

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5788818号
(P5788818)

(45) 発行日 平成27年10月7日 (2015. 10. 7)

(24) 登録日 平成27年8月7日 (2015. 8. 7)

(51) Int. Cl.

F 1

A 6 3 F 5/04 (2006. 01)

A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

請求項の数 2 (全 58 頁)

(21) 出願番号 特願2012-34179 (P2012-34179)
 (22) 出願日 平成24年2月20日 (2012. 2. 20)
 (65) 公開番号 特開2013-169286 (P2013-169286A)
 (43) 公開日 平成25年9月2日 (2013. 9. 2)
 審査請求日 平成26年2月28日 (2014. 2. 28)

(73) 特許権者 000135210
 株式会社ニューギン
 愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目5番6号
 地
 (74) 代理人 100068755
 弁理士 恩田 博宣
 (74) 代理人 100105957
 弁理士 恩田 誠
 (72) 発明者 高谷 祥平
 東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号
 ニューギン東京ビル内
 審査官 安藤 達哉

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】

開始操作に基づいて複数列の図柄を変動させて行う遊技が図柄表示手段で開始されるとともに、停止操作に基づいて対応する列の図柄が停止される遊技機において、

所定条件の成立を契機として遊技者に有利な状態での遊技となる有利遊技状態に所定の単位期間に区切って制御する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段が前記有利遊技状態に制御している場合に特典付与条件の成立に伴って遊技者に有利な特典を付与する特典付与制御手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、一の前記単位期間の経過後にさらに単位期間にわたって前記有利遊技状態に継続して制御するかを決定する継続抽選を、該継続抽選の当選確率として設定された複数の継続当選確率のうち何れかの継続当選確率で行うようになっており、

前記特典付与制御手段は、前記継続当選確率のうち第1継続当選確率よりも低確率な第2継続当選確率で行われる継続抽選を経て継続された単位期間中にあっては直前の単位期間中よりも前記特典付与条件を高確率で成立させうように制御することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

開始操作に基づいて複数列の図柄を変動させて行う遊技が図柄表示手段で開始されるとともに、停止操作に基づいて対応する列の図柄が停止される遊技機において、

所定条件の成立を契機として遊技者に有利な状態での遊技となる有利遊技状態に所定の単位期間に区切って制御する遊技制御手段と、

10

20

前記遊技制御手段が前記有利遊技状態に制御している場合に特典付与条件の成立に伴って遊技者に有利な特典を付与する特典付与制御手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、一の前記単位期間の経過後に前記有利遊技状態に継続して制御するかを決定する継続抽選を、継続難度が異なる条件で行い得るようになっており、

前記特典付与制御手段は、前記継続難度が高い条件での継続抽選を経て継続された場合には前記継続難度が低い条件での継続抽選を経て継続されたときよりも前記特典付与条件を高確率で成立させうように制御することを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者による開始操作が行われることに基づいて複数列の図柄を変動させて行う1回の遊技が図柄表示手段で開始される遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来から、遊技機的一种であるパチンコ式スロットマシン（回胴式遊技機、以下「パチスロ」と示す）では、遊技媒体（以下「メダル」と示す）が用いられ、パチスロへのメダルの投入により遊技を開始するようにしている。このようなパチスロとしては、例えば、特許文献1に記載のようなものが挙げられる。このパチスロでは、ボーナス遊技とは異なる遊技者にとって有利な状態での遊技を行わせるようにしている。このような有利な状態での遊技では、再遊技となる「リプレイ」の当選確率を上昇させるとともに、メダルを増やし易くするために遊技のアシストを行うようにすることで、遊技者にとって有利になるようにしている。

【0003】

そして、特許文献1のパチスロでは、このような有利な状態で行われた遊技の回数を計数し、該有利な状態が開始してから予め定められた回数（特許文献1では30回）が行われると、該有利な状態での遊技を終了させるようにしている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2011-125532号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ところで、近年におけるこのような有利な状態での遊技を行うようにするパチスロにあっては、引用文献1のような予め定められた回数を1セットとして複数セットに亘って継続させる仕様のもも提案されている。このような仕様のパチスロでは、有利な状態のセット毎に次セットも継続して有利な状態での遊技を行うようにするか抽選により決定可能にして、該抽選での当選確率（継続率）として高低様々な確率を織り交ぜることで遊技の興趣を向上させることも考えられる。

【0006】

そして、上記抽選での当選確率として高低様々な確率を織り交ぜる仕様において、次セットも継続される結果は、上記抽選での当選確率の高低に関して該当選確率が低い状態であれば該当選確率が高い状態に比べて当然に獲得し難くなる。すなわち、次セットも継続される結果の獲得にあっては、上記抽選での当選確率の高低により継続の難度の高低が変化するため、こうした継続の難度の高低が変化しうる遊技の興趣を向上させるうえでは、改善の余地を残すものとなっている。

【0007】

この発明は、このような従来技術に存在する問題点に着目してなされたものであり、その目的は、継続の難度の高低が変化しうる遊技の興趣を効果的に向上させることができる遊技機を提供することにある。

10

20

30

40

50

【課題を解決するための手段】

【0008】

上記目的を達成するために請求項1に記載の発明は、開始操作に基づいて複数列の図柄を変動させて行う遊技が図柄表示手段で開始されるとともに、停止操作に基づいて対応する列の図柄が停止される遊技機において、所定条件の成立を契機として遊技者に有利な状態での遊技となる有利遊技状態に所定の単位期間に区切って制御する遊技制御手段と、前記遊技制御手段が前記有利遊技状態に制御している場合に特典付与条件の成立に伴って遊技者に有利な特典を付与する特典付与制御手段と、を備え、前記遊技制御手段は、一の前記単位期間の経過後にさらに単位期間にわたって前記有利遊技状態に継続して制御するかを決定する継続抽選を、該継続抽選の当選確率として設定された複数の継続当選確率のうち何れかの継続当選確率で行うようになっており、前記特典付与制御手段は、前記継続当選確率のうち第1継続当選確率よりも低確率な第2継続当選確率で行われる継続抽選を経て継続された単位期間中にあっては直前の単位期間中よりも前記特典付与条件を高確率で成立させうるように制御することを要旨とする。

10

【0009】

請求項2に記載の発明は、開始操作に基づいて複数列の図柄を変動させて行う遊技が図柄表示手段で開始されるとともに、停止操作に基づいて対応する列の図柄が停止される遊技機において、所定条件の成立を契機として遊技者に有利な状態での遊技となる有利遊技状態に所定の単位期間に区切って制御する遊技制御手段と、前記遊技制御手段が前記有利遊技状態に制御している場合に特典付与条件の成立に伴って遊技者に有利な特典を付与する特典付与制御手段と、を備え、前記遊技制御手段は、一の前記単位期間の経過後に前記有利遊技状態に継続して制御するかを決定する継続抽選を、継続難度が異なる条件で行い得るようになっており、前記特典付与制御手段は、前記継続難度が高い条件での継続抽選を経て継続された場合には前記継続難度が低い条件での継続抽選を経て継続されたときよりも前記特典付与条件を高確率で成立させうるように制御することを要旨とする。

20

【発明の効果】

【0013】

本発明によれば、継続の難度の高低が変化しうる遊技の興趣を効果的に向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

30

【0014】

【図1】パチスロの機表側を示す正面図。

【図2】各リールの図柄の配列を示す模式図。

【図3】入賞ラインを示す模式図。

【図4】賞態様を示す模式図。

【図5】第1の実施形態におけるパチスロの電氣的構成を示すブロック図。

【図6】(a)、(b)は当選役決定テーブルを示す模式図。

【図7】第1の実施形態の遊技制御フローを示すフローチャート。

【図8】第1の実施形態の内部抽選処理を示すフローチャート。

【図9】第1の実施形態のリールの停止制御を示すフローチャート。

40

【図10】遊技状態の移行の態様を示す模式図。

【図11】演出状態の移行の態様を示す模式図。

【図12】(a)～(d)は継続率テーブルを示す模式図。

【図13】第1の実施形態の特典の内容を示す模式図。

【図14】(a)は特殊リプレイ停止目を示す模式図、(b)はリプレイ停止目を示す模式図、(c)はナビ演出を示す模式図。

【図15】(a)～(d)はフリーズ演出の実行態様を示す模式図。

【図16】(a)～(c)は継続達成によるフリーズ演出抽選の変化態様を示す模式図。

【図17】第2の実施形態におけるパチスロの電氣的構成を示すブロック図。

【図18】第2の実施形態の遊技制御フローを示すフローチャート。

50

【図 19】第 2 の実施形態の内部抽選処理を示すフローチャート。

【図 20】第 2 の実施形態のリールの停止制御を示すフローチャート。

【図 21】第 2 の実施形態の継続抽選処理を示すフローチャート。

【図 22】第 2 の実施形態の操作指示演出を説明する模式図。

【図 23】(a), (b) は第 2 の実施形態の条件付特殊リプレイ役の当選時の演出態様を説明する模式図。

【図 24】第 2 の実施形態の特典の内容を示す模式図。

【図 25】(a) ~ (c) は継続達成による操作指示演出の実行の変化態様を示す模式図。

【発明を実施するための形態】

10

【0015】

(第 1 の実施形態)

以下、本発明を遊技機的一种であるパチンコ式スロットマシン(回胴式遊技機、以下、「パチスロ」という)に具体化した第 1 の実施形態を図 1 ~ 図 16 に基づいて説明する。

【0016】

図 1 には、本実施形態のパチスロ 10 の機表側が略示されており、パチスロ 10 は、前面を開口した直方体状の本体 11 と、当該本体の左側縁側に対して回動開閉可能に軸支された前面扉 12 とを備えている。前面扉 12 の前面上部には、遊技中(変動ゲーム中)に表示演出を行う液晶表示装置からなる演出装置としての演出表示装置 14 が配設されている。また、前面扉 12 には、該前面扉 12 を囲うように各種の演出効果光を発するランプ R が設けられている。また、前面扉 12 の左右上部には、音声演出を行うスピーカ SP が配設されている。

20

【0017】

前面扉 12 の前面中央には、中央パネル 15 が設けられているとともに、当該中央パネル 15 には、機内部に配設される図柄表示手段としてのドラムユニット 13 を透視可能な透視窓 16 が設けられている。透視窓 16 は、中央パネル 15 と一体形成された合成樹脂板から構成されている。ドラムユニット 13 は、各種の図柄が印刷された投光性を有する帯状のリールシートが外周に巻装された左リール 13L と、中リール 13C と、右リール 13R とから構成されている。そして、透視窓 16 には、左リール 13L を第 1 図柄列として、該第 1 図柄列が配置される隣には第 2 図柄列としての中リール 13C が配置し、該第 2 図柄列が配設される隣には第 3 図柄列としての右リール 13R が配置している。ドラムユニット 13 の各リール(左リール 13L、中リール 13C、及び右リール 13R)に印刷される各図柄は、図 2 に示すように予め定められた順に各図柄がそれぞれに配列されている。ドラムユニット 13 の左リール 13L には、図柄 L00 ~ 図柄 L20 の 21 個の図柄が配列されている。また、中リール 13C には、図柄 C00 ~ 図柄 C20 までの 21 個の図柄が配列されている。また、右リール 13R には、図柄 R00 ~ 図柄 R20 までの 21 個の図柄が配列されている。そして、変動ゲームにおいて左リール 13L では、図柄 L00、図柄 L01・・・図柄 L20、図柄 L00 の順に透視窓 16 に表示されるように変動する。また、変動ゲームにおいて中リール 13C では、図柄 C00、図柄 C01・・・図柄 C20、図柄 C00 の順に透視窓 16 に表示されるように変動する。また、変動ゲームにおいて右リール 13R では、図柄 R00、図柄 R01・・・図柄 R20、図柄 R00 の順に透視窓 16 に表示されるように変動する。

