始後、遊技者の操作により回転リールの図柄の変動表示を個別に停止させるための複数のストップスイッチと、遊技の進行及び演出を制御する制御装置と、種々の演出を外部に向かって報知する演出装置とを備え、制御装置は、複数の役のいずれかに当選か又はハズレかの役抽選を行う役抽選手段を有し、役抽選の結果及びストップスイッチの停止操作に基づいて回転リールの回転を停止させ、当選した役に係る図柄の組合せが有効なライン上に揃ったか否かの判定を行い、その判定の結果に応じて所定の利益を付与するようにしている。

【0003】

また、従来の遊技機では、遊技として、通常に行われる通常遊技と、通常遊技よりも特典を付与する可能性が高い特典遊技とが設けられている。この特典遊技は、通常遊技中に前記特典遊技へ移行するか否かの抽選（以下、「移行抽選」とする。）の結果に応じて移行可能であり、その実行可能な遊技回数は抽選等により上乗せ可能である。この特典遊技

10

20

30

40

50

の遊技回数に上乘せするときの演出（いわゆる上乘せ演出）は、回転リールを用いたリール演出や、液晶表示装置等を用いた表示演出の組合せからなる複数種類の上乗せ演出が設けられている場合がある。

【0004】

従来は、いわゆるアシストタイム（AT）やリプレイタイム（RT）やアシストリプレイタイム（ART）等の特典が付与される場合、役抽選手段の抽選結果に応じて、当選役ごとにどのような上乘せ演出が実行されるのかも略決定されていた。

ここで、従来技術として、特定契機を満たすことで特典遊技の延長（上乘せ）等の利益獲得のための傾向（可能性）が異なる複数の特殊モードを有し、複数の特殊モードの何れを用いるかを抽選により決定するものがある（特許文献1。）

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2013-034560号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかし、上述したような従来技術では、特定契機を満たすことで、抽選により特殊モードを選択しているだけであり、既に多くの遊技機で一般的に行われているものであり、こうした手法だけでは、遊技興趣の更なる向上を図ることが困難となっている。

上記の問題点に鑑み、本願における請求項1記載の発明は、特典遊技中の最初の演出獲得契機に注目させることができ強い印象を与えることができ、さらに、上乘せ演出の種類を決定するタイミングを分散させて興味を継続させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

さらに、請求項1記載の発明は、上乘せ演出の実行の権利の獲得パターン及びその実行（放出）パターンを種々のものにすることができ、興味を増すことが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【0008】

請求項2記載の発明は、上記した請求項1に記載の発明の目的に加え、前兆演出の遊技回数は抽選により決定されることで、前兆演出の期待感の大小に意外性を付与することが可能な遊技機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】

【0009】

（請求項1）

請求項1記載の発明は、次の点を特徴とする。すなわち、複数の図柄61を変動表示可能な複数の回転リール62と、遊技の進行及び演出を制御する制御装置100と、種々の演出を外部に向かって報知する演出装置70とを備え、遊技として、通常に行われる通常遊技と、前記通常遊技よりも特典を付与する可能性が高い特典遊技とが設けられ、前記制御装置100は、前記通常遊技中に前記特典遊技へ移行するか否かを抽選（移行抽選）で決定する移行抽選手段330を備えた遊技機10において、前記特典遊技には、前記移行抽選の結果に応じて開始可能であるとともに繰り返し実施可能な第1状態と、前記第1状態の終了後に繰り返し実施可能な第2状態と、前記第2状態の終了後に繰り返し実施可能な第3状態とが設けられ、前記特典遊技の遊技回数に上乘せするときの演出（上乘せ演出）は複数種類設けられ、且つ、前記第1状態、前記第2状態及び前記第3状態のいずれにおいても前記上乘せ演出を獲得可能な契機（演出獲得契機）が設けられ、前記演出獲得契機に応じて前記上乘せ演出の実行を決定するための上乘せ演出獲得手段185と、前記上乘せ演出獲得手段185が前記上乘せ演出の実行を決定した場合に複数種類の前記上乘せ演出の中から前記上乘せ演出の種類を決定するための上乘せ演出種類決定手段190と、前記上乘せ演出種類決定手段190が決定した前記上乘せ演出を前記演出装置70により実行するための上乘せ演出実行手段200とを備え、前記上乘せ演出獲得手段185は、前記第1状態、前記第2状態及び前

10

20

30

40

50

記第3状態のいずれにおいても前記上乗せ演出の実行の権利を獲得可能であり、前記上乗せ演出実行手段200は、前記第3状態において前記上乗せ演出を実行可能であり、前記第2状態では、前記上乗せ演出の実行を示唆する前兆演出が実行可能であり、前記上乗せ演出の実行の権利は、複数、獲得可能であり、前記上乗せ演出の実行により前記権利の数は所定数だけ減算されるように形成され、前記第1状態で前記上乗せ演出の実行が決定された場合、前記第2状態へ移行させ、前記第2状態の終了後に前記第3状態へ移行させるように形成され、前記第3状態の終了後に前記上乗せ演出の実行の権利を有していない場合、前記第1状態へ移行させるように形成され、前記第3状態の終了後に前記上乗せ演出の実行の権利を有している場合、前記第2状態へ移行させ、前記第2状態の終了後に前記第3状態へ移行させて、前記第3状態の終了後の前記上乗せ演出の実行の権利を有しているか否かに基づいて同様のループ処理を繰り返すように形成され、前記上乗せ演出種類決定手段190は、前記上乗せ演出獲得手段185が前記特典遊技中における最初の前記演出獲得契機により前記実行を決定した場合には当該実行が決定されたときに前記上乗せ演出の種類を決定し、前記上乗せ演出獲得手段185が前記特典遊技中における2回目以降の前記演出獲得契機により前記実行を決定した場合には、前回の前記上乗せ演出が終了した後に複数種類の前記上乗せ演出から決定することを特徴とする。

10

【0010】

本発明では、特典遊技中の最初の演出獲得契機では、上乗せ演出の獲得の決定時に上乗せ演出の種類が決定される。このため、複数種類の演出獲得契機の中でも、特に特典遊技中の最初の演出獲得契機に注目させることができ、そのときに上乗せ演出の種類も決定されることで、強い印象を与えることが可能となる。

20

さらに、本発明では、2回目以降の演出獲得契機では前回の上乗せ演出終了後に上乗せ演出の種類が決定される。本発明は上乗せ演出の種類を決定するタイミングを分散させており、2回目以降の演出獲得契機では前回の上乗せ演出が終了するまでは、次の上乗せ演出の種類は決定されていない。このため、最初に全ての上乗せ演出の種類が予め決定されるようなものと比較して、興味を継続させることが可能となる。

【0011】

さらに、本発明では、前兆演出や、ループ処理が行われることにより、上乗せ演出の実行の権利の獲得パターン及びその実行（放出）パターンを種々のものにすることができ、興味を増すことができる。

30

【0016】

（請求項2）

請求項2記載の発明は、上記した請求項1に記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。すなわち、演出として、前記上乗せ演出の実行を示唆する前兆演出が設けられ、前記前兆演出が行われる遊技回数を決定する前兆演出遊技回数決定手段340が設けられ、前記前兆演出遊技回数決定手段340は、前記上乗せ演出の実行が決定されているときには、前記前兆演出の遊技回数を抽選により決定することを特徴とする。

【0017】

本発明は、上乗せ演出の実行を示唆する前兆演出が行われることにより、いきなり上乗せ演出に移行するのではなく、前兆演出により上乗せ演出への移行の期待感を膨らませることができる。

40

前兆演出の遊技回数は、抽選により決定されるので、前兆演出の期待感の大小に意外性を付与することができる。具体的には、前兆演出の遊技回数が多い場合には、上乗せ演出の期待感を増大させ、前兆演出の遊技回数が少ない場合には、上乗せ演出の期待感を減少させる。前兆演出の遊技回数を抽選により決定することで、前兆演出の遊技回数により付与される期待感の大小（増減）に意外性を付与することができる。

【発明の効果】

【0018】

本発明は、以上のように構成されているので、以下に記載されるような効果を奏する。
請求項1記載の発明によれば、複数種類の演出獲得契機の中で特典遊技中の最初の演出

50

獲得契機に注目させることができ、そのときに上乗せ演出の種類も決定されることで、強い印象を与えることができる。さらに、2回目以降の演出獲得契機では前回の上乗せ演出終了後に上乗せ演出の種類が決定されることで、上乗せ演出の種類を決定するタイミングを分散させ、前回の上乗せ演出が終了するまでは次の上乗せ演出の種類は決定されていないことで興味を継続させることが可能な遊技機を提供することができる。

さらに、請求項1記載の発明によれば、前兆演出や、ループ処理が行われることにより、上乗せ演出の実行の権利の獲得パターン及びその実行（放出）パターンを種々のものにすることができ、興味を増すことが可能な遊技機を提供することができる。

【0020】

請求項2記載の発明によれば、請求項1に記載の発明の効果に加えて、前兆演出の遊技回数は抽選により決定されることで、前兆演出の期待感の大小（増減）に意外性を付与することが可能な遊技機を提供することができる。

10

【図面の簡単な説明】

【0021】

【図1】本発明の実施の形態であって、遊技機を示す外觀正面図である。

【図2】本発明の実施の形態であって、各回転リールに設けてある図柄の配置を示す図である。

【図3】本発明の実施の形態であって、遊技機の入力、制御及び出力を示すブロック図である。

20

【図4】本発明の実施の形態であって、メイン制御装置における移行状態を示す図である。

【図5】本発明の実施の形態であって、AT中の移行状態を示す図である。

【図6】本発明の実施の形態であって、メイン制御装置における遊技制御処理を示すフローチャートである。

【図7】本発明の実施の形態であって、AT中通常の処理を示すフローチャートである。

【図8】本発明の実施の形態であって、AT中上乗せ演出の前兆処理を示すフローチャートである。

【図9】本発明の実施の形態であって、AT中の上乗せ演出処理を示すフローチャートである。

30

【図10】本発明の実施の形態であって、上乗せ演出獲得抽選処理（図7のステップ211、図8のステップ311及び図9のステップ411）を示すフローチャートである。

【図11】本発明の実施の形態であって、上乗せ演出実行処理（図9のステップ414）を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0022】

本明細書では、各説明箇所において、方向についての定義等が示されていない場合には、遊技機10の方を向いて位置している遊技者から見て、遊技機10から遊技者の手前側に向かう方向を「前」方向とし、その逆方向を「後」方向とする。また、同様に、「左」や「右」等の左右方向も、遊技者から見た場合の左方向や、右方向を意味する。同様に、各部材の説明においても、方向についての定義等が示されていない場合には、各部材を、遊技機10の所定位置に固定した状態における遊技者から見た方向を意味する。

40

本実施の形態に係る遊技機10としてのスロットマシンを、以下、図1を参照しながら説明する。本実施の形態に係る遊技機10としてのスロットマシンは、前方向に向かって開口する正面開口を有する四角箱状の筐体12と、この筐体12の正面開口を開閉自在に覆う前扉14とを備えている。

【0023】

前扉14の上部には、薄板樹脂からなる上パネル20を備えている。この上パネル20の略中央には、3個の回転リール62（正面から向かって左側の左回転リール64、中央の中回転リール66、右側の右回転リール68）の円周上の図柄61を見ることが可能な透過可能な図柄表

50

示窓部16が形成されている。この図柄表示窓部16は、3個全ての回転リール62の回転が停止した際には、縦3列横3行に配置した合計9個の図柄61を遊技者に見せるように形成されている。この図柄表示窓部16は、回転リール62の正面側に設けられて、回転リール62の回転が停止した際、後述する有効ライン86上に停止している複数の図柄61を視認するためのものである。回転リール62は、複数の図柄61を図柄表示窓部16を介して変動表示可能なものである。

【0024】

前記図柄表示窓部16の後方向（奥方向）には、3個の駆動モータ（図示せず）と、この各駆動モータによってそれぞれ回転させられる合計3個の前記回転リール62と、前記駆動モータ及び前記回転リール62を保持するユニットホルダ（図示せず）とを有するリールユニット60が配置されている。

10

前記前扉14には、遊技者に役抽選の当選等の種々の情報を音や光や映像等で報知させる演出装置70が形成されている。この演出装置70は、前扉14に配置されているものであって、スピーカー72と、表示装置84と、演出用ランプ78とを備えている。なお、回転リール62は、通常、遊技進行のために用いられるが、遊技の進行を停止している状態において、通常の回転動作とは異なる挙動による演出（いわゆるリール演出）を示すことにより演出装置70の一種としても使用される。

【0025】

前記スピーカー72は、前扉14の上部左右に配置された上部スピーカー74と、前扉14の下部左右に配置された下部スピーカー76とを備えている。

20

前記表示装置84は、その画面に種々の映像を表示するための表示デバイスであり、動画を含んだ映像の表示を行うための液晶表示装置を有する演出ユニットを構成するものである。

前記演出用ランプ78は、前扉14の上部に配置された上部ランプ80と、前扉14の下部の左右に配置された下部ランプ82とを備えている。

【0026】

前記前扉14の下部には下パネル22が設けられている。そして、前扉14には下パネル22の上に位置して前扉14の前方向へ向けて突出する操作部30を備えている。

本実施の形態に係る遊技機10には、遊技開始の条件として後述するメダル投入口38からあらかじめメダルを投入して、最大50枚までクレジットメダルとして内部に貯留可能なクレジット機能（投入枚数を電子データとして電子的に記憶し管理する機能）を有している。なお、このクレジットメダルとして貯留可能な最大枚数である50枚を最大クレジットメダル数とする。

30

【0027】

前記メダル投入口38の下には、クレジット機能によりクレジットしたメダルの全てを払い出すための精算スイッチ36が設けられている。この精算スイッチ36の左側には、操作により対応する回転リール62の回転を停止させるため、3個の回転リール62のそれぞれに対応する3個のストップスイッチ50が設けられている。このストップスイッチ50は、左回転リール64を停止させるための左ストップスイッチLと、中回転リール66を停止させるための中ストップスイッチCと、右回転リール68を停止させるための右ストップスイッチRとを有している。すなわち、これらのストップスイッチ50は、複数の回転リール62それぞれに対応して設けられ、複数の回転リール62の図柄61の変動表示の開始後、遊技者の操作により回転リール62の図柄61の変動表示を個別に停止させるためのものである。このストップスイッチ50の左側には、メダルの投入又は後述するマックスベットスイッチ34の操作を条件に回転リール62の回転を開始させるためのスタートスイッチ40が設けられている。すなわち、このスタートスイッチ40は、遊技者の操作により回転リール62の図柄61の変動表示を開始させるためのものである。このスタートスイッチ40の上には、クレジットしたメダル数から最大投入枚数（具体的には3枚）に達するまで投入可能なメダル数を減じて3枚のメダル投入に代えるマックスベットスイッチ34が設けられている。なお、後述するCBB中には上記3枚投入が2枚投入に設定されている。

40

50

【 0 0 2 8 】

なお、マックスベットスイッチ34に加えて、又はマックスベットスイッチ34に代えて、クレジットしたメダル数を1枚減じて1枚のメダル投入に代えるシングルベットスイッチを設けてもよい。

前記前扉14の下部の後方向（奥方向）には、いわゆるホッパーユニットであって、メダルを貯留することができるとともに、メダルを払い出すことができる貯留払出手段24（図3参照）と、電源投入又は電源遮断のための操作が可能な電源スイッチを有すると共に各部品に電力を供給するための電源装置（図示せず）とが配置されている。

【 0 0 2 9 】

前記前扉14の下部には、所定の場合に貯留払出手段24からメダルが払い出されるメダル払出口28が形成されている。このメダル払出口28の下方には、メダル払出口28から払い出されたメダルを貯留するため、上方に向かって開口する皿状のメダル受け皿26が形成されている。なお、クレジットされているメダル数が最大クレジットメダル数である50枚未満の場合は、50枚に到達するまで、獲得したメダルはメダル払出口28から払い出されずにクレジットメダルの枚数に加算される。

本実施の形態に係る遊技機10は、マックスベットスイッチ34の操作又はメダル投入により所定枚数のメダルを投入することにより遊技の開始を可能とするものである。そして、スタートスイッチ40の押下操作により、回転リール62の回転を開始させて遊技が開始されるとともに、後述するメイン制御装置110の各遊技状態に対応した抽選テーブルを用いて役抽選が行われる。そして、当該遊技機10は、各回転リール62に対応するストップスイッチ50の操作タイミング及び役抽選の結果に基づいて、回転リール62の回転を役抽選の結果に適合するように停止させる。当該遊技機10は、停止時の図柄61の組合せによって、当選した役を構成する図柄61の組合せが所定の有効なライン（所定の役の図柄61の組合せが当該ライン上に揃ったときに所定の利益が付与されるラインのことであり、以下、有効ライン86とする。）上に停止した場合に、入賞等となり、所定枚数のメダルを払い出す等の所定の利益を遊技者に付与する。これにより、1回の遊技が終了するものである。

【 0 0 3 0 】

なお「有効ライン86」は後述の停止図柄判定手段150の判定対象となるラインを意味し、後述する小役の「入賞」等は有効ライン86上に役に対応した図柄61の組合せが揃うことを意味する。本実施の形態の有効ライン86は、左回転リール64、中回転リール66の中段と、右回転リール68の下段とを結んだ折れ線状の1本のみからなるものである。

図2に示すように、左回転リール64、中回転リール66及び右回転リール68の表面には、「赤7」、「青7」、「白7」、「ベル（BEL）」、「リプレイ（REP）」、「チェリー1（CH1）」、「チェリー2（CH2）」、「スイカ1（WM1）」、「スイカ2（WM2）」、「BAR」の複数の種々の図柄61が形成されている。

【 0 0 3 1 】

これらの図柄61は、それぞれの絵柄がプリントされたテープを回転リール62の外周表面に貼付することで形成されている。なお、図2の図柄61の番号（コマ番号）は、回転リール62の外周表面に物理的に付されているものではなく、仮想的な番号であって、各図柄61の停止を制御するためのプログラムで特定の図柄61を指定するためのものである。

図3に示すように、遊技機10の内部には、遊技機10の全体の動作を制御するための制御装置100が形成されている。この制御装置100は、遊技を進行させて遊技状態を制御するメイン制御装置110と、このメイン制御装置110からの情報（コマンド）を受けて、遊技の進行に応じた演出を制御し、主に遊技内容に関する情報を遊技者に報知する演出を行うために演出状態を制御するサブ制御装置300とを備えている。

【 0 0 3 2 】

ここで、メイン制御装置110の制御に基づくスロットマシンの作動状態を遊技状態といい、サブ制御装置300の制御に基づくスロットマシンの作動状態を演出状態というものとする。なお、メイン制御装置110とサブ制御装置300との間は、メイン制御装置110への不正操作を防止するために、メイン制御装置110からサブ制御装置300への一方向の通信によ

10

20

30

40

50

り行われ、サブ制御装置300からメイン制御装置110への逆方向の通信は行われていない(すなわち双方向の通信ではない)。メイン制御装置110は、マックスベットスイッチ34、精算スイッチ36、スタートスイッチ40、ストップスイッチ50の入力を受け付け、役抽選を行い、リールユニット60及び貯留払出手段24の作動を制御する。サブ制御装置300は、メイン制御装置110から信号を入力し、表示装置84等の演出装置70の作動を制御する。サブ制御装置300の出力側には、演出装置70としてのスピーカー72、表示装置84、演出用ランプ78の各パーツが接続されている。

【0033】

なお、特に図示していないが、メイン制御装置110を有するメイン基板と、サブ制御装置300を有するサブ基板とは、それぞれ専用の基板ケースの内部に収納されている。具体的には、メイン制御装置110は、メイン基板ケースの内部に収納され、サブ制御装置300は、サブ基板ケースの内部に収納されている。そして、メイン基板ケースは、筐体12内部の奥側の上部に固定され、サブ基板ケースは、筐体12内部の正面から向かって左側に固定されている。

10

メイン制御装置110及びサブ制御装置300は、CPU、ROM、RAM、I/Oポート(図示せず)を備えたマイクロコンピュータにより構成される。CPUは、タイマ割込などの割込機能を持ち、ROMに記憶されたプログラムを実行して、種々の処理を行う。ROMは、CPUが実行するプログラムや各種テーブル等の固定的なデータを記憶し、RAMは、CPUがプログラムを実行する際の一時的な記憶領域、例えば遊技機10の状態を記憶するための記憶領域や、役抽選の抽選結果を記憶するための記憶領域として使用される。

20

【0034】

本実施の形態に係る遊技機10では、通常に行われる通常遊技が設けられている。この通常遊技よりも再遊技役(リプレイ役)の当選の確率が通常遊技よりも高く(或いは低く)設定されているリプレイタイム(RT)状態と、ストップスイッチ50の停止操作順番や当選図柄61等を報知することによって役に係る図柄61の組合せを有効ライン86上に揃って停止させるためのアシストをするアシストタイム(AT)状態とが設けられている。なお、RT状態は、メイン制御装置110により制御され、AT状態は、サブ制御装置300により制御される。上記アシストタイム(AT)状態は、通常状態よりも遊技者に利益となる特典を付与する可能性が高い特典遊技となるように形成されている。

【0035】

ここで、RT状態で行われている遊技をリプレイタイム遊技(RT遊技)、AT状態で行われている遊技をアシストタイム遊技(AT遊技)としている。

30

特典遊技としてのAT遊技は、所定の開始条件を達成したときに開始可能であり、所定の終了条件を達成したときに終了可能に形成されている。具体的には、特典遊技としてのAT遊技は、役抽選の抽選結果、所定の移行役に当選した場合や、後述する移行抽選手段330により所定の移行抽選に当選した場合に開始可能であり、所定の遊技回数到達により終了可能なものである。なお、これらの開始条件や終了条件に限定されるものではなく、他の内容の条件に設定してもよいものである。

【0036】

特典遊技としてのAT遊技は、所定の移行抽選の結果に応じて所定の遊技回数だけ実行可能であるが、この実行可能な遊技回数は、所定の抽選により上乗せ可能に設定されている。この上乗せを決定する際には、特典遊技の遊技回数に上乗せするときの演出、いわゆる上乗せ演出が実行可能であり、この上乗せ演出としては、回転リール62を用いたリール演出と、表示装置84を用いた表示演出との両方が実行可能に形成されている。

40

この上乗せ演出は、複数種類が設けられ、所定の抽選(具体的には後述する上乗せ演出獲得手段185による上乗せ演出を獲得するための抽選(以下、「上乗せ演出獲得抽選」とする。))により、決定される。

【0037】

具体的には、上乗せ演出は、その演出内容の相違により、第1の上乗せ演出と、第2の上乗せ演出と、第3の上乗せ演出と、第4の上乗せ演出と、第5の上乗せ演出と、第6の

50

上乗せ演出との合計6種類設けられている。なお、この上乗せ演出の種類数は6種類に限定されるものではなく、1～5種類のいずれの数でもよく、また、7種類以上の数でもよい。

各上乗せ演出は、メイン制御装置110で制御される複数種類のリール演出と、サブ制御装置300で制御される複数種類の表示演出との組み合わせや、又は、それらのいずれか一方からなるものであり、結果として第1～6の上乗せ演出の内容はそれぞれ異なるものになっている。リール演出は、回転リール62を用いた演出であって、3個の回転リール62の回転や停止、回転方向の変更、回転速度の変更、回転加速度の変更、所定図柄61を揃えた状態で回転させる等の種々の手段により行われるものである。表示演出は、液晶表示装置84である表示装置84に表示される動画像や静止画像等により行われる演出である。なお、表示演出に伴ってスピーカー72からの音声や音楽や効果音等は適宜行われる。

10

【0038】

第1～第6の上乗せ演出は、遊技者が見て期待感の異なる演出になっている。なお、表示演出における期待感の高い演出とは、遊技者が当該表示演出を見て遊技者に対して大きな特典（大きな利益）が付与されるであろうと想像できるような通常の演出とは異なる演出である。具体的には、例えば、メインキャラクターと、敵のキャラクターとが、戦い（バトル）を行い、メインキャラクターが勝利するような動画像が表示装置84に表示されるようなものである。また、背景画面等の一部において、その色が暗い色から赤色等の明るい色や金色等に変更される場合や、背景画面等の一部において、レインボー色（虹色である7色の色）の各色が交互に又は縞模様状に出現するような場合が含まれる。

20

【0039】

特典遊技としてのAT遊技には、特典遊技（AT遊技）の開始条件の達成により開始され繰り返し実施可能な第1状態と、この第1状態の終了後に繰り返し実施可能な第2状態と、この第2状態の終了後に繰り返し実施可能な第3状態とが設けられている。

特典遊技（AT遊技）の開始に伴って第1状態が開始されるものであり、第2状態では、上乗せ演出の実行を示唆する前兆演出が実行可能であり、第3演出において上乗せ演出が実行可能となっている。

メイン制御装置110は、役抽選手段120、リール制御手段130、停止図柄判定手段150、通常遊技制御手段160、RT制御手段170、ボーナス遊技制御手段180、上乗せ演出獲得手段185、ストック数演算手段187、上乗せ演出種類決定手段190、前兆演出遊技回数決定手段340、状態移行手段195、リール演出実行手段210、払出制御手段220及び送信手段230の各手段を有する。各手段の詳細については後述する。

30

【0040】

なお、これらの手段、特に、上乗せ演出種類決定手段190や前兆演出遊技回数決定手段340等は、メイン制御装置110ではなく、サブ制御装置300が有しても良い。

以上の構成をもって、メイン制御装置110は、役の抽選を行い、回転リール62の回転及び停止を制御し、回転リール62がすべて停止したときに停止図柄61の判定を行い、遊技の進行を行う手段として機能することとなる。

メイン制御装置110は、遊技を制御するためのものであって、遊技を進行させるためのものである。以下、本実施の形態における遊技について説明する。

40

【0041】

規定の賭け数（3枚）が設定されると、1本の有効ライン86（図1参照）が設定される。なお、本実施の形態に係る遊技機10は、規定の賭け数として3が設定されている。賭け数を設定する方法には、メダル投入口38からメダルを投入する方法と、マックスベットスイッチ34を操作することによってクレジットメダルを賭け数として設定する方法とがある。そして、規定の賭け数（3枚）が設定されていることを条件に、スタートスイッチ40を操作すると、賭け数が確定し、役抽選手段120により、複数の役のいずれかに当選したか又はハズレかの抽選（役抽選）が行われる。また、役抽選とほぼ同時に、前回の遊技での回転リール62の回転開始時から所定の時間（本実施の形態では、4.1秒）が経過しているか否かが判定され、所定の時間が経過すると、3個すべての回転リール62の回転が開始

50

する。なお、本実施の形態では、後述するボーナス遊技（C B B）中のみ上記規定数が2に設定されている。

【0042】

本実施の形態では、役として、大別すると、小役（メダルの払い出しを伴う役）、再遊技役（遊技者所有のメダルを使用することなく次回の遊技を開始可能とする役、いわゆるリプレイ役）、移行役（遊技状態の移行を伴う役）が設けられている。

回転リール62の回転開始後、所定の条件（本実施の形態では、回転リール62を加速する処理を実行した後、所定のセンサにより回転リール62の回転位置が基準位置であることを検出すること）が成立すると、ストップスイッチ50の操作が可能な状態（停止操作可能状態）となる。

10

【0043】

その後、3個のストップスイッチ50のうち1個を操作すると、当該ストップスイッチ50に対応した回転リール62の回転が停止する。そして、3個すべてのストップスイッチ50の操作を終えると、3個すべての回転リール62の回転が停止する。

このとき、有効ライン86上に所定の図柄61の組合せが揃うと、当該図柄61の組合せに対応した処理が行われる。本実施の形態に係る遊技機10は、有効ライン86上に予め定められた図柄61の組合せが揃うと遊技者に利益が付与されるように形成されている。例えば小役に対応した図柄61の組合せが有効ライン86上に揃うと、小役に対応した枚数のメダルが遊技者に対して付与される。

【0044】

20

本実施の形態に係る遊技機10では、遊技状態として、通常に行われる（一般的な遊技である）通常状態と、この通常状態において役抽選手段120の役抽選によりボーナス（C B B）に当選したにもかかわらず当該ボーナス移行役に係る図柄61が有効ライン86上に停止しなかった場合に、通常状態から移行するR T 1状態（C B B当選中状態）と、このR T 1状態（C B B当選中状態）においてボーナス移行役に係る図柄61が有効ライン86上に停止した場合に移行し、通常状態よりも遊技者へ付与される利益がより大きくなり得るボーナス状態（C B B状態）とが設けられている（図4参照）。

【0045】

さらに、再遊技役（リプレイ役）の抽選状態として、再遊技役（リプレイ役）の抽選確率が異なる複数の状態が設けられている。遊技状態として、再遊技役（リプレイ役）の当選の確率が通常遊技状態での遊技よりも高く（或いは低く）設定されているリプレイタイム状態（R T状態）が設けられている。このR T状態は、メイン基板を有するR T制御手段170により制御される。