30

40

【0018】

なお、本実施形態において各リールでは、「ベル」を模した図柄(図柄 L00 など(ベル図柄))、「REPLAY」の文字が装飾された図柄(図柄 L01 など(リプレイ図柄))、「白 7 (白抜き)」を模した図柄(図柄 L02 など(白セブン図柄))、「赤 7 (色付き)」を模した図柄(図柄 L03 など(赤セブン図柄))がそれぞれ配列されている。また、各リールでは、「スイカ(すいか)」を模した図柄(図柄 L06 など(スイカ図柄))、「チェリー」を模した図柄(図柄 L07 など(チェリー図柄))、「BAR」の文字が装飾された図柄(図柄 L08 など(バー図柄))がそれぞれ配列されている。以下

50

では、各図柄を、「図柄」を省いて、「ベル」、「リプレイ」、「セブン」、「スイカ」、「チェリー」、「バー」という場合もある。

【 0 0 1 9 】

そして、各リールは、各々に対応して設けられたステッピングモータ（図示しない）により独立して縦方向に回転及び停止するように構成されており、各リールが回転することによって透視窓 1 6 には各種図柄が連続的に変化しつつ表示（変動）されるようになっている。そして、各リールの回転が停止した場合、透視窓 1 6 には、各リールのリールシートに印刷された複数の図柄のうち、連続する 3 つの図柄が上段、中段、下段の位置に停止表示されるようになっている。このため、透視窓 1 6 は、各リールにおいて 3 つの図柄が表示可能な大きさで形成されている。また、各リールには、該各リールの回転位置を検出するためのリールセンサ S E 1 , S E 2 , S E 3（図 5 に示す）が各リールにそれぞれ対応するように設けられている。

10

【 0 0 2 0 】

また、パチスロ 1 0 には、図 3 に示すように、透視窓 1 6 から透視可能な図柄の表示領域において、停止表示される図柄の組み合わせ（図柄組み合わせ）を規定する複数（本実施形態では 5 本）の図柄停止ラインが形成されている。本実施形態のパチスロ 1 0 では、図柄停止ラインとして、停止表示される図柄の組み合わせを入賞と判定しうる入賞ライン L 1（実線で示す）と、停止表示される図柄の組み合わせを入賞と判定し得ない非入賞ライン L 2 ~ L 5（破線で示す）が形成されている。

【 0 0 2 1 】

入賞ライン L 1 は、図柄停止ライン上に停止表示された図柄の組み合わせが賞を付与する態様である場合、該図柄の組み合わせに応じた賞を付与することとして有効と判定する有効ラインとなる。以下の説明で、単に「入賞ライン」という場合には、入賞ライン L 1 を意味する。

20

【 0 0 2 2 】

また、非入賞ライン L 2 ~ L 5 は、これら図柄停止ライン上に停止表示された図柄の組み合わせが賞を付与する態様と同一態様であったとしても、該図柄の組み合わせに応じた賞を付与しないこととして無効と判定する無効ラインとなる。以下の説明で、単に「非入賞ライン」という場合には、非入賞ライン L 2 ~ L 5 を意味する。

【 0 0 2 3 】

具体的に説明すると、本実施形態の透視窓 1 6 では、図 3 に示すように 9 つの図柄停止位置 D 1 ~ D 9 に各列の図柄が停止表示されるようになっている。これら 9 つの図柄停止位置 D 1 ~ D 9 は、縦方向に上段、中段、下段に対応するとともに、横方向に左リール 1 3 L、中リール 1 3 C、右リール 1 3 R に対応するよう 3 列に配置されている。そして、遊技者側から見て左側の上に位置する左リール用上停止位置 D 1 と、遊技者側から見て左側の中央に位置する左リール用中停止位置 D 2 と、遊技者側から見て左側の下に位置する左リール用下停止位置 D 3 は、左リール 1 3 L に対応する図柄停止位置とされ、左リール 1 3 L の図柄配列において連続する 3 個の図柄が表示されるようになっている。また、遊技者側から見て中側の上に位置する中リール用上停止位置 D 4 と、遊技者側から見て中側の中央に位置する中リール用中停止位置 D 5 と、遊技者側から見て中側の下に位置する中リール用下停止位置 D 6 は、中リール 1 3 C に対応する図柄停止位置とされ、中リール 1 3 C の図柄配列において連続する 3 個の図柄が表示されるようになっている。また、遊技者側から見て右側の上に位置する右リール用上停止位置 D 7 と、遊技者側から見て右側の中央に位置する右リール用中停止位置 D 8 と、遊技者側から見て右側の下に位置する右リール用下停止位置 D 9 は、右リール 1 3 R に対応する図柄停止位置とされ、右リール 1 3 R の図柄配列において連続する 3 個の図柄が表示されるようになっている。

30

40

【 0 0 2 4 】

そして、透視窓 1 6 では、左リール用中停止位置 D 2、中リール用中停止位置 D 5、及び右リール用中停止位置 D 8 によって入賞ライン L 1（有効）が形成される。また、透視窓 1 6 では、左リール用上停止位置 D 1、中リール用上停止位置 D 4、及び右リール用上

50

停止位置 D 7 によって非入賞ライン L 2 (無効) が形成される。また、透視窓 1 6 では、左リール用下停止位置 D 3、中リール用下停止位置 D 6、及び右リール用下停止位置 D 9 によって非入賞ライン L 3 (無効) が形成される。また、透視窓 1 6 では、左リール用上停止位置 D 1、中リール用中停止位置 D 5、及び右リール用下停止位置 D 9 によって非入賞ライン L 4 (無効) が形成される。また、透視窓 1 6 では、左リール用下停止位置 D 3、中リール用中停止位置 D 5、及び右リール用上停止位置 D 7 によって非入賞ライン L 5 (無効) が形成される。

【 0 0 2 5 】

また、中央パネル 1 5 には、変動ゲームに関わる情報を報知する各種情報表示部 1 9 が構成されている。各種情報表示部 1 9 には、投入可能表示用ランプ、再遊技表示用ランプ、ウェイト表示用ランプ、状態ランプ、賭数表示部、貯留枚数表示部、賞枚数表示部、ゲーム情報表示部が形成されている。

10

【 0 0 2 6 】

投入可能表示用ランプは、変動ゲームのベット数を設定可能な状態、又は機本体に遊技媒体としてのメダルを投入可能な状態である時に点灯し、変動ゲームが開始される、又は最大のベット数 (MAX BET) が設定され且つ貯留データ (クレジット) がクレジット上限枚数に達した場合に消灯する。再遊技表示用ランプは、変動ゲームにおいて再遊技役としてのリプレイ役が入賞した場合に点灯する。ウェイト表示用ランプは、ウェイトタイム中にスタート操作が検出された場合に点灯し、ウェイトタイムが経過した後に消灯する。ウェイトタイムは、変動ゲームがあまり速く進行し過ぎてしまうことを規制するために設定された最短遊技時間であり、このウェイトタイム中にスタート操作が検出されると、ウェイトタイムが経過した後に各リールの回転動作が開始するように設定されている。状態ランプは、変動ゲームの進行に合わせて点灯 / 消灯をする。

20

【 0 0 2 7 】

また、賭数表示部は、図示しない 3 つのランプから構成されており、変動ゲームのベット数に応じてランプが点灯する。1ベット (1 BET) で 1 つのランプが点灯し、2ベット (2 BET) で 2 つのランプが点灯し、3ベット (3 BET) で全てのランプが点灯する。貯留枚数表示部は、機内部で貯留しているクレジット数を表示する。賞枚数表示部は、変動ゲーム中に入賞が発生した場合に、当該入賞に基づいて遊技者に付与される賞メダルの枚数が表示される。ゲーム情報表示部では、ボーナス遊技中の払出枚数の総数を表示する。

30

【 0 0 2 8 】

また、前面扉 1 2 の前面において中央パネル 1 5 の右下方位置には、メダル投入口 2 7 が配設されている。メダル投入口 2 7 の奥方には、メダルの通過を検知するメダルセンサ S E 4 (図 5 に示す) が配設されている。また、前面扉 1 2 の前面において中央パネル 1 5 の左下方位置には、左から順に BET ボタン 2 8 と MAX BET ボタン 2 9 とが設けられている。BET ボタン 2 8 は、機内部で貯留記憶されているクレジットから 1 ベット分 (1 枚分) を変動ゲームのベット数 (賭数) としてベットする (賭ける) 際に押圧 (操作) するボタンである。また、MAX BET ボタン 2 9 は、1 回の変動ゲームにおいて許容されるベット数の最大ベット数 (本実施例では 3 ベット分 (3 枚分)) を変動ゲームのベット数としてベットする (賭ける) 際に押圧 (操作) するボタンである。

40

【 0 0 2 9 】

また、前面扉 1 2 の前面において各 BET ボタン 2 8、2 9 の左下方位置には、精算スイッチ 3 1 が設けられている。精算スイッチ 3 1 は、変動ゲームの開始に伴ってベットされたメダル (遊技媒体)、又は機内部に貯留記憶されているクレジットを払い戻すときに使用 (操作) するスイッチである。また、精算スイッチ 3 1 の右方位置には、変動ゲームを開始する際に操作するスタートレバー 3 2 が設けられている。そして、パチスロ 1 0 では、ベット数の設定終了後にスタートレバー 3 2 を操作することにより、各リールの回転動作が開始されるようになっている。

【 0 0 3 0 】

50

スタートレバー 32 の右方位置には、遊技者により操作されるストップボタン 33 L , 33 C , 33 R が設けられている。ストップボタン 33 L , 33 C , 33 R は、回転しているリールを停止させるためのボタンであり、各リールに対応して 3 個のストップボタンがある。

【0031】

また、前面扉 12 の前面における下部中央部にはメダル排出口 36 が形成されている。また、前面扉 12 の前面における下部には、メダル排出口 36 から排出されたメダルを受ける受皿 37 が配設されている。

【0032】

また、図 1 に破線で示すように、パチスロ 10 本体においてドラムユニット 13 の下方となる位置には、パチスロ 10 内部において、投入されたメダルを貯留するためのホッパー 38 が配置されている。このホッパー 38 の下方側にはメダル排出口 36 が位置し、図柄の組み合わせが遊技者に賞メダルを付与する予め定める賞態様（役）になった場合には、ホッパー 38 に貯留されたメダルがメダル排出口 36 へと払出されるようになっている。前面扉 12 の裏面側においてメダル投入口 27 の下方位置には、該メダル投入口 27 とホッパー 38 とを繋ぐようにメダルセレクター 39 が配設されている。

【0033】

次に、遊技者が遊技（変動ゲーム）を行うための操作や、この操作に伴う各種装置の作動状況を説明する。

変動ゲームに対するメダルの投入又は各 BET ボタン 28 , 29 の操作が可能な状態において、ベット数を設定するには、BET ボタン 28、又は MAX BET ボタン 29 の何れかを操作する。BET ボタン 28 が操作された場合には、貯留記憶されているクレジットから 1 ベット分の枚数（メダル 1 枚）相当分のクレジットがベット数（賭数）として設定される。また、MAX BET ボタン 29 が操作された場合には、貯留されているクレジットから対象とする遊技（変動ゲーム）で設定可能な最大ベット数分のクレジットがベット数（賭数）として設定される。なお、本実施形態のパチスロ 10 では、3 ベットによる変動ゲームを許容するようになっている。

【0034】

また、パチスロ 10 では、メダル投入口 27 からベット数に相当する枚数のメダルを投入することで各ベット数を設定することが可能であって、メダル 1 枚を投入するとき 1 ベット分のベット数が設定されるとともに、メダル 3 枚を投入するとき 3 ベット分のベット数が設定される。なお、対象とする遊技で設定可能な最大ベット数（本実施形態では 3 ベット）を超える分のメダルがメダル投入口 27 から投入される場合、クレジット機能を使用している時にはクレジットとして記憶される一方で、クレジット機能を使用していない時には図示しない経路を辿ってメダル排出口 36 から遊技者に払出される（返却される）ようになっている。

【0035】

本実施形態のパチスロ 10 では、図 3 に示すように 1 本の入賞ラインを定めている。そして、遊技者により BET ボタン 28、及び MAX BET ボタン 29 が操作されると、それぞれのベット数が設定されるとともに 1 本の入賞ラインが有効となるように設定される。入賞ラインが有効になるとは、当該入賞ライン上に表示された図柄の組み合わせが有効となることで、有効な入賞ライン上に表示された図柄の組み合わせに応じた制御（賞メダルの払出しなど）が行われる。本実施形態における変動ゲームでは常に 1 本の入賞ラインが有効となるよう構成されている。

【0036】

上記のようにベット数が設定され、スタートレバー 32 の操作が受付可能な状態、すなわち、ゲーム開始可能な状態で遊技者がスタートレバー 32 を操作する開始操作を行えば、ドラムユニット 13 の各リールが回転し、透視窓 16 には複数種類の図柄が連続的に変化するように表示される。その後、各リールが回転して所定時間が経過すると、各ストップボタン 33 L , 33 C , 33 R の操作が受付可能になる。そして、遊技者により各スト

10

20

30

40

50

ップボタン 3 3 L , 3 3 C , 3 3 R が操作されると、対応する各リールが停止され、透視窓 1 6 からは対応する列の上段、中段及び下段に図柄が表示される。

【 0 0 3 7 】

そして、各リールの全てが停止された時点で、有効化された入賞ラインに停止表示された図柄の組み合わせが予め定めた賞態様を形成する場合に入賞となり、入賞した賞態様に
10 応じた賞が遊技者に付与される。例えば、賞として賞メダルを付与する場合には、入賞した賞態様に
10 応じた枚数のメダルが賞メダルとして遊技者に付与される。また、特に予め定められた図柄の組み合わせが表示されてボーナス役 (B N 役) が入賞した場合にあっては、
10 一般遊技とは異なり、遊技者にとって有利な、すなわち賞メダルを連続的に獲得可能な
10 ボーナス遊技が遊技者に付与される。なお、一般遊技とは、ボーナス遊技でない遊技 (変
10 動ゲーム) を示している。

【 0 0 3 8 】

本実施形態では、ベット数の設定後のスタートレバー 3 2 の開始操作を開始契機として
1 回の変動ゲームが開始し、ストップボタン 3 3 L , 3 3 C , 3 3 R の停止操作により図
柄の組み合わせが停止表示 (停止) されることを 1 回とする変動ゲーム (遊技) が行われ
る。なお、図柄の組み合わせに応じて賞メダルが払出される場合には、賞メダルの払出し
が完了したことを終了契機として 1 回の変動ゲーム (遊技) が終了する。

【 0 0 3 9 】

本実施形態のパチスロ 1 0 において、入賞ライン上に停止表示される図柄の組み合わせ
20 について図 4 に基づき説明する。

図 4 には、内部で決定される当選役に基づき入賞ライン上に停止表示する図柄の組み合
わせ (停止結果) と、該図柄の組み合わせに対応する賞とを示した役構成が示されている
。

【 0 0 4 0 】

本実施形態では、図 4 に示される当選役に対応する図柄の組み合わせのいずれも有効と
される入賞ライン上に停止表示されていない場合には、1 枚以上の賞メダルが遊技者に付
与されないようになっている。なお、以下では、図 4 に示される何れにも対応しない図柄
の組み合わせにより入賞ラインを形成している場合の図柄の組み合わせを「はずれ停止目
」という。

【 0 0 4 1 】

また、[チェリー・A N Y・A N Y] が入賞ライン上に停止表示される場合には、2 枚
の賞メダルを払出すことを定めている。なお、この場合には、入賞ラインを形成する中リ
ール 1 3 C 及び右リール 1 3 R の停止位置に停止表示される図柄は何れの図柄 (「 A N Y
」) でもよい。以下では、[チェリー・A N Y・A N Y] により入賞ラインを形成してい
る場合の図柄の組み合わせを「チェリー停止目」という。そして、チェリー停止目は、内
部抽選で当選役として「チェリー役」が決定されている場合に入賞する賞態様に定められ
ている。

【 0 0 4 2 】

また、[スイカ・スイカ・スイカ] が入賞ライン上に停止表示される場合には、6 枚の
賞メダルを払出すことを定めている。以下、[スイカ・スイカ・スイカ] により入賞ライ
ンを形成している場合の図柄の組み合わせを「スイカ停止目」という。そして、スイカ停
止目は、内部抽選で当選役として「スイカ役」が決定されている場合に入賞する賞態様に
定められている。

【 0 0 4 3 】

また、[ベル・ベル・ベル] が入賞ライン上に停止表示される場合には、9 枚の賞メ
ダルを払出すことを定めている。以下、[ベル・ベル・ベル] により入賞ラインを形成し
ている場合の図柄の組み合わせを「ベル停止目」という。そして、ベル停止目は、内部抽
選で当選役として「左正解ベル役」、「中正解ベル役」、及び「右正解ベル役」の何れか
が決定されている場合に入賞する賞態様に定められている。

【 0 0 4 4 】

10

20

30

40

50

このため、本実施形態における「チェリー役」、「スイカ役」、「左正解ベル役」、「中正解ベル役」、及び「右正解ベル役」は、入賞ライン上に停止表示される図柄の組み合わせに基づいて賞メダルを払出すことを定める当選役（払出役）となる。また、以下の説明で、単に「ベル役」という場合には、「左正解ベル役」、「中正解ベル役」、及び「右正解ベル役」を意味する。

【 0 0 4 5 】

また、[リプレイ・リプレイ/白セブン・リプレイ/白セブン]が入賞ライン上に停止表示される場合には、遊技者がベット数をベットすることなく内部で自動的にベット数が設定されることで次の変動ゲームを行う再遊技を付与することを定めている。なお、[リプレイ/白セブン]は、リプレイ図柄及び白セブン図柄の何れでもよいことを示す。以下、[リプレイ・リプレイ/白セブン・リプレイ/白セブン]により入賞ラインを形成している場合の図柄の組み合わせを「リプレイ停止目」という。そして、リプレイ停止目は、内部抽選で当選役として「通常リプレイ役」及び「条件付特殊リプレイ役」が決定されている場合に入賞する賞態様に定められている。

10

【 0 0 4 6 】

また、[リプレイ・リプレイ・ベル/スイカ]が入賞ライン上に停止表示される場合には、再遊技を付与することを定めている。また、[ベル/スイカ]は、ベル図柄及びスイカ図柄の何れでもよいことを示す。以下、[リプレイ・リプレイ・ベル/スイカ]により入賞ラインを形成している場合の図柄の組み合わせを「突入リプレイ停止目」という。そして、突入リプレイ停止目は、「中正解突入リプレイ役」、及び「右正解突入リプレイ役」の何れかが決定されている場合に入賞する賞態様に定められている。

20

【 0 0 4 7 】

また、[白セブン・白セブン・白セブン]が入賞ライン上に停止表示される場合には、再遊技を付与することを定めている。以下、[白セブン・白セブン・白セブン]により入賞ラインを形成している場合の図柄の組み合わせを「特殊リプレイ停止目」という。そして、特殊リプレイ停止目は、「条件無特殊リプレイ役」が決定されている場合に入賞する賞態様に定められている。

【 0 0 4 8 】

このため、本実施形態における「通常リプレイ役」、「中正解突入リプレイ役」、「右正解突入リプレイ役」、「条件無特殊リプレイ役」、及び「条件付特殊リプレイ役」は、入賞ライン上に停止表示される図柄の組み合わせに基づいて再遊技を付与することを定める当選役（以下、「リプレイ役」という）となる。再遊技が付与される場合、遊技者はベット数をベットすることなく次の変動ゲームを行うことができる。そして、再遊技によりベット数が設定される場合には、再遊技が付与される契機となった変動ゲームで設定されたのと同じベット数を設定することになる。なお、リプレイ役では、リプレイ役が停止表示した変動ゲームが行われたベット数と同じベット数で次の変動ゲームを行うことができるのみであって、賞としてメダルが遊技者に払い出されるわけではない。すなわち、遊技者は、リプレイ役の入賞によっては賞メダルを獲得するわけではない。以下の説明で、単に「突入リプレイ役」という場合には、「中正解突入リプレイ役」及び「右正解突入リプレイ役」を意味する。また、単に「特殊リプレイ役」という場合には、「条件無特殊リプレイ役」及び「条件付特殊リプレイ役」を意味する。

30

40

【 0 0 4 9 】

本実施形態では、上述した「チェリー役」、「スイカ役」、「ベル役」、及び「リプレイ役」が小役となる。また、本実施形態では、上述した「特殊リプレイ役」が特別当選役となる。

【 0 0 5 0 】

また、[バー・バー・バー]が入賞ライン上に停止表示される場合には、ボーナス遊技が開始（生起）されて「ボーナスゲーム（以下、「BN遊技」という）」を付与することを定めている。以下、[バー・バー・バー]により入賞ラインを形成している場合の図柄の組み合わせを「BN停止目」と示す。そして、BN停止目は、内部抽選で当選役として

50

「ＢＮ役」が決定されている場合に入賞する賞態様に定められている。

【００５１】

本実施形態において、ＢＮ役は、遊技状態としてＢＮ遊技を作動（開始）させる契機となる当選役（ボーナス役）である。

また、本実施形態のパチスロ１０には、リプレイ役（通常リプレイ役、突入リプレイ役）の当選確率を変動させて、遊技状態としてＢＮ遊技以外における一般遊技を制御するＲＴ機能（再遊技役確率変動機能）が搭載されている。本実施形態における一般遊技は、ＲＴ機能の作動態様に応じた状態に制御されるとともに、ＲＴ機能の作動中にはその種類に応じた状態に制御される。そして、ＲＴ機能により一般遊技では、一般遊技でリプレイ役（合算）の当選確率が低確率抽選状態に設定されるＲＴ機能の非作動となるＮＲＴ遊技に制御される場合と、一般遊技でリプレイ役（合算）の当選確率が高確率抽選状態に設定されるＲＴ機能の作動となるＲＴ遊技に制御される場合とがある。以下の説明で、単に「ＮＲＴ遊技」という場合には、ＮＲＴ遊技に制御される一般遊技を意味し、単に「ＲＴ遊技」という場合には、ＲＴ遊技に制御される一般遊技を意味する。

10

【００５２】

次に、パチスロ１０の電氣的構成を図５にしたがって説明する。

パチスロ１０の機裏側には、遊技機全体を制御する遊技制御基板４０が装着されている。遊技制御基板４０は、遊技機全体を制御するための各種処理を実行し、該各種処理に基づき所定の制御を実行する。これら所定の制御を行うことで遊技制御基板４０は、遊技状態に応じた演出制御等を実行する。