30

ボーナス状態は、移行役としてのボーナス移行役に当選し、さらにボーナス移行役に対応した図柄61の組合せ（例えば、「青7、青7、BAR」）が有効ライン86上に揃うと、揃った遊技の次回の遊技から開始される遊技である。なお、ボーナス移行役は、当選時の遊技で有効ライン86上にボーナス移行役に対応する図柄61の組合せが揃わなくても、次回の遊技以降、有効ライン86上にボーナス移行役に対応する図柄61の組合せが揃うまでボーナス移行役に当選した状態が有効である。その他の役は、当選時の遊技で有効ライン86上に役に対応する図柄61の組合せが揃わなければ、次回の遊技以降は無効となる。ボーナス状態は、ボーナス状態中に遊技者へ払い出したメダルの総枚数が予め設定された枚数を越えたときに終了する。

40

【0046】

本実施の形態では、ボーナス状態として、主にメイン制御装置110により制御されるチャレンジボーナス状態（C B B状態）が設けられている。チャレンジボーナス状態は、全ての小役を当選状態にすることで小役の入賞を容易にしているものである。なお、チャレンジボーナス状態中は所定の場合にストップスイッチ50の操作時から75ms以内に停止させることになっており、通常状態よりもいわゆる滑りコマ数が少なくなっている。具体的には、本実施の形態に係るチャレンジボーナス状態では、右回転リール68は、右ストップスイッチRを停止操作したときのタイミングで表示位置にある図柄61と、その図柄61の

50

1コマ上の図柄61との2コマの範囲内の中から停止可能な、いわゆる「1コマすべり」の状態となっている。本実施の形態に係るチャレンジボーナス状態は28枚を超える払出枚数で終了する。もちろん、この終了条件は28枚に限定されるものではなく、他の枚数でもよいものである。

【0047】

また、有効ライン86上に再遊技役（リプレイ役）に対応する図柄61の組合せが揃うと、メダルの払い出しはないものの、次回の遊技において遊技者所有のメダルを使用することなく賭け数が自動的に設定され遊技を行うことができる。

役抽選手段120は、メイン制御装置110が備える手段であり、スタートスイッチ40の操作を契機に、複数の役のいずれかに当選か又はハズレかの抽選（役抽選）を行うためのものである。役抽選手段120は、役に当選したか否かを決定するための抽選テーブルを、主な分類として通常状態用、ボーナス状態（CBB状態）用、RT1状態（CBB当選中状態）用のそれぞれに対応して複数備えており、メイン制御装置110のROM上に記憶されている。役抽選手段120は、予め定めた抽選データと、所定範囲の整数値を繰り返してカウントするループカウンタを有する所定の乱数発生手段（乱数発生回路）が発生した乱数のうちから抽出した乱数とを比較して、当選か否かを判定する。なお、役抽選手段120による処理は、後述するステップ113（図6参照）において行われる。

【0048】

リール制御手段130は、メイン制御装置110が備える手段であり、各回転リール62の回転を停止させるためのものである。リール制御手段130は、役抽選手段120の抽選結果と、各ストップスイッチ50が操作されたときの対応する回転リール62の回転位置とに基づいて、各回転リール62の回転を停止させる。なお、リール制御手段130は、必要に応じて各ストップスイッチ50が停止操作されるときに順番（停止操作順番）が所定の条件に適合しているか否かも停止させる条件にする場合がある。リール制御手段130による処理は、後述するステップ114（図6参照）において行われる。

【0049】

リール制御手段130は、後述する上乘せ演出種類決定手段190が上乘せ演出を決定した場合、表示演出の実行の前に当該上乘せ演出のリール演出を実行するものである。

停止図柄判定手段150は、メイン制御装置110が備える手段であり、すべての回転リール62が停止した際における有効ライン86上の図柄61の組合せを記憶するとともに入賞等の判定をするためのものである。なお、停止図柄判定手段150による処理は、後述するステップ115（図6参照）において行われる。

通常遊技制御手段160は、通常遊技の進行を制御するものである。ここで、通常遊技とは、後述するRT制御手段170によるリプレイタイム（RT）や、ボーナス遊技制御手段180によるCBB以外の遊技状態をいう。なお、通常遊技中における再遊技役の当選確率は、リプレイタイム（RT）遊技中よりも低く設定されている。

【0050】

RT制御手段170は、本実施の形態では、リプレイタイム（RT）状態を制御するものである。

ボーナス遊技制御手段180は、ボーナス遊技、具体的には、CBB状態を制御するものである。

上乘せ演出獲得手段185は、上乘せ演出を獲得可能な契機（演出獲得契機）に応じて上乘せ演出の実行を決定するためのものであって、この演出獲得契機時に上乘せ演出を実行するか否かを抽選（上乘せ演出獲得抽選）により決定するものである。この演出獲得契機は、複数種類設けられており、具体的には、演出獲得契機は、（1）特典遊技（AT）の初回発動時、（2）所定の抽選の当選時、（3）所定の契機から所定の遊技回数の到達による抽選の当選時の3つ設定されている。

【0051】

上乘せ演出獲得手段185は、演出獲得契機（1）、（2）及び（3）のそれぞれにおいて、抽選確率が決定されている複数の抽選テーブルを用いて上乘せ演出獲得抽選を行って

10

20

30

40

50

いる。これらの複数の抽選テーブルに設定されている抽選確率は、それぞれ異なるように設定されているが、特にこれに限定されるものではなく、一部が同一であってもよく、また、全ての数値が同一で、演出獲得契機の相違に関係なく同一の抽選テーブルを用いてもよい。さらに、各演出獲得契機において、異なる抽選確率又は一部が異なる抽選確率を有する複数の抽選テーブルを有して、それらの中から条件の相違等によりさらに抽選テーブルを選択して使用するようにしてもよい。

【0052】

これらの演出獲得契機を具体的に説明する。まず、演出獲得契機(1)は、特典遊技(AT)の初回発動時であって、特典遊技(AT)に移行して、最初に特典遊技(AT)が行われるときである。最初に特典遊技(AT)が行われるときには、上乗せ演出獲得手段185は、上乗せ演出獲得抽選を必ず行う。なお、特典遊技(AT)は、役抽選手段120の役抽選の結果、所定の移行役に当選等により移行可能なものである。

演出獲得契機(2)は、所定の抽選の当選時であって、具体的には、役抽選手段120による役抽選の結果、予め定めた所定の役(いわゆるレア役と呼ばれ、他の役に比べて極めて稀に当選する役)に当選したときである。なお、演出獲得契機(2)は、上述したものに限定されるものではなく、例えば、所定の役(レア役)に当選したときに、さらに抽選を行い該抽選の結果、当選したときを演出獲得契機としてもよい。また、役抽選とは別個独立に上乗せ演出を獲得するための抽選を行って、この抽選に当選したときを演出獲得契機としてもよい。

【0053】

演出獲得契機(3)は、所定の契機から所定の遊技回数が経過したときに抽選を行い、該抽選の当選時である。ここで、所定の契機は、本実施の形態では、特典遊技(AT)に移行したときに設定されているが、必ずしもこれに限定されるものではなく、前回の特典遊技(AT)が終了したときや、電源を投入したときや、役抽選の所定の役に当選したときや、役抽選とは別個独立の抽選に当選したとき等にしてもよい。所定の遊技回数は、50回、100回、200回、300回、500回、700回の複数の遊技回数が設定されている。もちろん、この遊技回数は、上記に限定されるものではなく、上記した以外の他の遊技回数に設定してもよい。上乗せ演出獲得手段185は、所定の契機からの遊技回数をカウントするカウント手段を有し、上乗せ演出獲得手段185は、このカウント手段がカウントした遊技回数が予め定めた所定の遊技回数に到達したときに、上乗せ演出獲得抽選を行い、上乗せ演出獲得抽選の結果、当選することにより上乗せ演出の実行を決定する。

【0054】

なお、演出獲得契機は、上記(1)(2)(3)の3つに限定されるものではなく、他の契機を加えてもよいものであり、また、この3つのうちの1つ又は2つに限定してもよいものである。また、演出獲得契機は、所定の遊技状態や演出状態の開始時や終了時等の所定の契機に設定してもよい。また、演出獲得契機は、所定の条件やミッションを達成したとき、例えば、小役ベルを連続して3回入賞したとき等に設定してもよい。

上乗せ演出獲得手段185は、特典遊技(AT)中に上述したような複数回の演出獲得契機を取得可能である。

【0055】

上乗せ演出獲得手段185は、特定の演出獲得契機(具体的には、上述した演出獲得契機(1)の特典遊技(AT)の初回発動時)の場合には、特典遊技中に1回の演出獲得契機を取得可能である。すなわち、特典遊技における演出獲得契機(1)は、特典遊技の初回発動時は必ず該演出獲得契機を得ることができるが、該特典遊技(AT)中には1回だけしか取得することはできない貴重なものとなる。

また、上乗せ演出獲得手段185は、演出獲得契機(2)又は(3)の場合には、特典遊技中に複数回の演出獲得契機を取得可能である。

【0056】

上乗せ演出獲得手段185は、第1状態、第2状態及び第3状態のいずれにおいても上乗せ演出の実行の権利を獲得可能である。

この上乘せ演出獲得手段185は、遊技者のスタートスイッチ40の押下操作時の役抽選の際、上述した演出獲得契機(1)、(2)又は(3)のいずれかである場合に上乘せ演出を決定する上乘せ演出獲得抽選を実行可能に形成されている。すなわち、上乘せ演出獲得手段185は、この上乘せ演出獲得抽選を実行するか否かを抽選により決定する。

なお、上乘せ演出獲得手段185による演出獲得抽選のタイミングの契機となるスイッチもスタートスイッチ40に限定されるものではなく、マックスベットスイッチ34やストップスイッチ50等の他のスイッチでもよいものであり、また、別個に専用のスイッチを設けて遊技者が操作できるようにしてもよいものである。

【0057】

ストック数演算手段187は、上乘せ演出獲得手段185により上乘せ演出の実行が決定されたことに基づいて特典遊技(AT)中における上乘せ演出の実行の権利の数(以下、「ストック数」とする。)をカウントするものである。

ストック数演算手段187は、新たな演出獲得契機を取得して上乘せ演出獲得手段185により上乘せ演出の実行が決定された場合にはストック数に1を加算する。

ストック数演算手段187は、後述する上乘せ演出実行手段200による上乘せ演出が実行された場合には、ストック数から1を減算する。

【0058】

ストック数演算手段187は、第1状態、第2状態及び第3状態のいずれにおいてもストック数をカウント可能に設定されている。

上乘せ演出種類決定手段190は、上乘せ演出獲得手段185が上乘せ演出の実行を決定した場合に複数種類の上乗せ演出の中から上乘せ演出の種類を決定するためのものである。

上乘せ演出種類決定手段190は、上乘せ演出獲得手段185の抽選結果、上乘せ演出獲得抽選を行うと決定された場合に、複数種類の上乗せ演出から1つの上乗せ演出を抽選により決定する。

【0059】

上乘せ演出種類決定手段190は、上乘せ演出獲得手段185が特定の演出獲得契機により実行を決定した場合(具体的には、上述した演出獲得契機(1)の特典遊技(AT)の初回発動時には、複数種類の上乗せ演出(第1~6の上乗せ演出)の中から上乘せ演出として予め定めた特定の上乗せ演出(具体的には第1の上乗せ演出)に決定する。

また、上乘せ演出種類決定手段190は、上乘せ演出獲得手段185が特定の演出獲得契機(具体的には、演出獲得契機(1))以外の演出獲得契機により実行を決定した場合(具体的には、上述した演出獲得契機(2)の所定の抽選の当選時、又は、演出獲得契機(3)の所定の遊技回数に到達による抽選の当選時には、複数種類の上乗せ演出(第1~6の上乗せ演出)の中から抽選により上乘せ演出を決定する。

【0060】

上乘せ演出種類決定手段190は、上乘せ演出獲得手段185が特典遊技中における最初の演出獲得契機により実行を決定した場合(具体的には第1状態における後述する図7のステップ211)には当該実行が決定されたときに上乘せ演出の種類を決定する(具体的には後述する図7のステップ218、220)。

また、上乘せ演出種類決定手段190は、上乘せ演出獲得手段185が特典遊技中における2回目以降の演出獲得契機により実行を決定した場合(具体的には、第2状態における後述する図8のステップ311、第3状態における図9のステップ411)には、前回の上乘せ演出(具体的には後述する図9のステップ414の上乗せ演出実行処理)が終了した後に複数種類の上乗せ演出から決定する(具体的には後述する図9のステップ420)。

【0061】

上乘せ演出種類決定手段190は、ストック数演算手段187のストック数の回数だけ上乘せ演出の種類を決定する。

前兆演出遊技回数決定手段340は、第2状態での前兆演出としての特殊演出が行われる遊技回数を決定するためのものである。この前兆演出としての特殊演出は、第3状態での上乘せ演出の実行を示唆するものである。この特殊演出は、ショート演出と、バトル演出

10

20

30

40

50

とからなり、それぞれの遊技回数が、遊技回数決定手段により決定される。すなわち、前兆演出遊技回数決定手段340は、抽選により、ショート演出の遊技回数であるショート遊技回数と、バトル演出の遊技回数であるバトル遊技回数とを決定する。それらの合計遊技回数が、第2状態での前兆演出としての特殊演出の合計遊技回数となる。

【0062】

結果として前兆演出遊技回数決定手段340は、上乘せ演出の実行が決定されているときには、前兆演出の遊技回数を抽選により決定するものである。

なお、ここで、ショート演出は、比較的遊技回数の少ない演出であり、バトル演出は、複数のキャラクターの戦い(バトル)となる比較的遊技回数の多い演出であり、このショート演出及びバトル演出の両方により、前兆演出としての特殊演出が行われる。もちろん、演出内容はこれに限定されるものではなく、種々の内容のものが適用可能なものである。

10

【0063】

状態移行手段195は、特典遊技中における第1状態(AT中通常状態)、第2状態(AT中上乘せ演出の前兆状態)及び第3状態(AT中上乘せ演出状態)の各状態の移行を行うためのものである。

特典遊技(AT)では、いずれかの上乗せ演出の実行が決定された場合、さらに上乘せ演出の取得が可能になっている。

具体的には、状態移行手段195は、第1状態で上乘せ演出の実行が決定された場合、第2状態へ移行させ、第2状態の終了後に第3状態へ移行させる。

20

【0064】

状態移行手段195は、第3状態の終了後にストック数が残っていない場合、すなわちストック数が0になっている場合、第1状態へ移行させる。

状態移行手段195は、第3状態の終了後にストック数が残っている限り(すなわちストック数が1以上の場合)、第2状態へ移行させ、第2状態の終了後に第3状態へ移行させて、第3状態の終了後のストック数に基づいて同様のループ処理を繰り返すように設定されている。