20

【００５３】

遊技制御基板４０には、ドラムユニット１３を構成する各リール（左リール１３Ｌ、中リール１３Ｃ、及び右リール１３Ｒ）、リールセンサＳＥ１～ＳＥ３、メダルセンサＳＥ４、ホッパー３８が接続されている。また、遊技制御基板４０には、中央パネル１５に設けられた各種情報表示部１９が接続されている。また、遊技制御基板４０には、ＢＥＴボタン２８と、ＭＡＸＢＥＴボタン２９と、精算スイッチ３１と、スタートレバー３２と、各ストップボタン３３Ｌ、３３Ｃ、３３Ｒとが接続されている。また、遊技制御基板４０には、演出表示装置１４、スピーカＳＰ、ランプＲが接続されている。

【００５４】

以下、遊技制御基板４０について説明する。

30

遊技制御基板４０は、遊技制御用ＣＰＵ４０ａを備えており、該遊技制御用ＣＰＵ４０ａには、遊技制御用ＲＯＭ４０ｂ及び遊技制御用ＲＡＭ４０ｃが接続されている。遊技制御用ＣＰＵ４０ａは、当選役決定乱数などの各種乱数の値を所定の周期毎に順次更新し、更新後の値を遊技制御用ＲＡＭ４０ｃの設定領域に設定して更新前の値を書き換えている。当選役決定乱数は、遊技制御用ＣＰＵ４０ａが当選役決定テーブルに従い役（当選役）を決定する際に使用する乱数である。

【００５５】

また、遊技制御用ＣＰＵ４０ａには、接続されるリールセンサＳＥ１～ＳＥ３から透視窓１６で表示されている図柄（回転中の各リールの回転位置）に応じて第１～第３の位置信号が入力されるようになっている。第１の位置信号には左リール１３Ｌが対応し、第２の位置信号には中リール１３Ｃが対応し、第３の位置信号には右リール１３Ｒが対応するようになっている。そして、遊技制御用ＣＰＵ４０ａは、第１～第３の位置信号により各リールの回転位置及び停止位置を把握し、該第１～第３の位置信号に基づき各リールの回転及び停止の制御を行う。また、遊技制御基板４０（遊技制御用ＣＰＵ４０ａ）には、接続されるメダルセンサＳＥ４から該メダルセンサＳＥ４でメダルを検知する毎に、メダルを検知したことを示すメダル検知信号が入力されるようになっている。

40

【００５６】

また、遊技制御用ＣＰＵ４０ａには、接続されるＢＥＴボタン２８、ＭＡＸＢＥＴボタン２９、精算スイッチ３１、スタートレバー３２及びストップボタン３３Ｌ、３３Ｃ、３３Ｒが操作されると、各ボタンが操作されたことを示す各種操作信号が入力されるように

50

なっている。また、遊技制御用CPU40aには、ホッパー38が接続されている。

【0057】

また、遊技制御用ROM40bには、パチスロ10（各種遊技演出）を制御するための遊技制御プログラムが記憶されている。また、遊技制御用ROM40bには、遊技状態別、並びに当選役別の内部当選確率が、当選役決定乱数の値の割り当て範囲として定められた複数の当選役決定テーブルが記憶されている。また、遊技制御用ROM40bには、役毎に図柄の組み合わせの停止テーブルが予め定められている。停止テーブルとは、各ストップボタン33L、33C、33Rを遊技者が操作した時の操作のタイミングによって停止表示させる図柄を役毎に定めたものである。また、遊技制御用ROM40bには、演出表示装置14の表示演出態様が示される表示演出パターンや、スピーカSPの音声出力態様が示される音声演出パターンや、ランプRの発光態様が示される発光演出パターンが記憶されている。また、遊技制御用RAM40cには、パチスロ10の動作中に適宜書き換えられる各種情報が記憶（設定）されるようになっている。

10

【0058】

次に、遊技制御用ROM40bに記憶される当選役決定テーブルT1、T2、T3について、図6（a）、（b）に基づき説明する。

遊技制御用ROM40bには、抽選対象となる当選役の種類と、抽選対象となる各当選役の当選確率（抽選対象となる各当選役に振分けられる乱数値（乱数の値の範囲に基づく個数））を遊技状態毎にテーブル化したものが記憶されている。各当選役決定テーブルは、遊技状態に応じて遊技制御用CPU40aにより用いられる。

20

【0059】

そして、一般遊技であればNRT遊技に当選役決定テーブルT1が対応付けられているとともに、RT遊技に当選役決定テーブルT2が対応付けられている。また、BN遊技であれば当選役決定テーブルT3が対応付けられている。

【0060】

このため、本実施形態において、図6（a）に示すように、一般遊技では、リプレイ役の合算の当選確率がRT遊技（当選役決定テーブルT2）で、NRT遊技（当選役決定テーブルT1）に比して大きく高まるように当選役決定乱数が振分けられている。また、このRT遊技（当選役決定テーブルT2）では、通常リプレイ役の当選確率がNRT遊技（当選役決定テーブルT1）に比して大きく高まるように当選役決定乱数が振分けられている。また、一般遊技では、NRT遊技（当選役決定テーブルT1）でのみ突入リプレイ役に当選可能となるように、当選役決定乱数が振分けられている。なお、一般遊技では、特殊リプレイ役の当選確率が遊技状態に関係なく同一確率となるように当選役決定乱数が振分けられているとともに、条件付特殊リプレイ役の当選確率が条件無特殊リプレイ役の当選確率に比して高まるように当選役決定乱数が振分けられている。また、NRT遊技（当選役決定テーブルT1）では、中正解突入リプレイ役及び右正解突入リプレイ役の各当選確率が同一確率となるように当選役決定乱数が振分けられている。また、BN遊技（当選役決定テーブルT3）では、リプレイ役を抽選対象としないように当選役決定乱数が振分けられている。

30

【0061】

このようにしてRT遊技では、リプレイ役の合算の当選確率が高確率抽選状態に設定される。すなわち、このRT遊技では、通常リプレイ役の当選確率が高確率抽選状態に設定されることになる。また、NRT遊技では、リプレイ役の合算の当選確率が低確率抽選状態に設定される。すなわち、このNRT遊技では、通常リプレイ役の当選確率が低確率抽選状態に設定されることになる。

40

【0062】

その結果、本実施形態のパチスロ10では、リプレイ役の合算の当選確率が高確率抽選状態に設定されるRT遊技において、再遊技が付与され易い分、遊技者の保有するメダルの消費（投入）する場面を減少させることができるといった利益を遊技者に付与することができる。さらに、このRT遊技では、遊技者の保有するメダルの消費（投入）を抑えつ

50

つ、B N 役の抽選を受けてメダルを増加させるチャンスを遊技者に付与することができる。このような R T 遊技は、一般遊技における遊技者に有利となる遊技状態（制御状態）である。

【 0 0 6 3 】

また、本実施形態において、図 6（b）に示すように、B N 遊技（当選役決定テーブル T 3）では、ベル役の合算の当選確率が一般遊技（当選役決定テーブル T 1，T 2）に比して大きく高まるように当選役決定乱数が振分けられている。また、各遊技状態（当選役決定テーブル T 1，T 2）では、左正解ベル役、中正解ベル役、及び右正解ベル役の各当選確率が同一遊技状態であれば同一確率となるように当選役決定乱数が振分けられている。また、B N 遊技（当選役決定テーブル T 3）では、ベル役を主な抽選対象とするように当選役決定乱数が振分けられている。

10

【 0 0 6 4 】

本実施形態のパチスロ 1 0 では、ベル役の合算の当選確率が一般遊技に比して大きく高まる B N 遊技において、ベル役に当選し易く賞メダルを獲得し易い分、遊技者の保有するメダルを増加させることができるといった利益を遊技者に付与することができる。その結果、B N 遊技では、遊技者の保有するメダルを増加させるチャンスを遊技者に付与することができる。

【 0 0 6 5 】

なお、一般遊技及び B N 遊技（当選役決定テーブル T 1～T 3）では、チェリー役の当選確率を 1 / 1 0 0、スイカ役の当選確率を 1 / 1 2 0 にそれぞれ定めるとともに、これら当選確率がベル役や通常リプレイ役や突入リプレイ役よりも当選し難い当選確率に定めている。また、一般遊技（当選役決定テーブル T 1，T 2）では、B N 役の当選確率を所定確率に定めている。本実施形態では、例えば、B N 役の当選確率を 1 / 5 0 0 に定めている。また、B N 遊技（当選役決定テーブル T 3）では、B N 役やリプレイ役を役抽選の抽選対象としないことを定めている。また、後述するボーナス待機状態における当選役決定テーブルにおいては、小役の当選確率を所定確率に定めている。そして、後述するボーナス待機状態における当選役決定テーブルにおける B N 役の当選時には、その当選を他の当選役（小役又ははずれ役）の当選に置き換える（書き換える）。

20

【 0 0 6 6 】

以下、遊技制御用 C P U 4 0 a が遊技制御プログラムに基づき実行する変動ゲームに係る処理について説明する。

30

遊技制御用 C P U 4 0 a は、各種操作信号を入力すると、図 7 に示す遊技制御フローに示す処理を行うように各種操作信号に定める所定の制御を実行する。そして、遊技制御用 C P U 4 0 a は、各種操作信号の入力や各種制御により、各種情報表示部 1 9 の表示制御をその都度実行する。また、遊技制御用 C P U 4 0 a は、賞態様の入賞に基づいて賞メダルを払出す場合、クレジット上限枚数（本実施形態では、「5 0（枚）」）を超えるとき、駆動信号をホッパー 3 8 に出力して、駆動信号を 1 回出力する毎に賞メダルを 1 枚払出させるように制御する。なお、遊技制御用 C P U 4 0 a は、クレジットの清算時、駆動信号をホッパー 3 8 に出力して、クレジット分のメダルを遊技者に払出させるように制御する。

40

【 0 0 6 7 】

そして、遊技制御用 C P U 4 0 a は、遊技制御プログラムに基づく処理を所定制御周期毎に繰り返し行うことで、図 7 に示す遊技制御フローにしたがう処理を順次行うことになる。

【 0 0 6 8 】

具体的に、遊技制御用 C P U 4 0 a は、メダル受付・スタートチェックを行う（ステップ M A 1）。ステップ M A 1 において、遊技制御用 C P U 4 0 a は、メダル投入口 2 7 よりメダルが投入される、又は各 B E T ボタン 2 8，2 9 の操作信号を入力すると、ベット数を設定する。また、遊技制御用 C P U 4 0 a は、各 B E T ボタン 2 8，2 9 が操作毎に、クレジット数を更新する。また、遊技制御用 C P U 4 0 a は、メダルの投入によりクレ

50

ジット数を増加させる場合、クレジット数を更新させる。そして、遊技制御用CPU40aは、3ベットのベット数を設定するときに変動ゲームを行うことができるゲーム開始可能な状態を生起する。さらにステップMA1において、遊技制御用CPU40aは、ゲーム開始可能な状態でスタートレバー32の操作信号を入力することでステップMA2に移行する。

【0069】

続いて、ステップMA2に移行すると遊技制御用CPU40aは、乱数値の抽出、格納を行う。ステップMA2において、遊技制御用CPU40aは、遊技制御用RAM40cから当選役決定乱数の値を取得し（乱数値の抽出）、該値を遊技制御用RAM40cの所定の記憶領域に記憶（格納）する。

10

【0070】

続いて、ステップMA3に移行すると遊技制御用CPU40aは、図8に示す内部抽選処理（ステップMB1～MB9）を行う。内部抽選処理において、遊技制御用CPU40aは、ステップMA2で格納した乱数値を抽選値として遊技制御用RAM40cの所定の記憶領域に記憶（セット）し（ステップMB1）、当選役決定テーブルとステップMB1でセットした抽選値とを比較し（ステップMB2）、内部当選役取得を行う（ステップMB3）。このようにして遊技制御用CPU40aは、役抽選（内部抽選）を行う。

【0071】

すなわち、ステップMB1～MB3において、遊技制御用CPU40aは、ステップMA2で取得した当選役決定乱数の値が遊技制御用ROM40bに記憶されている当選役決定テーブルの各当選役の値の範囲に属しているか否かを判定（比較）し、当選役を決定する（内部当選役取得）。このように内部抽選処理において、遊技制御用CPU40aは、遊技状態に応じた当選役決定テーブルを用いて当選役を決定する。なお、遊技制御用CPU40aは、遊技状態を示す状態情報（フラグなど）を遊技制御用RAM40cに設定して遊技状態を把握している。

20

【0072】

また、遊技制御用CPU40aは、内部当選役取得により当選役を決定すると、決定した当選役の種類を示す役情報（フラグなど）を遊技制御用RAM40cに記憶（設定）する。遊技制御用CPU40aは、BN役の当選の決定時、該BN役が入賞するまでの間、遊技制御用RAM40cのBN役の役情報を持ち越すようになっている。このようにBN役の役情報が持ち越されている状態は、BN役の入賞を待機しているボーナス待機状態となる。一方、遊技制御用CPU40aは、小役の当選の決定時、該小役の入賞の有無に関係なく役抽選の対象とする変動ゲーム（1回）の終了に伴って、遊技制御用RAM40cの小役の役情報を消去する。

30

【0073】

このため、BN役は、役抽選による当選の決定が、その入賞までの変動ゲームに跨って持越可能な役となる。一方、小役は、役抽選による当選の決定が、1回の変動ゲームでのみ有効とされ、その入賞が否かに関係なく以後の変動ゲームに跨って持越不可能な役となる。

【0074】

40

続いて、遊技制御用CPU40aは、ステップMB3で条件付特殊リプレイ役の当選を決定したか否か（条件付特リブ当選か否か）を判定し（ステップMB4）、この判定結果が否定の場合には内部抽選処理を終了して遊技制御フローのステップMA4に移行する。なお、ステップMB4において、遊技制御用CPU40aは、条件付特殊リプレイ役の当選を決定する場合でも後述する演出状態がART演出状態の制御中でない場合には判定結果を否定とする。

【0075】

一方、ステップMB4の判定結果が肯定の場合（条件付特殊リプレイ役の当選を決定している場合）、遊技制御用CPU40aは、後述する停滞中演出（以下、「フリーズ演出」という）を実行させるための設定処理として、ステップMB5～MB9に係る処理を行

50

う。これらステップM B 5 ~ M B 9に係る処理を行うと、遊技制御用C P U 4 0 aは、内部抽選処理を終了して遊技制御フローのステップM A 4に移行する。なお、内部抽選処理におけるステップM B 5 ~ M B 9に係る処理については後で詳しく説明する。

【 0 0 7 6 】

続いて、遊技制御フローのステップM A 4に移行すると遊技制御用C P U 4 0 aは、条件付特殊リプレイ役の当選の次の変動ゲームであるか否か（条件付特リプ当選の次ゲームであるか否か）を判定し、この判定結果が否定の場合にはステップM A 8に移行する。なお、ステップM A 4において、遊技制御用C P U 4 0 aは、条件付特殊リプレイ役の当選の次の変動ゲームでも後述する演出状態がA R T演出状態の制御中でない場合には判定結果を否定とする。

10

【 0 0 7 7 】

一方、ステップM A 4の判定結果が肯定の場合（条件付特殊リプレイ役の当選の次の変動ゲームである場合）、遊技制御用C P U 4 0 aは、後述するフリーズ演出の実行に係る実行処理として、ステップM A 5 ~ M A 7に係る処理を行う。これらステップM A 5 ~ M A 7に係る処理を行うと、遊技制御用C P U 4 0 aは、ステップM A 8に移行する。なお、遊技制御フローにおけるステップM A 5 ~ M A 7に係る処理については後で詳しく説明する。

【 0 0 7 8 】

続いて、ステップM A 8に移行すると遊技制御用C P U 4 0 aは、直前の変動ゲームの終了からウェイトタイムが経過しているか否か（ウェイトタイム消化しているか否か）を判定し、この判定結果が肯定の場合にはステップM A 1 0に移行する。一方、ステップM A 8の判定結果が否定の場合（ウェイトタイムが経過していない場合）、遊技制御用C P U 4 0 aは、残りウェイトタイムを消化し（ステップM A 9）、ステップM A 1 0に移行する。そして、ステップM A 1 0に移行すると遊技制御用C P U 4 0 aは、各リールの回転動作を開始させるように各リールを制御する（リール回転開始）。

20

【 0 0 7 9 】

続いて、ステップM A 1 1に移行すると遊技制御用C P U 4 0 aは、図9に示すリールの停止制御（ステップM C 1 ~ M C 8）を行う。リールの停止制御において、遊技制御用C P U 4 0 aは、ストップボタン操作ありか否かを判定する（ステップM C 1）。ステップM C 1において、遊技制御用C P U 4 0 aは、遊技者の操作に基づくストップボタン3 3 L , 3 3 C , 3 3 Rの各種操作信号を入力すると、対応するストップボタンの操作ありを判定する。そして、遊技制御用C P U 4 0 aは、対応するリールを停止させる際のすべりコマ数等を決定し（ステップM C 2）、対応するリールを停止させるように制御する（ステップM C 3）。このようにして遊技制御用C P U 4 0 aは、各リールを停止させるための制御（リール停止制御）を行う。

30

【 0 0 8 0 】

続いて、遊技制御用C P U 4 0 aは、ステップM C 3で停止させたリールが第3停止、すなわち各リールの全てを停止させたか否かを判定し（ステップM C 4）、この判定結果が否定の場合にはステップM C 1の処理に戻ってステップM C 1 ~ M C 4の処理を繰り返し行う。一方、ステップM C 4の判定結果が肯定の場合（第3停止の場合）、遊技制御用C P U 4 0 aは、ステップM C 5に移行する。

40

【 0 0 8 1 】

続いて、ステップM C 5に移行すると遊技制御用C P U 4 0 aは、後述する継続抽選ゲームであるか否かを判定し、この判定結果が否定の場合にはリールの停止制御を終了して遊技制御フローのステップM A 1 2に移行する。一方、ステップM C 5の判定結果が肯定の場合（継続抽選ゲームである場合）、遊技制御用C P U 4 0 aは、後述するA R T演出状態の継続に係る継続抽選処理として、ステップM C 6 ~ M C 8に係る処理を行う。これらステップM C 6 ~ M C 8に係る処理を行うと、遊技制御用C P U 4 0 aは、遊技制御フローのステップM A 1 2に移行する。なお、リールの停止制御におけるステップM C 6 ~ M C 8に係る処理については後で詳しく説明する。

50

【 0 0 8 2 】

なお、遊技制御用CPU40aは、各リールに対応するリールセンサからの位置信号から、各リールの変動中には各リールの変動状況と、各リールの停止中には各リールの停止状況を把握している。また、遊技制御用CPU40aは、ストップボタン33L, 33C, 33Rからの各種操作信号が入力されるまでの間、回転中のリールについて停止制御を行わないで回転動作を維持させる。

【 0 0 8 3 】

そして、遊技制御用CPU40aは、リールの停止制御のステップMC1～MC4を行うことで以下のようにして各リールを停止させるように制御する。

すなわち、遊技制御用CPU40aは、役抽選（ステップMB3）で決定した当選役に
10
基づき各ストップボタン33L, 33C, 33Rが遊技者により操作されるタイミングから所定の範囲内（最大で4図柄分）で各リールを停止させて、任意の図柄の組み合わせを停止表示させる。遊技制御用CPU40aは、回転中の各リールを停止させる場合、当選している当選役と各ストップボタン33L, 33C, 33Rの操作タイミングから遊技制御用ROM40bに記憶される停止テーブルに基づく図柄の組み合わせを停止表示させる停止制御を行う。このため、各リールは、ストップボタン33L, 33C, 33Rの遊技者による停止操作のタイミングで停止するとは限らず、遊技者による停止操作のタイミングと各リールの停止するタイミングとが一致しない場合（所謂、「すべり」）がある。例えば、「すべり」を伴う制御では、停止させる図柄に対する遊技者による停止操作のタイ
20
ミングが早いとき、各リールを各リールの変動方向に強制的にすべらせて該停止させる図柄を入賞ライン上に停止させる。なお、停止表示させる図柄や「すべり」を伴う制御の内容は、ステップMC2にて決定される。

【 0 0 8 4 】

このため、各リールでは、停止させたい種類の図柄の間に挟む他の種類の図柄が5つ以上の部分を有していなければ、すべり制御を伴う結果、何れかの入賞ライン上に停止させた種類の図柄を停止表示させることができる。一方、各リールでは、停止させたい種類の図柄の間に挟む他の種類の図柄が5つ以上の部分を有していれば、すべり制御を伴っても、何れの入賞ラインにも停止させた種類の図柄を停止表示させることができない場合がある。

【 0 0 8 5 】

そして、遊技制御用CPU40aは、BN役の当選（当選の持ち越し）時、遊技者による停止操作のタイミングが予め定めたタイミングで行われる場合、BN停止目を停止表示させる。一方、遊技制御用CPU40aは、BN役の当選（当選の持ち越し）時、遊技者による停止操作のタイミングが予め定めたタイミングで行われない場合にはBN役の当選の可能性が有ることを示す「チャンス目」を停止させる。なお、この「チャンス目」は、はずれ役の当選時には停止表示されないようになっている。この場合には、BN役の取りこぼし（役情報の持ち越し）を発生させる。

【 0 0 8 6 】

また、遊技制御用CPU40aは、チェリー役の当選時、遊技者による停止操作のタイミングが予め定めたタイミングで行われる場合、チェリー停止目を停止表示させる。一方、
40
遊技制御用CPU40aは、チェリー役の当選時、遊技者による停止操作のタイミングが予め定めたタイミングで行われない場合、はずれ停止目を停止表示させる。この場合には、チェリー役の取りこぼしを発生させる。

【 0 0 8 7 】

また、遊技制御用CPU40aは、スイカ役の当選時、遊技者による停止操作のタイミングが予め定めたタイミングで行われる場合、スイカ停止目を停止表示させる。一方、遊技制御用CPU40aは、スイカ役の当選時、遊技者による停止操作のタイミングが予め定めたタイミングで行われない場合、はずれ停止目を停止表示させる。この場合には、スイカ役の取りこぼしを発生させる。

【 0 0 8 8 】

10

20

30

40

50

また、何れの当選役（ＢＮ役及び小役）も決定しない場合（はずれ役の当選時）、遊技制御用ＣＰＵ４０ａは、はずれ停止目を停止表示させる。

次に、ベル役（左正解ベル役、中正解ベル役、及び右正解ベル役）及びリプレイ役（通常リプレイ役、及び突入リプレイ役）の当選時における停止制御について説明する。

【００８９】

本実施形態のパチスロ１０では、「左正解ベル役」、「中正解ベル役」、及び「右正解ベル役」の当選時、３つのストップボタンのうち最初に操作されるストップボタンに基づき、ベル停止目、及びはずれ停止目のうち何れかの停止目が停止表示される。本実施形態では、何れかのベル役の当選に基づいてそれぞれに対応する正解の押し順が選択されることになる。