状態移行手段195は、各状態への移行のための遊技回数の判定や、終了フラグのオン状態や、オフ状態の管理や、ストック数の判定等を行う(図7~9参照)。

【0065】

30

リール演出実行手段210は、上乘せ演出としてのリール演出を演出装置70として作動中の回転リール62により実行するためのものである。このリール演出実行手段210は、上乘せ演出種類決定手段190が決定した上乘せ演出のリール演出を実行する。なお、このリール演出実行手段210と、後述する表示演出実行手段370とにより、上乘せ演出種類決定手段190が決定した上乘せ演出を演出装置70により実行するための上乘せ演出実行手段200となる。

払出制御手段220は、停止図柄判定手段150の判定結果に基づいて、メダル払い出し等の所定の処理を行うためのものである。払出制御手段220は、停止図柄判定手段150の判定の結果、小役が入賞していると判定されるとメダルの払い出しを行う。

【0066】

40

送信手段230は、サブ制御装置300へ信号を送信するためのものである。

サブ制御装置300は、受信手段310及びAT制御手段320の各手段を有する。AT制御手段320は、移行抽選手段330、上乘せ遊技回数決定手段350、表示演出実行手段370及び終了判定手段380の各手段を有する。各手段の詳細については後述する。

なお、これらの手段はメイン制御装置110に配置してもよいものであり、特に、移行抽選手段330、上乘せ遊技回数決定手段350及び終了判定手段380は、サブ制御装置300ではなくメイン制御装置110に配置してもよい。

【0067】

以上の構成をもって、サブ制御装置300は、メイン制御装置110からの信号を受けて、遊技の進行に伴う演出を行うものである。

50

受信手段310は、送信手段230からの信号を受信するものである。

A T制御手段320は、A T状態の演出状態を制御するものである。具体的には、A T制御手段320は、移行抽選手段330と、上乗せ遊技回数決定手段350と、表示演出実行手段370と、終了判定手段380とを備えている。

移行抽選手段330は、A T状態へ移行するか否かを抽選（移行抽選）で決定するものである。

【0068】

上乗せ遊技回数決定手段350は、上乗せ演出種類決定手段190による上乗せ演出の決定後に、特典遊技としてのA T状態の遊技回数に上乗せする遊技回数（上乗せ遊技回数）を抽選により決定するためのものである。

表示演出実行手段370は、上乗せ演出種類決定手段190が決定した上乗せ演出としての表示演出を演出装置70により実行するためのものである。上述したように、リール演出実行手段210と、表示演出実行手段370とにより、上乗せ演出実行手段200が構成される。

表示演出実行手段370は、上乗せ遊技回数決定手段350により決定された上乗せ遊技回数の表示演出を行い、その後A T状態に戻った際に、現時点におけるA T状態の残遊技回数に決定された上乗せ遊技回数を加算した合計遊技回数の表示演出を行う。そして、その後上乗せ演出等が発生することなく合計遊技回数が終了すると、A T状態が終了となり、通常遊技となる。

【0069】

終了判定手段380は、A T状態の終了条件を満足したか否かを判定し、終了条件を満足した場合にA T状態を終了させるものである。A T状態の終了の判断は、特に図示していないが、後述する図7～9のフローチャートとは別個独立に行われており、A T状態の終了条件を満足した場合には、図7～9の途中であっても強制的に終了させる。A T状態の終了条件は、上述した合計遊技回数が終了した場合や、所定の停止操作順序に従わなかった場合や、予め定めた所定の役を入賞させた場合に設定されている。もちろん、終了条件は、これらに限定されるものでない。

【0070】

図4に示すように、メイン制御装置110における移行状態は、通常状態と、R T 1状態（C B B当選中状態）と、ボーナス状態（C B B状態）とがある。

通常状態は、通常遊技制御手段160により制御される通常遊技が行われる遊技状態である。通常状態において役抽選手段120による役抽選によりボーナス（C B B）に当選した場合に、通常状態からR T 1状態（C B B当選中状態）に移行する。なお、このR T 1状態（C B B当選中状態）では、通常状態よりも再遊技の抽選確率が高いリプレイタイム状態（R T状態）となっている。

【0071】

なお、本実施の形態において、通常状態中では数ゲーム以内にボーナス（C B B）に当選するように設定されており、遊技状態は、R T 1状態（C B B当選中状態）で遊技される割合が大きいうように設定されている。

このR T 1状態（C B B当選中状態）におけるR T状態は、R T制御手段170により制御される再遊技が高確率で当選する遊技状態である。R T状態において、C B Bのボーナス移行役の図柄61の組合せ（青7、青7、BAR）が揃った場合に、C B B当選中状態、いわゆるR T状態からボーナス状態（C B B状態）に移行する。このボーナス状態（C B B状態）は、ボーナス遊技制御手段180により制御される。

【0072】

ボーナス状態（C B B状態）において所定枚数、例えば、28枚の払出がされた場合に、C B B状態から通常状態に移行する。

図5に示すように、特典遊技（A T）中における移行状態には、第1状態としてのA T中通常状態と、第2状態としてのA T中上乗せ演出の前兆状態と、第3状態としてのA T中上乗せ演出状態との3つが設けられている。

第1状態としてのA T中通常状態において、演出獲得契機（1）（2）（3）のいずれ

10

20

30

40

50

かにおいて、上乘せ演出獲得抽選処理の結果、当選し、上乘せ演出の実行が決定された場合には、第2状態及び第3状態へ移行可能となり、更に上乘せ演出の取得が可能となる。

【0073】

なお、特典遊技(AT)は、特に図示していないが、所定の遊技回数経過等の所定の終了条件を達成したときに、終了するように設定されている。

第3状態のAT中上乘せ演出状態において、上乘せ演出が実行される。第2状態のAT中上乘せ演出の前兆状態では、第3状態での上乘せ演出の実行を示唆する前兆演出が実行可能なものである。

第1状態、第2状態及び第3状態のいずれにおいても、上乘せ演出の実行の権利を獲得可能であり、且つ、それに伴うストック数のカウントが可能になっている。

10

【0074】

第2状態の終了後に第3状態へ移行し、この第3状態の終了後にストック数演算手段187のストック数が残っていない場合、第1状態へ移行する。また、第3状態の終了後にストック数が残っている場合、第2状態へ戻り、この第2状態の終了後に第3状態へ移行して、第3状態の終了後のストック数に基づいて同様のループ処理が繰り返されるように形成されている。

なお、いずれの状態にあっても、特典遊技(AT)の所定の終了条件を満たしたときには、特典遊技(AT)は終了するように形成されているが、終了のタイミングは必ずしもこれに限定されるものではない。例えば、特典遊技(AT)は、終了条件を満たしたときには、第1状態では即終了し、第2状態及び第3状態では、第3状態の終了後に特典遊技(AT)が終了するようにしてもよい。

20

【0075】

図6に示すフローチャートに基づいて、メイン制御装置110が1回の遊技毎に実行する一般的な遊技制御処理について説明する。

ステップ112において、メイン制御装置110により、スタートスイッチ40の操作があったか否かの判定が行われる。ここで、スタートスイッチ40の操作があったと判定されると、メイン制御装置110により、賭け数の設定が不可能な状態とされる。その後、次のステップ113に進む。一方、スタートスイッチ40の操作がないと判定されると、再度ステップ112となる。

【0076】

30

なお、このステップ112の前提として、賭け数設定処理が行われている。この賭け数設定処理では、賭け数として規定の賭け数が設定されたか否かが判定されるものである。具体的には、メイン制御装置110により、当該遊技の賭け数として設定されているメダルの枚数が規定の賭け数(2又は3)に達しているか否かの判定が行われる。

ステップ113において、役抽選手段120により、役抽選処理が行われる。また、このとき、役抽選の結果がメイン制御装置110からサブ制御装置300へ送信される。役抽選処理が終了すると、次のステップ114に進む。

【0077】

なお、特典遊技(AT)中は、この役抽選処理の結果に基づいて、上乘せ獲得抽選処理が行われ、上乘せ獲得抽選に当選した場合には、さらに上乘せ演出の種類 of 抽選処理が行われる等の一連の処理が行われる。詳細は、図7以降のフローチャートで説明する。

40

ステップ114において、リールユニット60における回転リール62の回転変動処理が行われる。回転リール62が所定の回転速度に達した後、メイン制御装置110により、回転中の回転リール62に対応するストップスイッチ50の操作があった場合に、リール制御手段130により、各回転リール62の回転が停止させられる。このときのストップスイッチ50(左ストップスイッチL、中ストップスイッチC、右ストップスイッチR)の当選役に対応する停止操作順番は、メイン制御装置110に形成された所定の記憶領域に記憶されると共に、その後の処理にて読み出される。

【0078】

また、全ての停止操作終了後、メイン制御装置110の送信手段230からサブ制御装置300

50

の受信手段310へ全回転リール62の回転停止情報が送信される。そして、全ての回転リール62の回転変動処理が終了すると、次のステップ115に進む。

ステップ115において、停止図柄判定手段150により、有効ライン86上の図柄61の組合せに対して所定の役の図柄61の組合せが揃っているか否かの入賞等の判定処理が行われる。ここで、入賞等の判定処理の判定結果のデータは、メイン制御装置110からサブ制御装置300へ送信される。そして、判定処理が終わると、次のステップ116に進む。

【0079】

ステップ116において、払出制御手段220により、停止図柄判定手段150の判定結果に対応した払出処理等が行われる。なお、判定結果、払出が不要な場合には、払出処理は行われず、当該処理が終了する。

図7に示すフローチャートに基づいて、第1状態としての特典遊技(AT)中におけるAT中通常状態について説明する。なお、図7~9のフローチャートでは、メイン制御装置110及びサブ制御装置300の両方の処理が含まれている。

まず、ステップ210において、スタートスイッチ40が操作される。このスタートスイッチ40が操作されると、当該操作タイミングに基づいて役抽選手段120による役抽選処理が行われる。そして、次のステップ211に進む。

【0080】

ステップ211において、上乗せ演出獲得手段185による上乗せ演出獲得抽選処理が行われる。この上乗せ演出獲得抽選処理の詳細は、図10のフローチャートで説明する。そして、次のステップ212に進む。

ステップ212において、上乗せ演出獲得抽選に当選したか否かが判定される。そして、上乗せ演出獲得抽選に当選していると判定された場合、次のステップ213に進み、上乗せ演出獲得抽選に当選していないと判定された場合、ステップ210の前に戻る。

ステップ213において、ストック数演算手段187により、ストック数に1が加算される。なお、特典遊技(AT)に移行した際、ストック数は初期値0に設定されている。そして、次のステップ214に進む。

【0081】

ステップ214において、前兆演出遊技回数決定手段340により、第2状態での前兆演出の一部であるショート演出の遊技回数(ショート遊技回数)が抽選により決定される。そして、次のステップ215に進む。

ステップ215において、前兆演出遊技回数決定手段340により、第2状態での前兆演出の一部であるバトル演出の遊技回数(バトル遊技回数)が抽選により決定される。そして、次のステップ216に進む。

ステップ216において、前兆演出遊技回数決定手段340により、ショート遊技回数と、バトル遊技回数との合計が、前兆演出の遊技回数である特殊演出遊技回数として設定される。そして、次のステップ217に進む。

【0082】

ステップ217において、上乗せ演出に当選したときの演出獲得契機が、演出獲得契機(1)の特典遊技(AT)の初回発動時であったか否かが判定される。演出獲得契機が特典遊技(AT)の初回発動時でなかったと判定された場合、次のステップ218に進み、演出獲得契機が特典遊技(AT)の初回発動時であったと判定された場合、ステップ220に進む。

ステップ218において、上乗せ演出種類決定手段190により、上乗せ演出の種類抽選処理が行われる。具体的には上乗せ演出種類決定手段190により、上乗せ演出として、第1~第6の上乗せ演出からいずれか1つが抽選により選択されるものである。そして、次のステップ219に進む。

【0083】

ステップ219において、抽選結果により選択された上乗せ演出を、上乗せ演出種類に設定する。例えば、種類抽選処理により第2の上乗せ演出が決定された場合には、上乗せ演出種類が、第2の上乗せ演出に設定されるものである。そして、AT中通常状態(第1

10

20

30

40

50

状態)が終了し、図8に示すAT中上乘せの前兆状態(第2状態)へ移行し、ステップ310に進む。

一方、前記ステップ217において、演出獲得契機が特典遊技(AT)の初回発動時であったと判定された場合、ステップ220において、上乘せ演出種類を第1の上乗せ演出に設定する。そして、AT中通常状態(第1状態)が終了し、図8のAT中上乘せの前兆状態(第2状態)へ移行し、ステップ310に進む。

【0084】

図8に示すフローチャートに基づいて、第2状態としての特典遊技(AT)中におけるAT中上乘せ演出の前兆状態について説明する。

ステップ310において、スタートスイッチ40が操作される。このスタートスイッチ40が操作されると、当該操作タイミングに基づいて役抽選手段120による役抽選処理が行われる。そして、次のステップ311に進む。

ステップ311において、上乘せ演出獲得手段185による上乘せ演出獲得抽選処理が行われる。この上乘せ演出獲得抽選処理の詳細は図10において説明する。そして、次のステップ312に進む。

【0085】

ステップ312において、上乘せ演出獲得抽選に当選したか否かが判定される。そして、上乘せ演出獲得抽選に当選していると判定された場合、次のステップ313に進み、上乘せ演出獲得抽選に当選していないと判定された場合、ステップ314に進む。

ステップ313において、ストック数演算手段187により、ストック数に1が加算され、その加算後の数値が新たなストック数として記憶される。そして、次のステップ314に進む。

ステップ314において、前兆演出遊技回数決定手段340により、特殊演出遊技回数から1が減算され、その減算後の数値が新たな特殊演出遊技回数に設定される。そして、次のステップ315に進む。

【0086】

ステップ315において、状態移行手段195により、特殊演出遊技回数が0であるか否かが判定される。特殊演出遊技回数が0であると判定された場合、次のステップ316に進み、特殊演出遊技回数が0でないとして判定された場合、すなわち1以上の数値であり、特殊演出遊技回数が残っていると判定された場合、ステップ310に戻る。

ステップ316において、上乘せ演出遊技回数が設定される。具体的には、獲得した上乘せ演出の種類に応じて、1回や、3回や、10回等の所定の遊技回数が設定される。なお、この遊技回数は、1回や、10回等、予め定められているものであるが、特にこれに限定されるものではなく、例えば、遊技回数3回の実行は必ず保証されるが、それ以降は、所定の継続抽選により継続されるか否かが決定されるようなものを含めてもよい。そして、次のステップ317に進む。

【0087】

ステップ317において、状態移行手段195により、上乘せ演出獲得の終了フラグがオフ状態に設定される。そして、第2状態としてのAT中上乘せ演出の前兆状態が終了し、図9に示す第3状態としてのAT中上乘せ演出状態へ移行し、図9に示すステップ410に進む。

ここで、第2状態としてのAT中上乘せ演出の前兆状態では、ショート遊技回数及びバトル遊技回数の合計からなる特殊演出遊技回数の分だけ、ステップ310からステップ315のループ処理が繰り返されるものである。なお、特に図示していないが、スタートスイッチ40の操作後、ショート遊技回数の分だけループ処理が行われて、その間にショート演出が行われ、バトル遊技回数の分だけループ処理が行われて、その間にバトル演出が行われるものである。結果として、特殊演出遊技回数の分だけループ処理が行われて、その間にショート演出及びバトル演出からなる前兆演出が行われる。もちろん、演出内容と、遊技回数とは、このような組み合わせに限定されるものではなく、他の任意の組み合わせでもよいものである。さらに、前兆演出は、上乘せ演出を暗示や示唆するような内容であ

れば、上述したような演出内容や遊技回数に限定されるものではなく、他の演出内容や遊技回数であってもよいものである。

【 0 0 8 8 】

図9に示すフローチャートに基づいて、第3状態としてのAT中上乘せ演出状態について説明する。

ステップ410において、スタートスイッチ40が操作される。このスタートスイッチ40が操作されると、当該操作タイミングに基づいて役抽選手段120による役抽選処理が行われる。そして、次のステップ411に進む。

ステップ411において、上乘せ演出獲得手段185による上乘せ演出獲得抽選処理が行われる。この上乘せ演出獲得抽選処理の詳細は図10において説明する。そして、次のステップ412に進む。

10

【 0 0 8 9 】

ステップ412において、上乘せ演出獲得抽選に当選したか否かが判定される。そして、上乘せ演出獲得抽選に当選していると判定された場合、次のステップ413に進み、上乘せ演出獲得抽選に当選していないと判定された場合、ステップ414に進む。

ステップ413において、ストック数演算手段187により、ストック数に1が加算され、その加算後の数値が新たなストック数として記憶される。そして、次のステップ414に進む。

ステップ414において、上乘せ演出実行手段200により上乘せ演出実行処理が行われる。この上乘せ演出実行処理の詳細は図11で説明する。そして、次のステップ415に進む。

20

【 0 0 9 0 】

ステップ415において、上乘せ演出獲得の終了フラグは、オン状態であるか否かが判定される。その終了フラグがオン状態であると判定された場合は、次のステップ416に進み、その終了フラグがオン状態でない、すなわちオフ状態であると判定された場合は、ステップ410に戻る。

なお、上乘せ演出獲得の終了フラグは、後述する図11の第1～第6の上乗せ演出処理が実行されることにより、それらの上乗せ演出処理中においてオン状態となるものである。

【 0 0 9 1 】

30

ステップ416において、ストック数演算手段187により、ストック数から1が減算され、その減算後の数値が新たなストック数として記憶される。そして、次のステップ417に進む。

ステップ417において、状態移行手段195により、上乘せ演出の実行の権利の数であるストック数が0より大きいかが判定される。そのストック数が0より大きい、すなわちストック数が残っていると判定された場合、次のステップ418に進み、そのストック数が0より大きくない、すなわち0であってストック数が残っていないと判定された場合、第3状態としてのAT中上乘せ演出状態は終了し、第1状態としてのAT中通常状態(図7のステップ210)へ移行する。

【 0 0 9 2 】

40

すなわち、ストック数が残っている限り、第2状態(前兆状態)へ戻ることにより、ストック数が残っている限りは、第2状態(前兆状態)と、第3状態(AT中上乘せ演出状態)とを行き来することになる。

ステップ418において、前兆演出遊技回数決定手段340により、第2状態での前兆演出の一部であるショート演出の遊技回数(ショート遊技回数)が抽選により決定される。そして、次のステップ419に進む。

ステップ419において、前兆演出遊技回数決定手段340により、ショート遊技回数が、前兆演出の遊技回数である特殊演出遊技回数として設定される。そして、次のステップ420に進む。

【 0 0 9 3 】

50

ステップ420において、上乘せ演出種類決定手段190により、上乘せ演出の種類抽選処理が行われる。具体的には上乘せ演出種類決定手段190により、上乘せ演出として、第1～第6の上乗せ演出からいずれか1つが抽選により選択されるものである。そして、次のステップ421に進む。

ステップ421において、ステップ420の抽選結果により選択された上乘せ演出を、上乘せ演出種類に設定する。例えば、種類抽選処理により第2の上乗せ演出が決定された場合には、上乘せ演出種類が、第2の上乗せ演出に設定されるものである。そして、第3状態としてのAT中上乘せ演出状態が終了し、図8に示す第2状態としてのAT中上乘せの前兆状態へ移行し、ステップ310（図8参照）に進む。

【0094】

図10に示すフローチャートに基づいて、上乘せ演出獲得抽選処理（図7のステップ211、図8のステップ311及び図9のステップ411）について説明する。

ステップ510において、今回の遊技が特典遊技（AT）の初回発動時であるか否かが判定される。今回の遊技が特典遊技（AT）の初回発動時でないと判定された場合、次のステップ511に進み、今回の遊技が特典遊技（AT）の初回発動時であると判定された場合、ステップ515に進む。

ステップ511において、役抽選手段120による役抽選の結果は、予め定めた所定のレア役（演出獲得契機（2）に係るレア役）に当選しているか否かが判定される。役抽選の結果、前記レア役に当選していないと判定された場合、次のステップ512に進み、役抽選の結果、前記レア役に当選していると判定された場合、ステップ514に進む。

【0095】

ステップ512において、予め定めた所定の契機から所定の遊技回数経過したか否かが判定される。具体的には、特典遊技（AT）に移行したときからの遊技回数が50回、100回、200回、300回、500回又は700回であるか否かが判定される。所定の契機から所定の遊技回数経過したと判定された場合、次のステップ513に進み、所定の契機から所定の遊技回数経過していないと判定された場合、当該処理が終了する。

なお、所定の契機及び所定の遊技回数は、上述したものに限定されるものではない。

ステップ513において、上乘せ演出獲得手段185により、予め定めた所定の契機から所定の遊技回数経過時における上乘せ演出獲得抽選処理用の抽選テーブルを用いた当該抽選が行われる。そして、当該処理が終了する。なお、ここで、所定の遊技回数経過時における上乘せ演出獲得抽選処理において、所定の遊技回数がいずれの場合であっても同一の抽選テーブルを用いているが、必ずしもこれに限定されるものではなく、50回や100回等の遊技回数毎に異なる抽選確率又は一部が異なる抽選確率を有する抽選テーブルを用いてもよい。

【0096】

一方、前記ステップ510で今回の遊技が特典遊技（AT）の初回発動時であると判定された場合はステップ515において、上乘せ演出獲得手段185により、AT初回発動時における上乘せ演出獲得抽選処理用の抽選テーブルを用いた当該抽選が行われる。そして、当該処理が終了する。

一方、前記ステップ511で役抽選手段120による役抽選結果が予め定めた所定のレア役に当選していると判定された場合はステップ514において、上乘せ演出獲得手段185により、レア役当選時における上乘せ演出獲得抽選処理用の抽選テーブルを用いた当該抽選が行われる。そして、当該処理が終了する。

【0097】

図11に示すフローチャートに基づいて、上乘せ演出実行処理（図9のステップ414）について説明する。

ステップ610において、上乘せ演出の種類が第1の上乗せ演出に決定されているか否かが判定される。上乘せ演出の種類が第1の上乗せ演出に決定されていると判定された場合、次のステップ611に進み、上乘せ演出の種類が第1の上乗せ演出に決定されていないと判定された場合、ステップ612に進む。

10

20

30

40

50

ステップ611において、上乘せ演出実行手段200により、第1の上乗せ演出処理が行われる。そして、次のステップ612に進む。

【0098】

ステップ612において、上乘せ演出の種類が第2の上乗せ演出に決定されているか否かが判定される。上乘せ演出の種類が第2の上乗せ演出に決定されていると判定された場合、次のステップ613に進み、上乘せ演出の種類が第2の上乗せ演出に決定されていないと判定された場合、ステップ614に進む。

ステップ613において、上乘せ演出実行手段200により、第2の上乗せ演出処理が行われる。そして、次のステップ614に進む。

ステップ614において、上乘せ演出の種類が第3の上乗せ演出に決定されているか否かが判定される。上乘せ演出の種類が第3の上乗せ演出に決定されていると判定された場合、次のステップ615に進み、上乘せ演出の種類が第3の上乗せ演出に決定されていないと判定された場合、ステップ616に進む。

【0099】

ステップ615において、上乘せ演出実行手段200により、第3の上乗せ演出処理が行われる。そして、次のステップ616に進む。

ステップ616において、上乘せ演出の種類が第4の上乗せ演出に決定されているか否かが判定される。上乘せ演出の種類が第4の上乗せ演出に決定されていると判定された場合、次のステップ617に進み、上乘せ演出の種類が第4の上乗せ演出に決定されていないと判定された場合、ステップ618に進む。

ステップ617において、上乘せ演出実行手段200により、第4の上乗せ演出処理が行われる。そして、次のステップ618に進む。

【0100】

ステップ618において、上乘せ演出の種類が第5の上乗せ演出に決定されているか否かが判定される。上乘せ演出の種類が第5の上乗せ演出に決定されていると判定された場合、次のステップ619に進み、上乘せ演出の種類が第5の上乗せ演出に決定されていないと判定された場合、ステップ620に進む。

ステップ619において、上乘せ演出実行手段200により、第5の上乗せ演出処理が行われる。そして、次のステップ620に進む。

ステップ620において、上乘せ演出の種類が第6の上乗せ演出に決定されているか否かが判定される。上乘せ演出の種類が第6の上乗せ演出に決定されていると判定された場合、次のステップ621に進み、上乘せ演出の種類が第6の上乗せ演出に決定されていないと判定された場合、当該処理は終了する。

【0101】

ステップ621において、上乘せ演出実行手段200により、第6の上乗せ演出処理が行われる。そして、当該処理は終了する。

上述したステップ611、613、615、617、619及び621における第1～第6の各上乘せ演出処理において、特に図示していないが、図8のステップ316で設定した上乘せ演出の遊技回数だけ、上乘せ演出処理が行われ、さらに、各上乘せ演出処理が終了するときには、特に図示していないが、状態移行手段195により上乘せ演出獲得の終了フラグがオン状態に設定されるものである。

【0102】

また、特に図示していないが、図7～図11の特典遊技(AT)中、これらのフローチャートとは別個独立に、終了判定手段380によりAT状態の終了条件を満足したか否かが判定され、終了条件を満足した場合にはAT状態が終了となる。

本実施の形態では、上述したような構成を有することにより、以下のような作用及び効果を有する。

本実施の形態では、図7に示すように、演出獲得契機(1)、(2)又は(3)の種類に応じて、上乘せ演出が選択される。具体的には、特定の演出獲得契機(演出獲得契機(1)の特典遊技(AT)の初回発動時)の場合には、予め定めた特定の上乗せ演出(第1

10

20

30

40

50

の上乗せ演出)が選択され、特定の演出獲得契機(演出獲得契機(1))以外の場合(具体的には演出獲得契機(2)又は(3)の場合)には、複数種類の上乗せ演出(第1~第6の上乗せ演出)の中から抽選により決定される。

【0103】

このように、複数種類の演出獲得契機の中の一部(演出獲得契機(1))では、特定の上乗せ演出(第1の上乗せ演出)が選択されるので、演出獲得契機の種類(演出獲得契機(1)、(2)又は(3))の相違に特徴を持たせることができ、演出獲得契機の種類
10 相違に関心を持たせ、興趣に富むものにすることができる。また、その他の演出獲得契機(演出獲得契機(2)又は(3))では、上乗せ演出が抽選で決定されるため、上乗せ演出の選択に意外性を付与することができ、いずれの上乗せ演出になるかの高揚感や期待感を持たせることができる。

【0104】

さらに、具体的に説明する。

仮に全ての複数種類の演出獲得契機(1)、(2)及び(3)において、第1~第6の上乗せ演出の中から、いずれか1つの上乗せ演出を抽選で決定するようなものでは、第1~第6の上乗せ演出の中から、いずれの上乗せ演出に決定されるかという意外性はあるものの、複数種類の演出獲得契機(1)、(2)及び(3)を設けた意義が単に上乗せ抽選
20 の回数が増えるのみで、今回の抽選がいずれの演出獲得契機であるかということに遊技者の関心は少なくなり、複数種類の演出獲得契機(1)、(2)及び(3)毎のそれぞれの特徴が無くなってしまふ。それに対して、本実施の形態では、複数種類の演出獲得契機(1)、(2)又は(3)のうちの一部、すなわち特定の演出獲得契機(1)では、予め定めた特定の上乗せ演出(第1の上乗せ演出)が選択されているため、演出獲得契機の種類
20 の相違に特徴を持たせることができる。いずれの演出獲得契機であるかということが、上乗せ演出の種類が決定される重要な要因の一部となり、遊技者にとって大きな関心事となり、興趣に富むものにすることができる。

【0105】

また、仮に全ての複数種類の演出獲得契機(1)、(2)及び(3)において、各演出獲得契機毎に特定の上乗せ演出が1対1で固定されているようなもの、例えば、演出獲得契機(1)のとき第1の上乗せ演出を獲得し、演出獲得契機(2)のとき第2の上乗せ演出
30 を獲得し、演出獲得契機(3)のとき第3の上乗せ演出を獲得するようなものになると、全ての演出獲得契機の種類に明確な特徴を持たせることができても、演出獲得契機が決定された段階で上乗せ演出も決定されることになり、演出獲得契機毎にワンパターンの上乗せ演出となり変化に乏しいものとなる。

【0106】

それに対して、本実施の形態では、演出獲得契機の一部(演出獲得契機(1))では上乗せ演出が第1の上乗せ演出に固定されているものの、その他の演出獲得契機(2)及び(3)では、複数(第1~第6)の上乗せ演出の中から抽選で決定されるので、当該契機
40 では演出獲得契機が判明した段階でも上乗せ演出の決定に意外性を付与することができ、第1~第6の上乗せ演出の中から、いずれの上乗せ演出が決定されるか期待感を持たせることができる。

本実施の形態では、特典遊技の最初の遊技開始時が演出獲得契機(1)となる。この演出獲得契機(1)により上乗せ演出を抽選により獲得した場合には、上乗せ演出種類決定
40 手段190により上乗せ演出として予め定めた特定の上乗せ演出(第1の上乗せ演出)が決定される。

【0107】

すなわち、特典遊技(AT)の最初の遊技開始時には必ず演出獲得契機(1)が得られることになり、特典遊技の最初の遊技開始時に期待感を増大させることができる。

また、複数種類の演出獲得契機(演出獲得契機(1)、(2)及び(3))の中で、演出獲得契機が特典遊技(AT)の最初の遊技開始時(すなわち演出獲得契機(1))であるか、又は、これ以外の演出獲得契機(すなわち演出獲得契機(2)又は(3))である
50