10

【００９０】

そして、左正解ベル役の当選時には、左リール１３Ｌを停止指示するストップボタン３３Ｌが最初に操作されることを、押し順正解としてベル停止目が停止表示される。一方、左正解ベル役の当選時には、左リール１３Ｌ以外を停止指示するストップボタン３３Ｃ，３３Ｒの何れかが最初に操作されることを、押し順不正解としてはずれ停止目（ベルこぼし目）が停止表示される。

【００９１】

また、中正解ベル役の当選時には、中リール１３Ｃを停止指示するストップボタン３３Ｃが最初に操作されることを、押し順正解としてベル停止目が停止表示される。一方、中正解ベル役の当選時には、中リール１３Ｃ以外を停止指示するストップボタン３３Ｌ，３３Ｒの何れかが最初に操作されることを、押し順不正解としてはずれ停止目（ベルこぼし目）が停止表示される。

20

【００９２】

また、右正解ベル役の当選時には、右リール１３Ｒを停止指示するストップボタン３３Ｒが最初に操作されることを、押し順正解としてベル停止目が停止表示される。一方、右正解ベル役の当選時には、右リール１３Ｒ以外を停止指示するストップボタン３３Ｌ，３３Ｃの何れかが最初に操作されることを、押し順不正解としてはずれ停止目（ベルこぼし目）が停止表示される。

【００９３】

そして、遊技制御用ＣＰＵ４０ａは、ベル役の当選時、押し順正解であれば、遊技者による停止操作のタイミングに関係なくベル停止目（賞態様）を停止表示させる。また、遊技制御用ＣＰＵ４０ａは、ベル役の当選時、押し順不正解であれば、遊技者による停止操作のタイミングに関係なくはずれ停止目（ベルこぼし目）を停止表示させる。なお、本実施形態では、ベルこぼし目として、予め定めた図柄の組み合わせが対応付けられている。

30

【００９４】

また、遊技制御用ＣＰＵ４０ａは、リプレイ役の当選時、当選内容に基づいて行う制御が異なる。本実施形態における遊技制御用ＣＰＵ４０ａは、リプレイ役の中でも入賞に関して押し順の概念を有する突入リプレイ役や特殊リプレイ役の当選を決定する場合、同時に通常リプレイ役の当選を重複して決定（重複当選を決定）するようになっている。すなわち、遊技制御用ＣＰＵ４０ａは、リプレイ役の中でも突入リプレイ役や特殊リプレイ役の当選の決定時、突入リプレイ役と通常リプレイ役の当選を重複して示す役情報を設定したり特殊リプレイ役と通常リプレイ役の当選を重複して示す役情報を設定したりすることになる。このため、遊技制御用ＣＰＵ４０ａが通常リプレイ役の当選を決定する場合には、突入リプレイ役や特殊リプレイ役の当選に基づく重複当選とする時と、突入リプレイ役や特殊リプレイ役の当選に基づかない単独の当選（単独当選）とする時とがある。以下では、突入リプレイ役や特殊リプレイ役の当選と示す場合には、同時に通常リプレイ役にも当選している時を意味している。

40

【００９５】

そして、遊技制御用ＣＰＵ４０ａは、単独当選とする通常リプレイ役の当選時、遊技者による停止操作のタイミングに関係なく単独当選とする通常リプレイ役の入賞とするリブ

50

レイ停止目（賞態様）を停止表示させる。この場合に遊技制御用CPU40aは、特に遊技者による停止操作のタイミングが各リールのそれぞれに白セブン図柄を停止表示させるタイミングで行われる場合、[リプレイ・白セブン・白セブン]による特定のリプレイ停止目を停止表示させる。

【0096】

また、本実施形態のパチスロ10では、突入リプレイ役の当選時、3つのストップボタンのうち最初に操作されるストップボタンが正解であれば、突入リプレイ停止目が停止表示される。本実施形態では、何れかの突入リプレイ役の当選に基づいてそれぞれに対応する正解の押し順が選択されることになる。

【0097】

そして、中正解突入リプレイ役の当選時には、中リール13Cを停止指示するストップボタン33Cが最初に操作されることを、押し順正解として突入リプレイ停止目が停止表示される。

【0098】

また、右正解突入リプレイ役の当選時には、右リール13Rを停止指示するストップボタン33Rが最初に操作されることを、押し順正解として突入リプレイ停止目が停止表示される。

【0099】

そして、遊技制御用CPU40aは、突入リプレイ役の当選時、押し順正解であれば、遊技者による停止操作のタイミングに関係なく突入リプレイ役の入賞とする突入リプレイ停止目（賞態様）を停止表示させる。一方、遊技制御用CPU40aは、突入リプレイ役の当選時、押し順不正解であれば、遊技者による停止操作のタイミングに関係なく重複当選とする通常リプレイ役の入賞とするリプレイ停止目（賞態様）を停止表示させる。

【0100】

また、本実施形態のパチスロ10では、特殊リプレイ役の当選時、3つのストップボタンのうちストップボタン33Rから操作されてさらに遊技者による停止操作のタイミングが各リールのそれぞれに白セブン図柄を停止表示させるタイミングで行われれば、特定の停止目が停止表示される。この特定の停止目として、条件無特殊リプレイ役の当選時には、特殊リプレイ停止目が停止表示されうる一方、条件付特殊リプレイ役の当選時には、[リプレイ・白セブン・白セブン]による特定のリプレイ停止目が停止表示される。すなわち、特別の図柄の組み合わせとしての特殊リプレイ停止目の停止表示には、右リール13Rからリールを停止させる特定の操作（所謂、「逆押し」）を要する。

【0101】

一方、遊技制御用CPU40aは、特殊リプレイ役の当選時、右リール13Rからリールが停止され、各リールのそれぞれに白セブン図柄を停止表示させるタイミングでない場合、遊技者による停止操作のタイミングに関係なく重複当選とする通常リプレイ役の入賞とするリプレイ停止目（賞態様）を停止表示させる。また、遊技制御用CPU40aは、特殊リプレイ役の当選時、右リール13Rからリールが停止されない場合、遊技者による停止操作のタイミングに関係なく重複当選とする通常リプレイ役の入賞とするリプレイ停止目（賞態様）を停止表示させる。

【0102】

そして、遊技制御用CPU40aは、条件無特殊リプレイ役の当選時、右リール13Rから停止され、各リールのそれぞれに白セブン図柄を停止表示させるタイミングで停止操作が行われる場合、図14(a)に示すように、[白セブン・白セブン・白セブン]による特殊リプレイ停止目を入賞ラインL1上に停止表示させる。特殊リプレイ停止目が停止表示される場合には、図14(a)のように入賞ラインL1上と非入賞ラインL4上とに2組（ダブル）の[白セブン・白セブン・白セブン]と[赤セブン・白セブン・白セブン]とが停止表示される。

【0103】

一方、遊技制御用CPU40aは、条件付特殊リプレイ役又は通常リプレイ役の当選時

10

20

30

40

50

、右リール１３Ｒから停止され、各リールのそれぞれに白セブン図柄を停止表示させるタイミングで停止操作が行われる場合、図１４（ｂ）に示すように、〔リプレイ・白セブン・白セブン〕による特定のリプレイ停止目を入賞ラインＬ１上に停止表示させる。このため、条件付特殊リプレイ役又は通常リプレイ役の当選時、右リール１３Ｒからリールが停止される場合には、右リール１３Ｒ及び中リール１３Ｃに関して特殊リプレイ停止目と同一態様で停止表示されうることになる。

【０１０４】

なお、遊技制御用ＣＰＵ４０ａは、通常リプレイ役の当選時、右リール１３Ｒからリールが停止されても各リールのそれぞれに白セブン図柄を停止表示させるタイミングで行われない場合、右リール１３Ｒ及び中リール１３Ｃのそれぞれに〔リプレイ〕を停止表示させるようになっている。このため、遊技制御用ＣＰＵ４０ａは、特殊リプレイ役の当選時、右リール１３Ｒからリールが停止されても各リールのそれぞれに白セブン図柄を停止表示させるタイミングで行われない場合、右リール１３Ｒ及び中リール１３Ｃのそれぞれに〔リプレイ〕を停止表示させることになる。

【０１０５】

続いて、遊技制御フローのステップＭＡ１２に移行すると遊技制御用ＣＰＵ４０ａは、表示役の決定を行う。ステップＭＡ１２において、遊技制御用ＣＰＵ４０ａは、遊技制御用ＲＡＭ４０ｃから役情報を読み出し、読み出した役情報（当選役）に対応する図柄の組み合わせが入賞ライン上に停止表示されているかを判定する。また、ステップＭＡ１２において、遊技制御用ＣＰＵ４０ａは、各リールの停止に伴って入力する位置信号から入賞ライン上に停止表示した図柄の組み合わせがどのような組み合わせであるかを特定し、その組み合わせが役情報（当選役）に対応する賞態様であるか否かを判定する。なお、遊技制御用ＣＰＵ４０ａは、入賞ライン上に停止表示した図柄の組み合わせが役情報（当選役）に対応する賞態様である場合に入賞と判定する一方、役情報（当選役）に対応する賞態様でない場合に非入賞と判定する。このようにして遊技制御用ＣＰＵ４０ａは、各リールの全てを停止させて図柄の組み合わせに基づく入賞判定を行う。

【０１０６】

続いて、遊技制御用ＣＰＵ４０ａは、入賞判定（ステップＭＡ１２）の結果に応じた各種処理を行う（ステップＭＡ１３）。この場合に遊技制御用ＣＰＵ４０ａは、入賞判定（ステップＭＡ１２）で入賞を判定している場合、賞態様に応じて遊技状態を移行させる制御や賞メダルを払出す制御を行う。なお、遊技制御用ＣＰＵ４０ａは、表示役決定（ステップＭＡ１２）で非入賞を判定している場合、賞メダルを払出す制御を行わないが遊技状態を移行させる制御を行う場合もある。その後、遊技制御用ＣＰＵ４０ａは、遊技制御フローを終了し、再び遊技制御フローのステップＭＡ１からの処理を行うことで次の変動ゲームに係る処理を行う。なお、本実施形態において遊技制御用ＣＰＵ４０ａは、役抽選や入賞判定により、演出状態の制御や各種演出に係る処理も行う。演出状態の制御や各種演出に係る処理については、後で詳しく説明する。

【０１０７】

具体的に、ＢＮ役の入賞を判定する場合、遊技制御用ＣＰＵ４０ａは、次の変動ゲームからＢＮ遊技に移行させる遊技状態の制御を行う。すなわち、遊技制御用ＣＰＵ４０ａは、ＢＮ遊技制御を行う。このＢＮ遊技制御において、遊技制御用ＣＰＵ４０ａは、ＢＮ遊技の開始後、１回目の変動ゲームから遊技者に付与した（払出した）賞メダルのＢＮ払出枚数のカウントを開始する。また、このＢＮ遊技制御において、遊技制御用ＣＰＵ４０ａは、ＢＮ遊技の変動ゲームで賞メダルを遊技者に付与する毎にＢＮ払出枚数を加算して更新する。なお、このＢＮ遊技制御において、遊技制御用ＣＰＵ４０ａは、ＢＮ払出枚数が最大払出数（本実施形態では７３枚）を超える変動ゲームの終了に伴ってＢＮ遊技を終了させる。