かによって獲得される上乘せ演出の種類が異なるものになる可能性が高いことになる。これにより、いずれの演出獲得契機であるかということ、特に特典遊技の最初の遊技開始時における演出獲得契機(1)に遊技者の関心や注意を惹きつけることができ、興味に富むものにすることができる。

【0108】

なお、本実施の形態では、演出獲得契機(2)又は(3)のときには、第1～第6の上乗せ演出の中から抽選により上乘せ演出を選択しているが、必ずしもこれに限定されるものではなく、演出獲得契機(1)のときに特定されている上乘せ演出を除いたものの中から抽選により選択するようにしてもよいものである。すなわち、演出獲得契機(2)又は(3)のときには、第2～第6の上乗せ演出の中から抽選により1つの上乗せ演出を選択するようにしてもよいものである。このようにすると、複数種類の演出獲得契機(演出獲得契機(1)、(2)及び(3))の中で、演出獲得契機が特典遊技(AT)の最初の遊技開始時(すなわち演出獲得契機(1))であるか、又は、これ以外の演出獲得契機(すなわち演出獲得契機(2)又は(3))であるかによって獲得される上乘せ演出の種類を全く異なるものにすることができる。

10

【0109】

本実施の形態では、上乘せ演出を実行するか否かの抽選に当選した時が演出獲得契機(2)となる。この演出獲得契機(2)が得られた場合には、上乘せ演出種類決定手段190により複数種類(第1～第6)の上乗せ演出の中から抽選により上乘せ演出が決定される。これにより、演出獲得契機を抽選で獲得し、上乘せ演出の種類も抽選により決定されることになり、演出獲得契機も上乘せ演出の種類もいずれも意外性を付与することができる

20

本実施の形態では、所定の契機からの所定の遊技回数経過時が演出獲得契機(3)となる。この演出獲得契機が得られた場合には、上乘せ演出種類決定手段190により複数種類(第1～第6)の上乗せ演出の中から抽選により上乘せ演出が決定される。これにより、所定の契機から所定の遊技回数が経過したか否か、又は、あとどれくらいの遊技回数経過により所定の遊技回数に到達するのか等の遊技性を発生させることができ、遊技に新たな楽しみを付与することができる。

【0110】

本実施の形態では、特典遊技(AT)中の最初の演出獲得契機(具体的には、演出獲得契機(1)、(2)及び(3)のうちいずれかとなる)では、上乘せ演出の獲得の決定時(図7の第1状態のステップ211)と略同時に上乘せ演出の種類が決定(図7の第1状態のステップ218、220)される。(なお、図7のステップ212～217はCPUにおける演算処理及び判断処理であるため僅かな時間で処理可能となる。)このため、複数種類の演出獲得契機(1)、(2)及び(3)の中でも、特に特典遊技中の最初の演出獲得契機に注目させることができ、そのときに上乘せ演出の種類も決定されることで、強い印象を与えることが可能となる。

30

【0111】

さらに、本実施の形態では、特定の演出獲得契機(1)以外の演出獲得契機(2)及び(3)では、特典遊技(AT)中に複数回取得することができ、2回目以降の演出獲得契機では前回の上乘せ演出(図9の第3状態のステップ414)終了後に上乘せ演出の種類が決定(図9の第3状態のステップ420)される。

40

本実施の形態は上乘せ演出の種類を決定するタイミング(図7の第1状態のステップ218及び220、図9の第3状態のステップ420)を分散させており、2回目以降の演出獲得契機では前回の上乘せ演出(図9の第3状態のステップ414)が終了するまでは、次の上乘せ演出の種類は決定(図9の第3状態のステップ420)されていない。このため、最初に全ての上乗せ演出の種類が予め決定されるようなものと比較して、「次の上乘せ演出の種類は何に決定されるのだろうか?」という遊技者の興味を継続させることが可能となる。

【0112】

なお、複数の上乗せ演出の種類を最初に全て決めずに、その都度、決めていたため、例

50

えば、先の上乗せ演出の種類を選択結果によって、後の上乗せ演出の種類を選択範囲を変更するようにすれば、先の上乗せ演出の選択結果を、その後の上乗せ演出の選択結果に反映させるようにすることが可能となる。

本実施の形態では、特定の演出獲得契機(1)以外の演出獲得契機(2)及び(3)は、特典遊技(AT)中に複数回取得可能であり、複数種類(第1~第6)の上乗せ演出から抽選により決定される。

【0113】

それに対して、特定の演出獲得契機(1)は、特典遊技(AT)中に1回の演出獲得契機しかない。このため、遊技者にとって、特定の演出獲得契機(1)は、特典遊技(AT)中に1回だけの貴重なチャンスであるので、当該契機のとときに特定の上乗せ演出(第1の上乗せ演出)を取得できるか否か興奮させ興趣に富むものにすることができる。

10

本実施の形態は、上乗せ演出の実行を示唆する第2状態における前兆演出(AT中上乗せ演出の前兆状態における演出)が行われることにより、いきなり第3状態における上乗せ演出に移行するのではなく、第2状態における前兆演出により第3状態における上乗せ演出への移行の期待感を膨らませることができる。

【0114】

第2状態における前兆演出の遊技回数は、前兆演出遊技回数決定手段340による抽選により決定されるので、前兆演出の期待感の大小に意外性を付与することができる。具体的には、第2状態における前兆演出の遊技回数が多い場合には、第3状態における上乗せ演出の期待感を増大させ、第2状態における前兆演出の遊技回数が少ない場合には、第3状態における上乗せ演出の期待感を減少させる。前兆演出の遊技回数が抽選により決定されることで、第2状態における前兆演出の遊技回数により付与される期待感の大小(増減)に意外性を付与することができる。

20

【0115】

本実施の形態のストック数演算手段187は、図7のステップ213、図8のステップ313及び図9のステップ413に示すように、上乗せ演出獲得手段185により上乗せ演出の実行が抽選により決定された場合にはストック数に1を加算し、図9のステップ416に示すように、上乗せ演出実行手段200による上乗せ演出が実行された場合にはストック数から1を減算する。特典遊技(AT)中における上乗せ演出の実行の権利の数(ストック数)を獲得した場合には、ストック数を増加させ、このストック数に対応する上乗せ演出を消化(実行)した場合には、ストック数を減少させる。

30

【0116】

このように、特典遊技(AT)中における上乗せ演出の実行の権利の数を貯留(ストック)することができることで、新たな遊技性を付与することができる。短期間に集中して上乗せ演出の実行が決定されても、ストックされることで当該決定が無駄になることはなく、ストックした分だけストックにより得られる利益を後で回収することができ、遊技者は精神的に安心して余裕を持って遊技を進行させることができる。

さらに、ストックした上乗せ演出の実行の権利の数(ストック数)は、上乗せ演出の実行により消化(放出)されるため、ストック数を貯めた後、短時間に集中してストック数の権利を放出し上乗せ演出の実行を行うことが可能となる。これにより、抽選だけでは通常得られない、上乗せ演出を連続して実行させることが可能となり、上乗せ演出の集中発生が可能となる。

40

【0117】

さらに、本実施の形態では、上乗せ演出種類決定手段190が、ストック数の回数だけ上乗せ演出の種類を決定している。すなわち、複数種類の上乗せ演出の中から上乗せ演出の種類を決定するための処理を実行する権利の数も同様にストックしていることになる。これにより、上乗せ演出の種類もストック数の回数だけ異なるものに変更させることができ、異なる種類の上乗せ演出を連続して実行させることができ、異なる種類の上乗せ演出の集中発生が可能となり、さらに興趣に富むものにすることができる。

本実施の形態では、第2状態において、上乗せ演出の実行を示唆する前兆演出(特殊演

50

出)が行われ、第2状態の終了後の第3状態で上乗せ演出が実行可能であることにより、いきなり上乗せ演出に移行するのではなく、前兆演出(特殊演出)により上乗せ演出への移行の期待感を膨らませることができる。

【0118】

さらに、本実施の形態は、第1、2及び3状態のいずれにおいても、上乗せ演出獲得手段185により上乗せ演出の実行の権利を獲得可能であり、ストック数演算手段187によりストック数もカウント可能である。そして、第3状態の終了後にストック数が残っているかぎり、第2状態及び第3状態を繰り返すループ処理が行われる。

このようなストック数演算手段187によるストック数のカウントや、前兆演出や、ループ処理が行われることにより、ストック数の回数だけ上乗せ演出の実行を担保することができるとともに、上乗せ演出の実行の権利の獲得パターン及びその実行(放出)パターンを種々のものにすることができて、興味を増すことができる。

10

【0119】

なお、第1~第6の上乗せ演出の中で、第1の上乗せ演出は、他の上乗せ演出よりも、遊技者に付与される特典(遊技者へ付与される利益)が大きくなり得るように設定してもよく、また、必ず大きくなるように設定してもよいものである。また、逆に第1の上乗せ演出は、他の上乗せ演出よりも付与される特典(利益)が小さくなり得るように、また、必ず小さくなるように設定してもよい。

また、本実施の形態では、特典遊技として、AT遊技を対象にしていたが、特典遊技は、特にこれに限定されるものではなく、リプレイの抽選確率が通常遊技とは異なるリプレイタイム遊技(RT遊技)や、これらが融合したアシストリプレイタイム遊技(ART遊技)等の他の遊技であってもよいものである。

20

【0120】

また、本実施の形態では、上述した特典遊技(AT)中に上乗せ演出獲得処理や、上乗せ演出実行処理を行っているが、必ずしもこれに限定されるものではない。例えば特典遊技(AT)中以外の期間に、これらの処理を実行可能にして、ストックできるようにしておいてもよいものである。

また、本実施の形態では、上乗せ演出獲得抽選において当選1回につき、ストック数を1だけ加算しているが、必ずしもこれに限定されるものではなく、当選1回につき、ストック数を2や、5や、10等の1以上の数値を加算するようにしてもよい。この場合には、当選1回につき、上乗せ演出の実行の権利を一度に、2回分や、5回分や、10回分等を一挙に大量獲得することが可能となる。また、逆に当選1回につき、ストック数を0.5や、0.2等の1未満の数値を加算するようにしてもよい。この場合には、当選を2回や、5回繰り返すことで、ようやく1回分の上乗せ演出の実行の権利を獲得することが可能となる。これにより、上乗せ演出獲得抽選の当選1回の価値を変更することが可能となり、興味を増すことが可能となる。

30

【符号の説明】

【0121】

10 遊技機	12 筐体	
14 前扉	16 図柄表示窓部	40
20 上パネル	22 下パネル	
24 貯留払出手段	26 メダル受け皿	
28 メダル払出口	30 操作部	
34 マックスベットスイッチ	36 精算スイッチ	
38 メダル投入口	40 スタートスイッチ	
50 ストップスイッチ	L 左ストップスイッチ	
C 中ストップスイッチ	R 右ストップスイッチ	
60 リールユニット	61 図柄	
62 回転リール	64 左回転リール	
66 中回転リール	68 右回転リール	50

70	演出装置	72	スピーカー
74	上部スピーカー	76	下部スピーカー
78	演出用ランプ	80	上部ランプ
82	下部ランプ	84	表示装置
86	有効ライン	100	制御装置
110	メイン制御装置	120	役抽選手段
130	リール制御手段	150	停止図柄判定手段
160	通常遊技制御手段	170	R T制御手段
180	ボーナス遊技制御手段	185	上乘せ演出獲得手段
187	ストック数演算手段	190	上乘せ演出種類決定手段
195	状態移行手段	200	上乘せ演出実行手段
210	リール演出実行手段	220	払出制御手段
230	送信手段	300	サブ制御装置
310	受信手段	320	A T制御手段
330	移行抽選手段	340	前兆演出遊技回数決定手段
350	上乘せ遊技回数決定手段	370	表示演出実行手段
380	終了判定手段		

10

【要約】

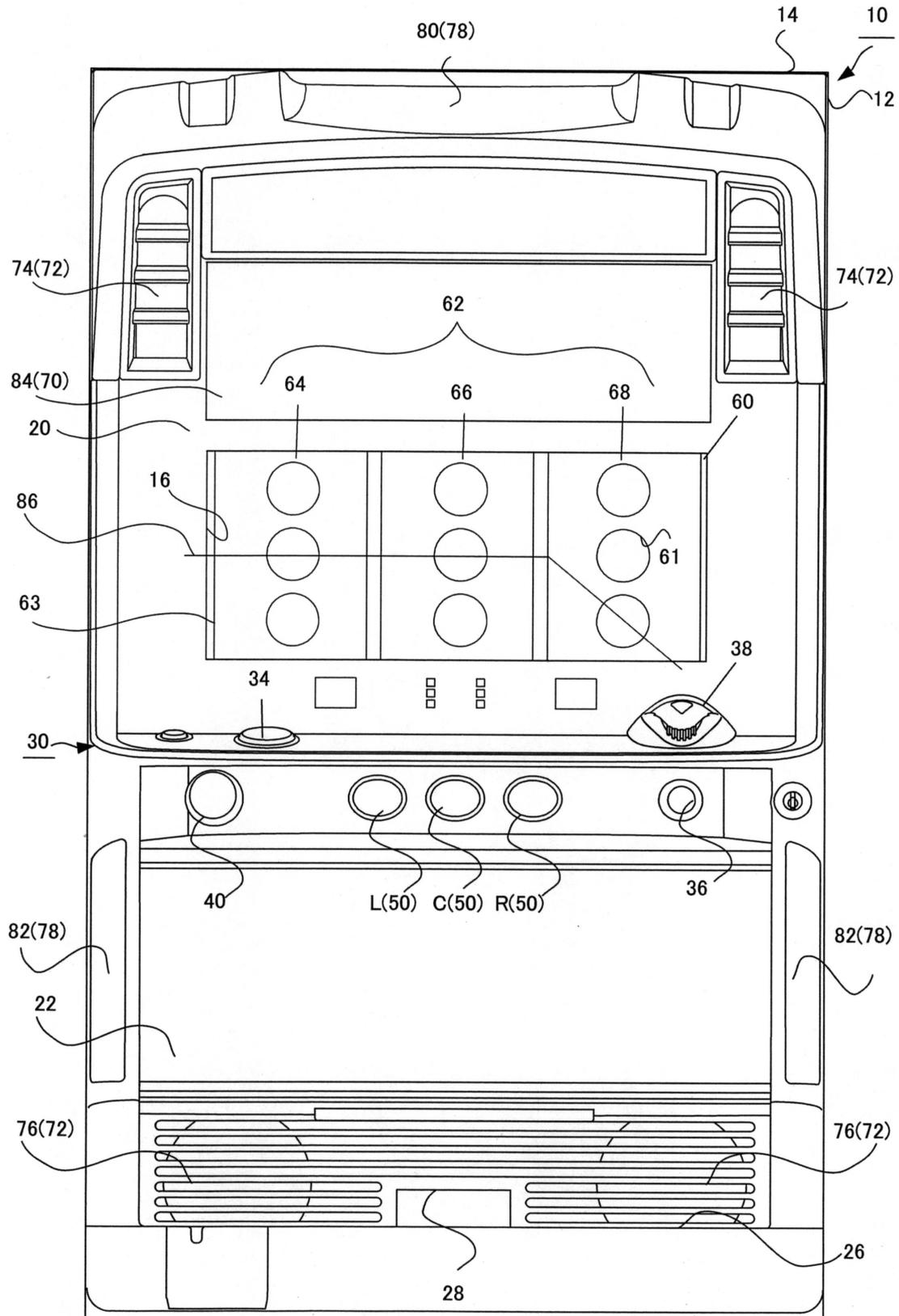
【課題】特典遊技中の最初の演出獲得契機に注目させることができ、強い印象を与えることができ、上乘せ演出の種類を決定するタイミングを分散させ、興味を継続させることが可能な遊技機を提供する。