【０１０８】

また、チェリー役の入賞を判定する場合、遊技制御用ＣＰＵ４０ａは、２枚の賞メダルを払出す制御を行う。一方、遊技制御用ＣＰＵ４０ａは、チェリー役の当選時にはずれ停

止目に基づいてチェリー役の入賞を判定しない場合（チェリー役の取りこぼしを判定する場合）、1枚以上の賞メダルを付与しない制御を行う。

【0109】

また、遊技制御用CPU40aは、スイカ役の入賞を判定する場合、6枚の賞メダルを払出す制御を行う。一方、遊技制御用CPU40aは、スイカ役の当選時にはずれ停止目に基づいてスイカ役の入賞を判定しない場合（スイカ役の取りこぼしを判定する場合）、1枚以上の賞メダルを付与しない制御を行う。

【0110】

また、遊技制御用CPU40aは、ベル役の入賞を判定する場合、9枚の賞メダルを払出す制御を行う。一方、遊技制御用CPU40aは、ベル役の当選時にはずれ停止目に基づいてベル役の入賞を判定しない場合（ベル役の取りこぼしを判定する場合）、1枚以上の賞メダルを付与しない制御を行う。

10

【0111】

また、遊技制御用CPU40aは、通常リプレイ役（単独当選又は重複当選）の入賞を判定する場合、次の変動ゲームを再遊技させるための制御を行う。再遊技させるための制御において、遊技制御用CPU40aは、入賞を判定した変動ゲームと同一のベット数を設定する。また、遊技制御用CPU40aは、突入リプレイ役の入賞を判定する場合、次の変動ゲームを再遊技させるための制御を行う。なお、後述するようにこの場合に遊技制御用CPU40aは、NRT遊技を終了させて次の変動ゲームからRT遊技に移行させる遊技状態の制御も合わせて行うことになる。また、遊技制御用CPU40aは、特殊リプレイ役の入賞を判定する場合、次の変動ゲームを再遊技させるための制御を行う。

20

【0112】

次に、遊技制御用CPU40aが遊技状態に応じた変動ゲームに基づいて制御する遊技状態の移行の態様を図10に基づき説明する。

遊技制御用CPU40aは、一般遊技で当選したBN役の入賞を契機として次の変動ゲームからBN遊技（BN）に移行させる。この場合に遊技制御用CPU40aは、BN遊技の終了を契機に、当選時の遊技状態に関係なく次の変動ゲームからNRT遊技に移行させる。

【0113】

また、NRT遊技の制御中、遊技制御用CPU40aは、突入リプレイ役に当選して押し順正解に基づく突入リプレイ役の入賞（突入リプレイ停止目の停止表示）を契機として次の変動ゲームからRT遊技に移行させる。また、このNRT遊技の制御中、遊技制御用CPU40aは、突入リプレイ役に当選して押し順不正解や通常リプレイ役の当選に基づく通常リプレイ役の入賞（リプレイ停止目の停止表示）によっては次の変動ゲームからもNRT遊技を継続させる。

30

【0114】

すなわち、突入リプレイ役の当選時には、該突入リプレイ役の押し順正解して突入リプレイ停止目が停止表示されることで、RT遊技への移行条件が満たされる。一方、突入リプレイ役の当選時には、該突入リプレイ役の押し順不正解して突入リプレイ停止目が停止表示されないことで、RT遊技への移行条件が満たされないでNRT遊技が継続される。

40

【0115】

なお、NRT遊技の制御中、遊技制御用CPU40aは、特殊リプレイ役に当選して該特殊リプレイ役の入賞によっては次の変動ゲームからもNRT遊技を継続させる。このため、特殊リプレイ役の当選時には、遊技者の停止操作の内容に関係なくRT遊技への移行条件が満たされるわけでもない。

【0116】

また、RT遊技の制御中、遊技制御用CPU40aは、ベル役の当選に基づくベル役の取りこぼしの発生（はずれ停止目の停止表示）までRT遊技を継続させる。このベル役の取りこぼしの発生を契機として遊技状態がNRT遊技に移行される。また、RT遊技の制御中、遊技制御用CPU40aは、ベル役の当選に基づくベル役の入賞（ベル停止目の停

50

止表示)によっては次の変動ゲームからもR T遊技を継続させる。

【0117】

すなわち、R T遊技はベル役の取りこぼしさえ発生させなければ次のボーナス役の当選まで付与されることから、このR T遊技で制御する変動ゲームの回数に関してはその上限を設けない所謂、「無限」ということになる。このようにしてR T遊技では、ベル役の取りこぼしが回避される状況で継続される。また、このようなR T遊技の終了後には、その後のN R T遊技で突入リプレイ停止目を停止表示させる状況で再びR T遊技に移行される。

【0118】

次に、遊技制御用C P U 4 0 aが役抽選や入賞判定により行う各種演出や演出状態の制御に係る処理について説明する。

遊技制御用C P U 4 0 aは、役抽選や入賞判定の結果に基づいて各種演出を行わせるように演出表示装置14の表示内容などを制御する。また、遊技制御用C P U 4 0 aは、演出表示装置14の演出状態を、制御している遊技状態に応じて制御する。なお、遊技者は、演出表示装置14の演出状態に応じて変動ゲーム(遊技)を行うことになる。このような演出状態では、その種類から遊技状態を遊技者に把握させたり、遊技者が遊技を有利に行うことができるような演出を行ったりするようになっている。本実施形態における演出状態は、図11に示すように、複数種類に分類されている。

【0119】

そして、演出状態には、遊技状態が主にN R T遊技である場合に行われうる通常演出状態がある。この場合に演出表示装置14では、通常演出状態用の表示画面が画像表示される。この通常演出状態は、主にリプレイ役の当選確率が低確率抽選状態である場合に行われるとともに、ベル役の入賞を困難とするように演出が行われる。

【0120】

また、演出状態には、遊技状態が一般遊技であって主にR T遊技である場合に行われるA R T演出状態がある。この場合に演出表示装置14では、A R T演出状態用の表示画面が画像表示される。このA R T演出状態は、主にリプレイ役の当選確率が高確率抽選状態である場合に行われるとともに、ベル役の入賞を補助(アシスト)する演出が行われる。これにより、A R T演出状態では、ベル役の取りこぼしの回避が補助されるとともにベル役の当選に基づく賞メダルの入賞が補助される。このため、A R T演出状態は、遊技者にとって有利な状態(有利遊技状態)となる。

【0121】

また、演出状態には、遊技状態がB N遊技である場合に行われるB N演出状態がある。この場合に演出表示装置14では、B N演出状態用の表示画面が画像表示される。

本実施形態において、遊技制御用C P U 4 0 aは、遊技制御用R A M 4 0 cに演出状態の種類を示す演出フラグ(情報)を設定することで、制御している演出状態を把握する。そして、遊技制御用C P U 4 0 aは、演出フラグに対応する背景画像用の画像表示用データを選択するとともに、この選択した画像表示用データをもとに演出表示装置14の表示内容(表示画面)を制御する。

【0122】

以下、各演出状態における制御内容について、演出表示装置14における表示演出と合わせて説明する。

遊技制御用C P U 4 0 aは、これから説明する各演出状態での制御を行う結果、図11に示す態様で演出状態を移行させるように制御する。本実施形態では、このように演出状態の移行を制御する遊技制御用C P U 4 0 aが、遊技制御手段として機能する。

【0123】

最初に、通常演出状態における制御内容について説明する。

遊技制御用C P U 4 0 aは、遊技状態が主にN R T遊技である場合、通常演出状態に制御する。なお、遊技制御用C P U 4 0 aは、遊技状態がR T遊技である場合にも通常演出状態に制御する場合がある。

【 0 1 2 4 】

また、遊技制御用CPU40aは、通常演出状態の制御中、当選役の当選及び入賞の判定に基づいた処理を行う。なお、NRT遊技の通常演出状態の制御中には、BN役、チェリー役、スイカ役、ベル役、通常リプレイ役、突入リプレイ役、特殊リプレイ役の当選及び入賞の判定が行われうる。

【 0 1 2 5 】

そして、遊技制御用CPU40aは、通常演出状態の制御中、BN役の入賞を判定する場合、遊技状態のBN遊技への移行に合わせて演出状態をBN演出状態に移行させるように制御する。

【 0 1 2 6 】

また、遊技制御用CPU40aは、小役の中でも入賞に際してストップボタンの押し順を要するベル役の当選とする場合、押し順正解をナビゲート（ナビ）するような演出を行わせないように演出表示装置14を制御する。すなわち、通常演出状態中には、ベル役の入賞を困難とするように演出が行われる。このため、通常演出状態中、遊技者はベル役の当選時にたまたま押し順正解となる場面でこれを入賞させうる。

【 0 1 2 7 】

なお、遊技制御用CPU40aは、入賞に際してストップボタンの特定の操作を要する特殊リプレイ役の当選とする場合、特定の操作をナビゲート（ナビ）するような演出を行わせないように演出表示装置14を制御する。このため、通常演出状態中、遊技者は特殊リプレイ役の当選時にたまたま特定の操作を行う（右リール13Rからリールを停止させる）ことでこれを入賞させうる。

【 0 1 2 8 】

また、遊技制御用CPU40aは、通常演出状態の制御中、小役の中でもチェリー役、スイカ役、又は条件無特殊リプレイ役の当選とする場合、ART抽選を行うようになっていいる。このART抽選は、当選する当選役に基づいて所定の当選確率となるように当選及び非当選に乱数を振分けて行われる。また、このART抽選では、チェリー役の当選時、これよりも役抽選での当選確率が高いスイカ役に比してART抽選で突入の結果を導出し易くなっている。また、このART抽選では、条件無特殊リプレイ役の当選時、ART抽選で突入の結果（100%）を導出する、すなわち他の小役の当選時に比してART抽選で突入の結果を導出し易くなっている。また、このART抽選は、当選役の入賞ではなく当選役の当選を契機として行われる。また、このART抽選では、当選の結果とする場合にART演出状態に移行させることが決定される一方、非当選の結果とする場合にART演出状態に移行させないことが決定される。

【 0 1 2 9 】

なお、遊技制御用CPU40aは、ART抽選や後述する各抽選に用いる乱数の値を所定の周期毎に更新する乱数更新処理（乱数生成処理）を実行する。また、これら各抽選に用いる乱数は、所定の周期毎に更新され、遊技制御用RAM40cに記憶されている。そして、遊技制御用CPU40aは、各種抽選を行う際にその抽選で用いる乱数を遊技制御用RAM40cから取得し、該取得した乱数に基づき乱数抽選を行う。

【 0 1 3 0 】

遊技制御用CPU40aは、ART抽選に当選する場合、ART演出状態への移行を決定していることを示す情報（フラグ）を遊技制御用RAM40cに設定する。なお、遊技制御用CPU40aは、ART演出状態に制御するのに合わせてART演出状態への移行を決定していることを示す情報を遊技制御用RAM40cから消去するように制御する。

【 0 1 3 1 】

また、遊技制御用CPU40aは、通常演出状態の制御中、突入リプレイ役の当選とする場合、突入リプレイ停止目を停止表示させるための押し順正解となる操作方法（ストップボタンの押し順）をナビゲート（ナビ）する「リブナビ演出」を行わせる場合がある。遊技制御用CPU40aは、突入リプレイ役の当選とする場合、ART演出状態への移行を決定していることを示す情報が遊技制御用RAM40cに設定されているか否かを確認

10

20

30

40

50

する。そして、遊技制御用CPU40aは、ART演出状態への移行を決定していることを示す情報が設定されている場合、リプナビ演出を行わせる。一方、遊技制御用CPU40aは、ART演出状態への移行を決定していることを示す情報が設定されていない場合、リプナビ演出を行わせないようにする。