20

【解決手段】上乘せ演出種類決定手段190は、上乘せ演出獲得手段185が特典遊技中における最初の演出獲得契機により実行を決定した場合には当該実行が決定されたときに上乘せ演出の種類を決定し、上乘せ演出獲得手段185が特典遊技中における2回目以降の演出獲得契機により実行を決定した場合には、前回の上乘せ演出が終了した後に複数種類の上乗せ演出から決定することを特徴とする。

【選択図】図9

【図1】

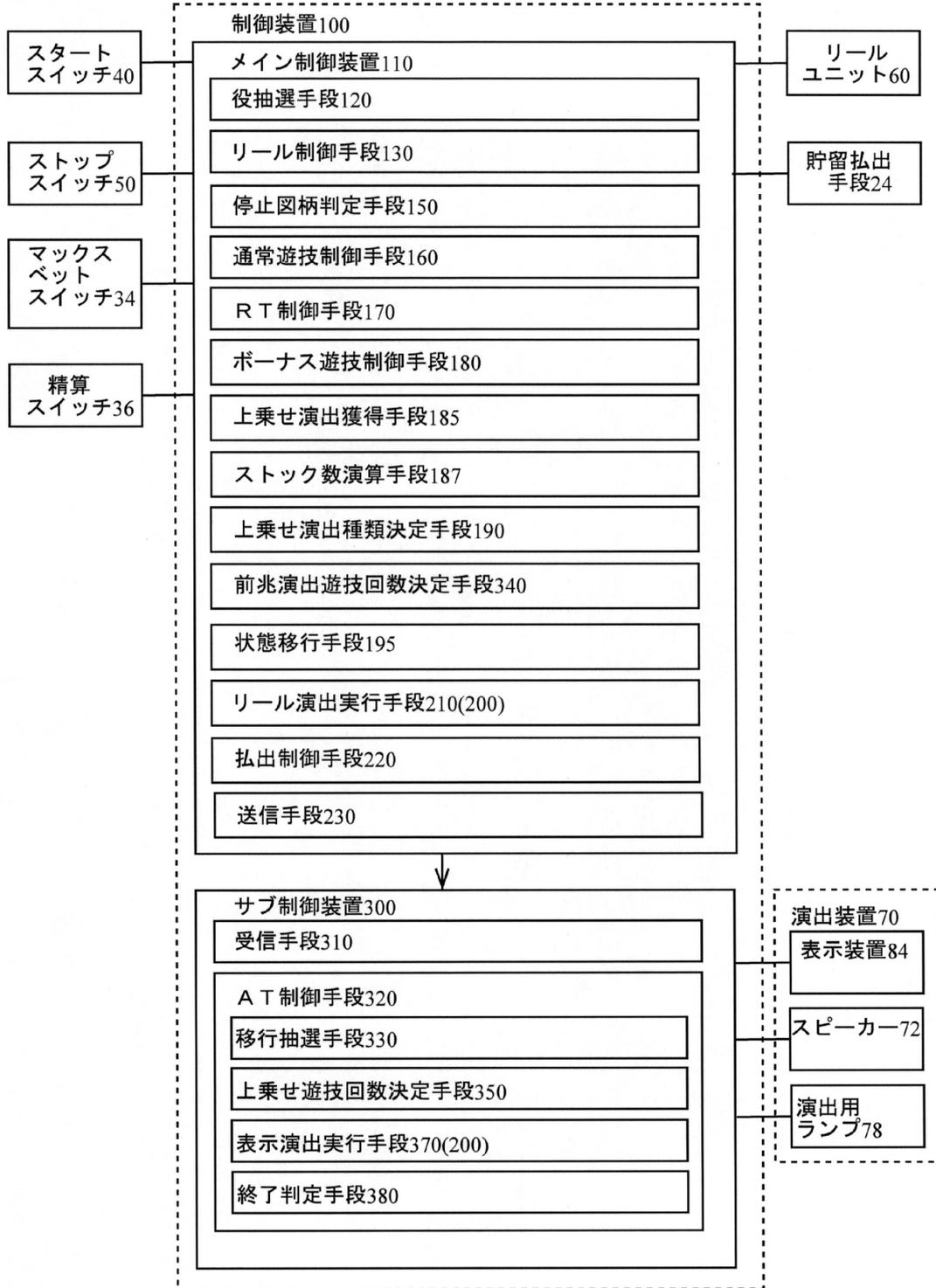


【図2】

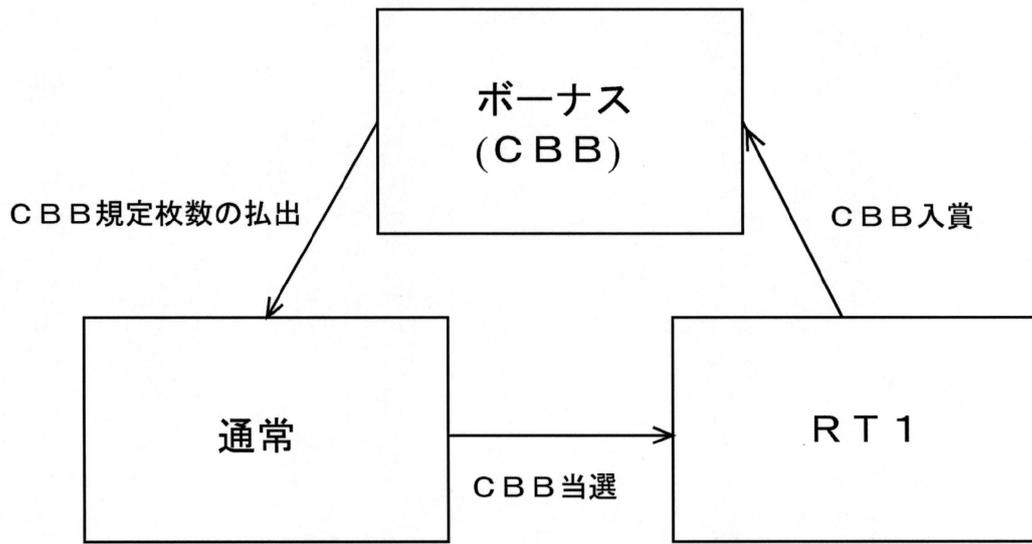
図柄の番号 (コマ番号)	左リール	中リール	右リール
	64 ↓	66 ↓	68 ↓
0	WM2	REP	WM1
1	BEL	CH1	REP
2	REP	青7	青7
3	赤7	赤7	赤7
4	青7	BEL	BEL
5	WM1	REP	WM1
6	BEL	CH1	REP
7	REP	WM1	CH2
8	BAR	CH2	REP
9	CH1	BEL	BEL
10	WM2	REP	WM1
11	REP	CH1	REP
12	REP	白7	CH1
13	白7	WM2	白7
14	BEL	BEL	BEL
15	WM1	REP	WM1
16	BEL	CH1	REP
17	REP	WM1	CH1
18	赤7	BAR	BAR
19	CH2	BEL	BEL

61 61 61

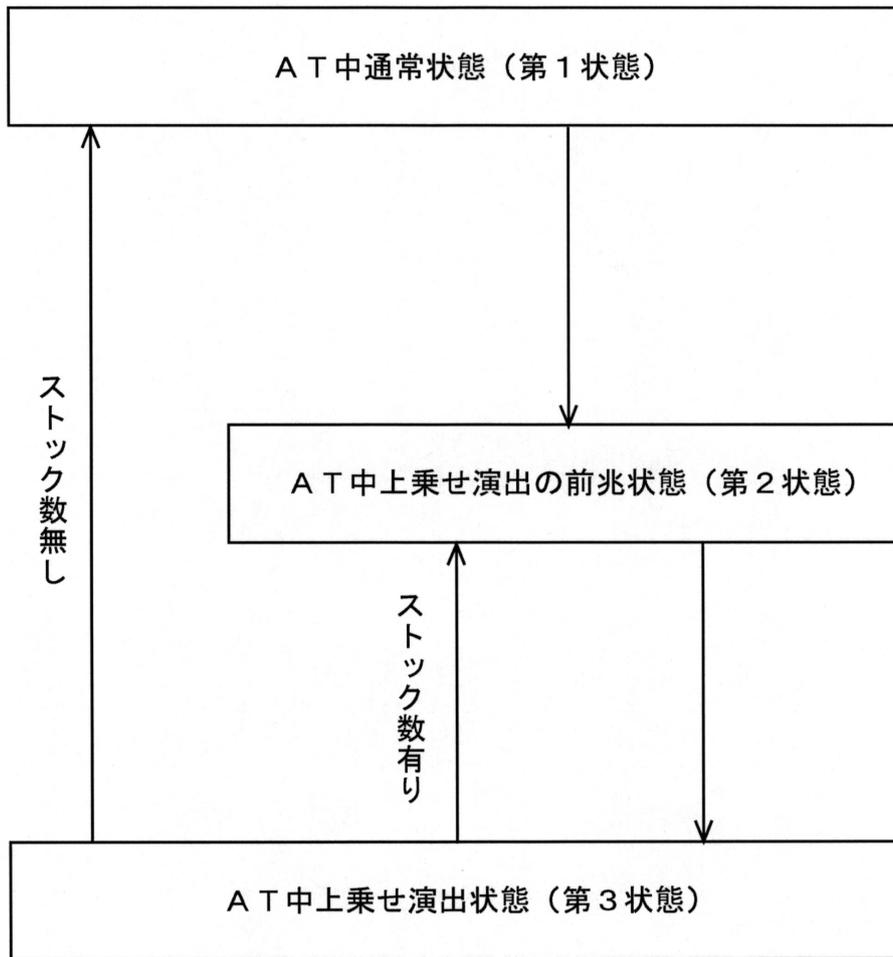
【図3】



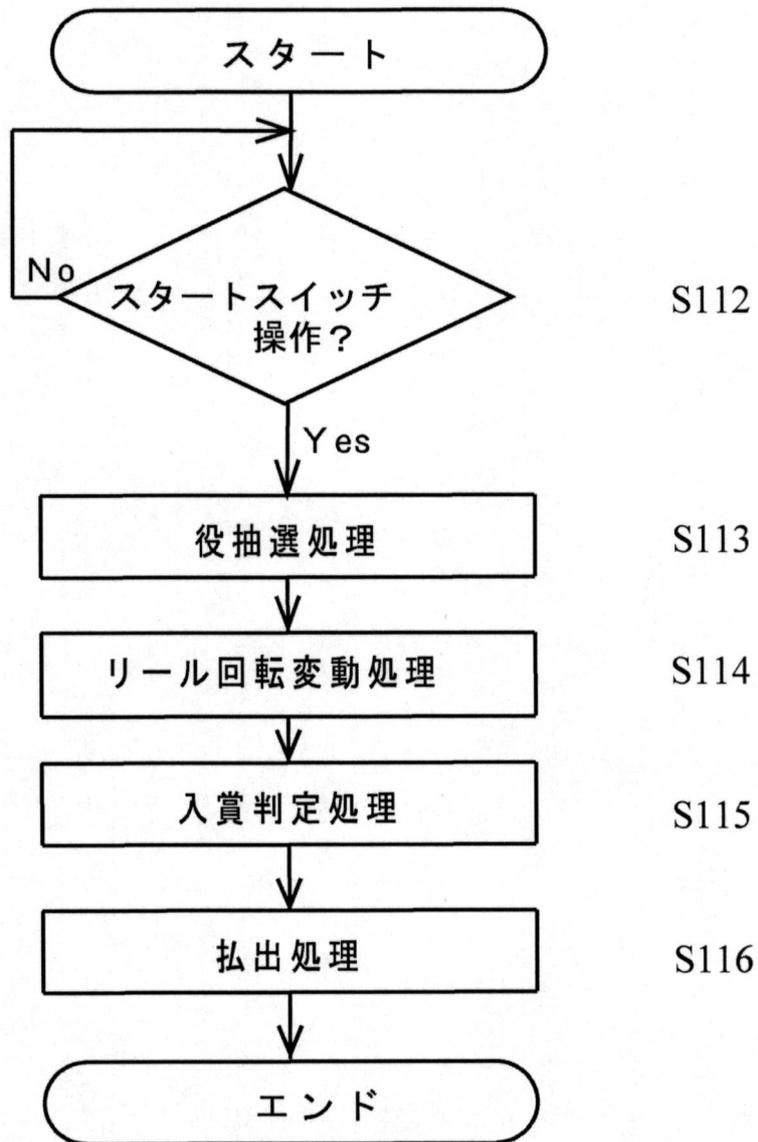
【図4】



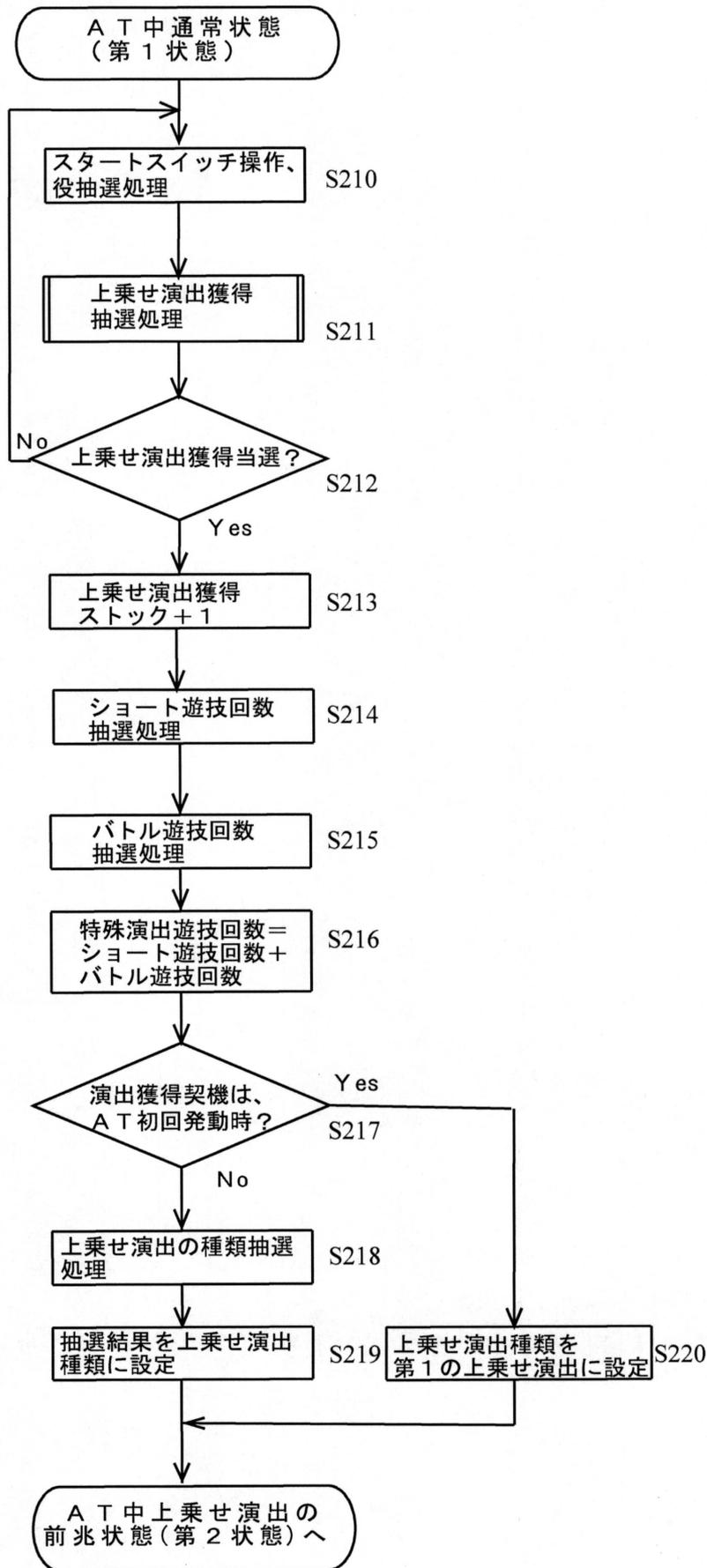
【図5】



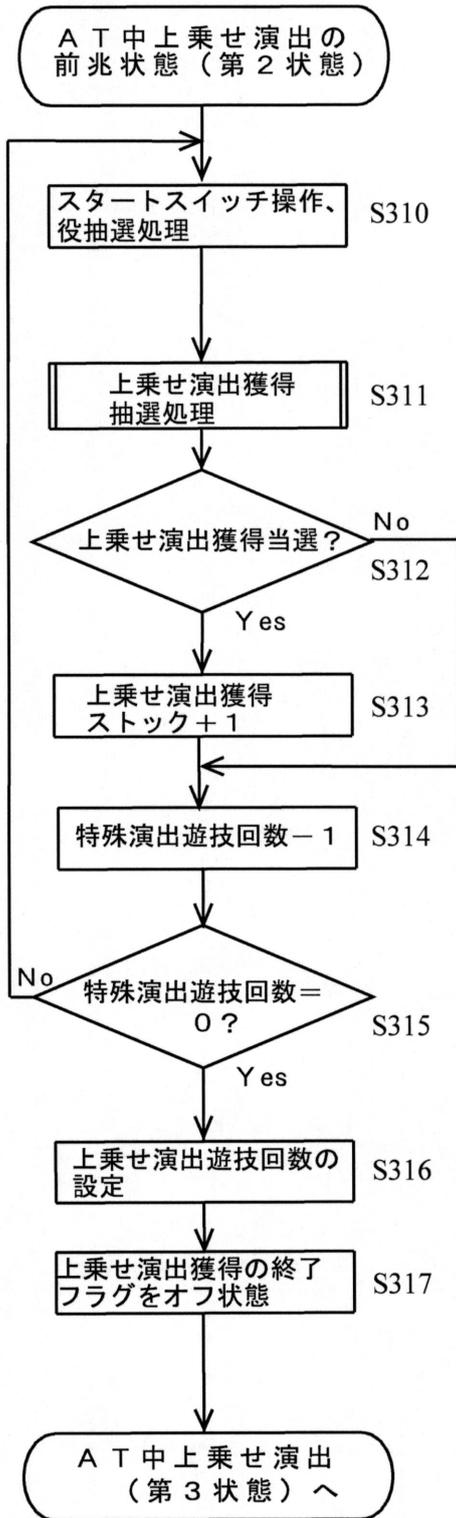
【図6】



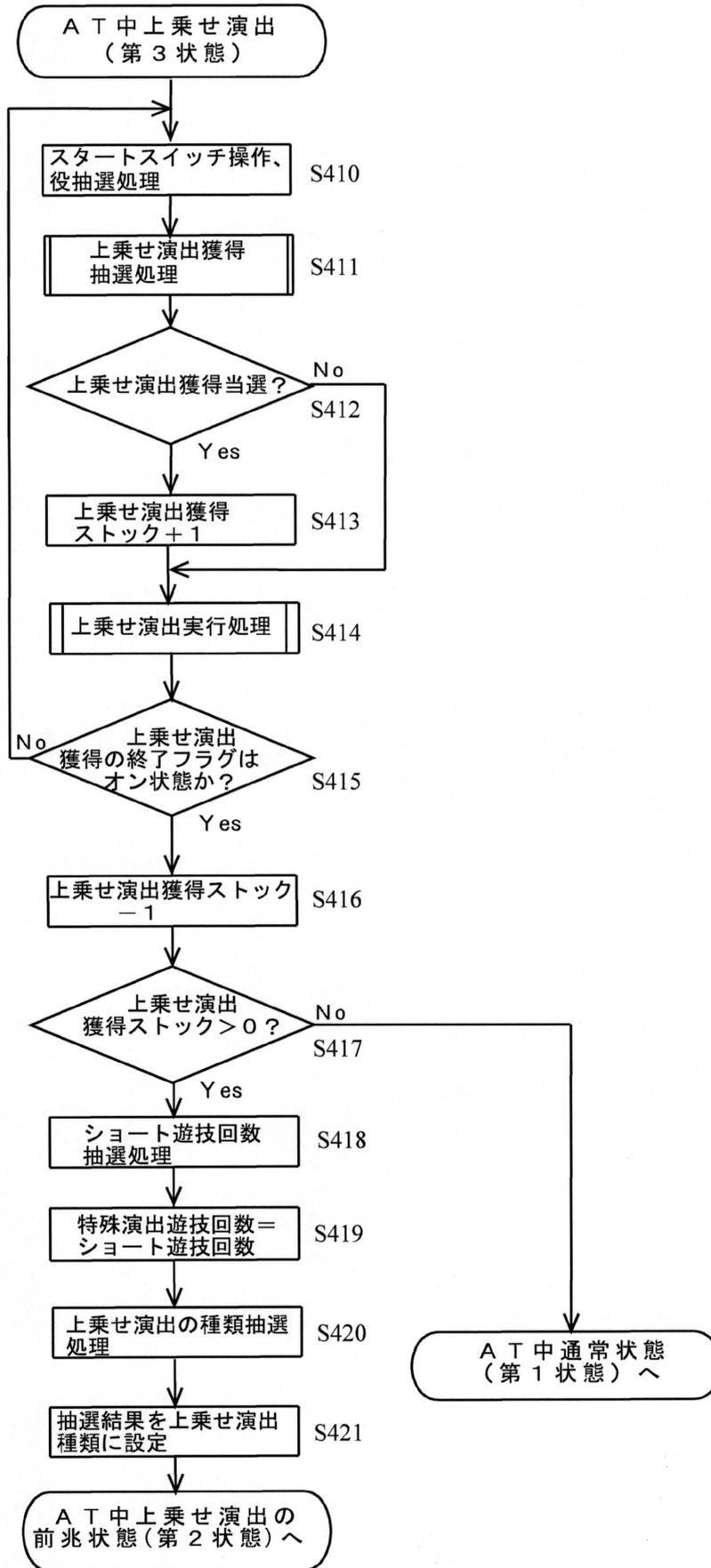
【図7】



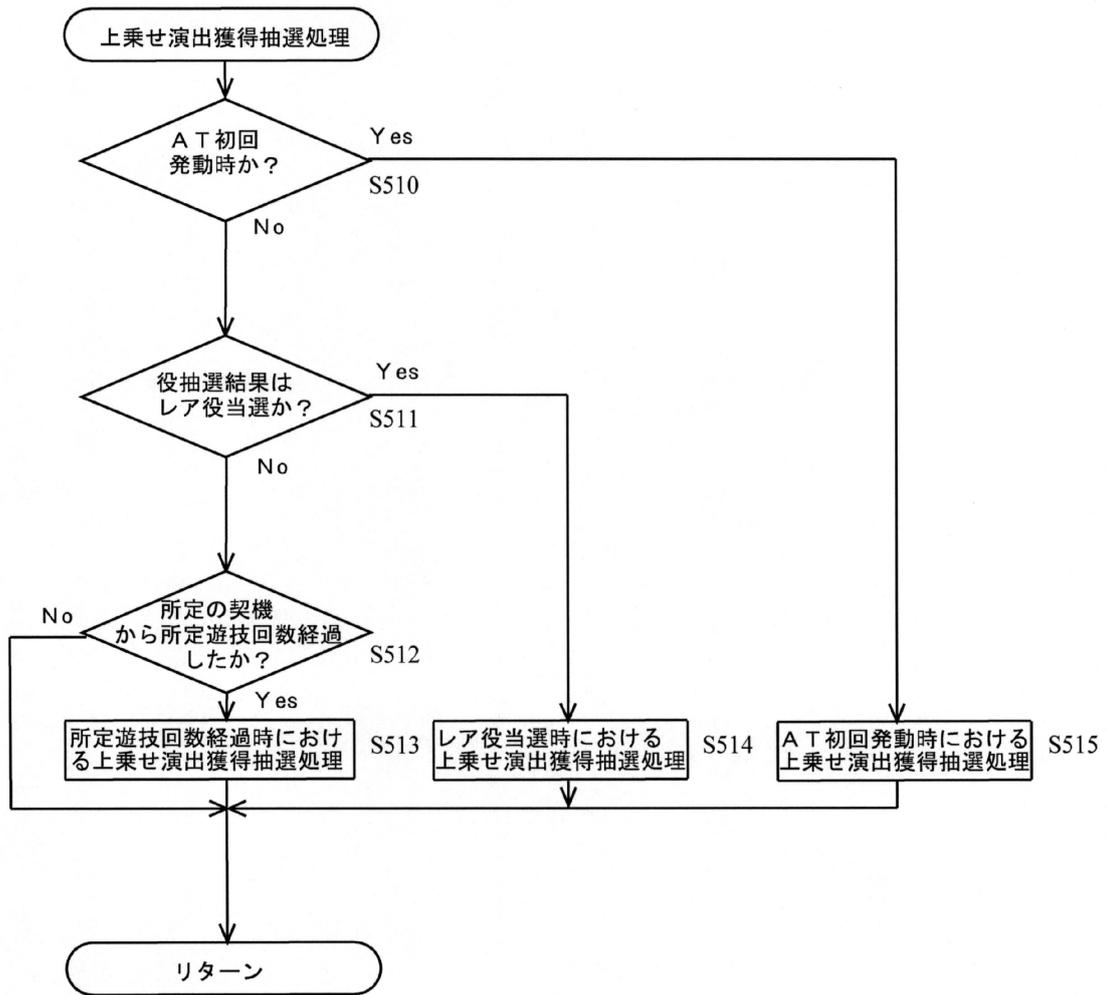
【図8】



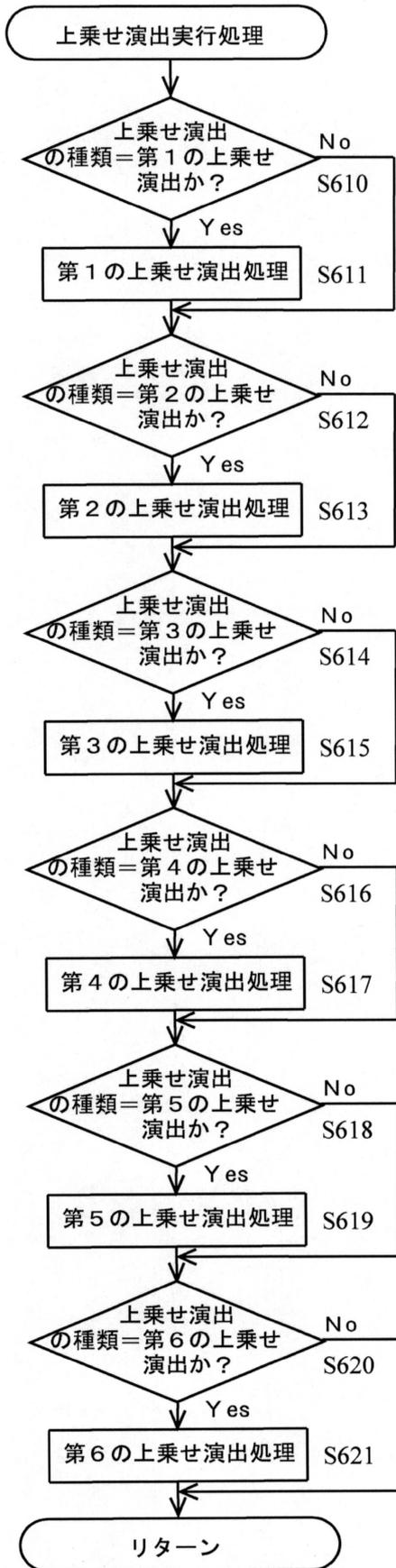
【図9】



【図10】



【図 1 1】



フロントページの続き

(72)発明者 前田 達也
岡山県新見市高尾362の1 山佐株式会社内

審査官 鶴岡 直樹

(56)参考文献 特開2014-050554(JP,A)
特開2014-004159(JP,A)
特開2014-018286(JP,A)
特開2014-039638(JP,A)
特開2013-233223(JP,A)
特開2013-085823(JP,A)
パチスロ必勝ガイド2013年12月号,「パチスロラブ嬢」,株式会社ガイドワークス,2013年
12月1日,p.84-87
パチスロ必勝ガイド2013年10月号,「カイジ3」,株式会社ガイドワークス,2013年10月
1日,p.51-55
パチスロ攻略マガジンドラゴン2013年3月号,「麻雀物語2~激闘!麻雀グランプリ~」,株式
会社双葉社,2013年1月21日,p.150-151

(58)調査した分野(Int.Cl.,DB名)
A63F 5/04