【0132】

本実施形態におけるリプナビ演出は、演出表示装置14で行われる。演出表示装置14では、図14(c)に示すように、ストップボタンを模した画像を3つ並べて表示させるとともに、3つのうちの一つに対して「1」の数字を付す態様で行われる。図14(c)の例では、3つのうち真ん中に「1」が付されていることから、ストップボタン33Cを最初に操作すべきことを遊技者に把握させる。

10

【0133】

このようにして遊技制御用CPU40aは、変動ゲームの開始に伴ってリプナビ演出を行わせるように演出表示装置14の表示内容を制御する。リプナビ演出では、当選した突入リプレイ役に基づく押し順正解を報知する内容で行われる。例えば、リプナビ演出では、中正解突入リプレイ役の当選が指定されていれば、ストップボタン33Cを最初に操作する内容で行われる。

【0134】

また、遊技制御用CPU40aは、通常演出状態の制御中、突入リプレイ役の入賞（突入リプレイ停止目の停止表示）を判定する場合、これを所定条件の成立として、遊技状態のRT遊技への移行に合わせて演出状態をART演出状態に移行させるように制御する。また、遊技制御用CPU40aは、通常リプレイ役の入賞（リプレイ停止目の停止表示）を判定する場合、通常演出状態の制御を継続する。

20

【0135】

また、遊技制御用CPU40aは、通常演出状態の制御中、ストップボタン33Lが最初に操作されなければ、遊技者にとって不利な状況となるペナルティを付与する。例えば、ペナルティとしては、突入リプレイ役の入賞を判定しても演出状態をART演出状態に移行させないようにしたりする。また、突入リプレイ役には、ストップボタン33Lの最初の操作を押し順正解とするものを含まないようにしている。これにより、通常演出状態中には、リプナビ演出が行われなければART演出状態に制御されないようにしている。なお、演出フラグには、ART演出状態を示す内容も設定されない。また、特殊リプレイ役の当選時には、左リール13Lから停止される場合に特殊リプレイ停止目や特定のリプレイ停止目が停止表示されないことから、ペナルティが回避されて遊技が行われている間、通常演出状態中に特殊リプレイ役に当選していたとしても特殊リプレイ停止目や特定のリプレイ停止目が停止表示されえないことになる。

30

【0136】

次に、ART演出状態における制御内容について説明する。

遊技制御用CPU40aは、遊技状態が主にRT遊技である場合、ART演出状態に制御する。また、遊技制御用CPU40aは、遊技状態がNRT遊技である場合にもART演出状態に制御する場合がある。

【0137】

また、遊技制御用CPU40aは、ART演出状態の制御中、当選役の当選及び入賞の判定に基づいた処理を行う。なお、RT遊技のART演出状態の制御中には、BN役、チェリー役、スイカ役、ベル役、通常リプレイ役、特殊リプレイ役の当選及び入賞の判定が行われうる。

40

【0138】

そして、遊技制御用CPU40aは、ART演出状態の制御中、BN役の入賞とする場合、遊技状態のBN遊技への移行に合わせて演出状態をBN演出状態に移行させるように制御する。

【0139】

なお、遊技制御用CPU40aは、BN演出状態に制御する場合、制御中のART演出

50

状態に関する情報を記憶して、B N演出状態の終了後の通常演出状態を経由して該情報に基づいたA R T演出状態に復帰させるようにする。このような通常演出状態の制御中には、後述するA R T回数として「0（零）」以外が設定されていることになる。このようにA R T回数として「0（零）」以外が設定されている場合、遊技制御用C P U 4 0 aは、突入リプレイ役の当選時にリブナビ演出を行わせるように制御する。

【0140】

また、遊技制御用C P U 4 0 aは、A R T演出状態の制御中、小役の中でも入賞に際してストップボタンの押し順を要するベル役の当選とする場合、押し順正解をナビゲート（ナビ）する「ベルナビ演出」を行わせる。すなわち、A R T演出状態中には、ベル役の入賞を補助（アシスト）する演出が行われる。このため、A R T演出状態中、遊技者は、ベル役の取りこぼしの回避が補助されるとともにベル役の入賞が補助される。

10

【0141】

ベルナビ演出は、演出表示装置14で行われるとともに、図14（c）に示すように、リブナビ演出と同様の態様で行われる。そして、遊技制御用C P U 4 0 aは、変動ゲームの開始に伴ってベルナビ演出を行わせるように演出表示装置14の表示内容を制御する。ベルナビ演出では、当選したベル役に基づく押し順正解を報知する内容で行われる。例えば、ベルナビ演出では、中正解ベル役の当選であれば、ストップボタン33Cを最初に操作する内容で行われる。

【0142】

なお、A R T演出状態の制御中には、ベル役の当選時にベルナビ演出が行われても停止操作を間違えてベル役の取りこぼしが生じうる。この場合には、ベル役の取りこぼしにより遊技状態がN R T遊技に移行されてしまうが以下に説明するようなA R T演出状態と同様の処理（A R T回数のカウントなど）が行われる。このようなN R T遊技のA R T演出状態の制御中には、突入リプレイ役にも当選しうようになるとともに、後述するA R T回数として「0（零）」以外が設定されていることになる。このため、その後の突入リプレイ役の当選時に遊技制御用C P U 4 0 aは、リブナビ演出を行わせてA R T演出状態（R T遊）に移行しうるように制御する。

20

【0143】

また、遊技制御用C P U 4 0 aは、A R T演出状態の制御中、該A R T演出状態で行った変動ゲームの実行回数を遊技制御用R A M 4 0 cでカウントする。遊技制御用C P U 4 0 aは、通常演出状態からA R T演出状態に移行させる場合、遊技制御用R A M 4 0 cにA R T回数として「30（回）」を設定する。遊技制御用C P U 4 0 aは、A R T演出状態で変動ゲームが行われる毎にA R T回数を減算（-1）して「0（零）」になるまで更新する。なお、遊技制御用C P U 4 0 aは、A R T回数を演出表示装置14で遊技者に報知する。これにより、遊技者は、A R T演出状態による変動ゲームが少なくとも継続される回数（残り回数）を把握する。

30

【0144】

そして、遊技制御用C P U 4 0 aは、A R T演出状態に制御中、A R T回数が「0（零）」となる場合、このような場合に先だて行われる継続抽選の結果によりその後の演出状態の制御内容が異なるようになっている。

40

【0145】

すなわち、遊技制御用C P U 4 0 aは、A R T演出状態に制御中、A R T回数が「0（零）」となる場合、先に行われる継続抽選で当選の結果を導出していればA R T回数に「30」を再設定して、直前のA R T回数分のA R T演出状態の経過後もA R T演出状態に継続して制御する。これによりA R T演出状態での変動ゲームが継続されて延長されることになる。

【0146】

一方、遊技制御用C P U 4 0 aは、A R T演出状態に制御中、A R T回数が「0（零）」となる場合、先に行われる継続抽選で非当選の結果を導出していればA R T演出状態を終了させて、直前のA R T回数分のA R T演出状態の経過を以って通常演出状態に制御す

50

る。これによりART演出状態での変動ゲームが終了されることになる。

【0147】

このため、本実施形態では、ART演出状態がART回数分の変動ゲームを1セットする一単位期間に区切って制御されるようになっている。また、先に行われる継続抽選で当選の結果を導出していればその時のART回数分の変動ゲーム(1セット、すなわち一単位期間)の経過後もART演出状態に継続して制御されることになる。一方、本実施形態では、先に行われる継続抽選で非当選の結果を導出していればその時のART回数分の変動ゲーム(1セット、すなわち一単位期間)の経過を以ってART演出状態の制御が終了されることになる。なお、本実施形態では、ART演出状態を継続可能なセットの上限セット数を「6(セット)」、すなわち1セット目~5セット目のART演出状態を継続可能に構成している。

10

【0148】

このような継続抽選に関して遊技制御用CPU40aは、これから開始させるART演出状態のセット直前の変動ゲームを継続抽選ゲームとし、該継続抽選ゲームで最後に停止されることになるリールの停止操作に合わせて該セットのART回数の経過後もART演出状態を継続させるか否かを決定する継続抽選を行う。

【0149】

すなわち、遊技制御用CPU40aは、1セット目のART回数の経過後もART演出状態を継続させるか否かを決定する継続抽選に関しては通常演出状態からART演出状態に移行させる直前であって突入リプレイ停止目が停止表示される変動ゲームを継続抽選ゲームとして継続抽選を行う。また、遊技制御用CPU40aは、2セット目以後の各ART回数の経過後もART演出状態を継続させるか否かを決定する継続抽選に関してはART回数が「0(零)」であって直前のセットのART演出状態で最終の変動ゲームを継続抽選ゲームとして継続抽選を行う。

20

【0150】

また、各セットのART演出状態で行われる継続抽選は、今回のセットのART回数の経過後もART演出状態を継続させることが決定されている場合に行われる一方、今回のセットのART回数の経過後もART演出状態を継続させることが決定されていない場合に行われなくなっている。なお、本実施形態の継続抽選については後で詳しく説明する。

30

【0151】

また、遊技制御用CPU40aは、ART演出状態に制御中、上限セット数となる6セット目におけるART回数が「0(零)」となる場合、継続抽選を行うことなくART演出状態を終了させて、直前のART回数分のART演出状態の経過を以って通常演出状態に制御する。この場合には、上限セット数分のART演出状態を経て該ART演出状態での変動ゲームが終了されることになる。

【0152】

また、遊技制御用CPU40aは、ART演出状態の制御中、各セットの開始に先立って行われる継続抽選の結果が遊技者に把握され難くした態様で演出を行なわせるように演出表示装置14の表示内容を制御する。なお、遊技制御用CPU40aは、継続抽選に当選しているかもしれないことを遊技者に示唆することは可能であるとともに、場合によっては継続抽選の当選を報知することも可能である。

40

【0153】

また、遊技制御用CPU40aは、ART演出状態の制御中、小役の中でも特殊リプレイ役の当選とする場合に今回のセットにおけるART演出状態のART回数を加算して上乗せ可能にしている。このART回数の上乗せでは、上乗せする上乗せ回数を抽選により決定する。また、遊技制御用CPU40aは、ART回数の上乗せ回数を決定する場合、該上乗せ回数をART回数に上乗せするように遊技制御用RAM40cのART回数を更新する。また、遊技制御用CPU40aは、ART回数の上乗せ回数を決定する場合、該決定をする変動ゲーム中に該上乗せ回数を遊技者に報知する上乗せ回数報知演出を演出表

50

示装置 14 で行わせるとともに、演出表示装置 14 で報知している A R T 回数に該上乗せ回数を加算して更新するように制御する。なお、遊技制御用 C P U 4 0 a は、A R T 回数の上乗せ回数を決定する変動ゲーム中に上乗せ回数報知演出や演出表示装置 14 で報知している A R T 回数の更新を行わない場合もある。

【 0 1 5 4 】

本実施形態では、このように A R T 演出状態の A R T 回数を上乗せすることで、今回のセットによる遊技期間が延長され、さらには A R T 演出状態での遊技期間の延長に繋がる。すなわち、本実施形態では、「A R T 回数」が「遊技期間」となるとともに「A R T 回数の上乗せ」が「遊技期間の延長」となる。なお、本実施形態の上乗せについては後で詳しく説明する。

10

【 0 1 5 5 】

次に、B N 演出状態における制御内容について説明する。

遊技制御用 C P U 4 0 a は、遊技状態が B N 遊技である間、B N 演出状態に制御する。

また、遊技制御用 C P U 4 0 a は、各演出状態から B N 演出状態に制御する場合、B N 払出枚数に対応する枚数を、演出表示装置 14 で遊技者に報知する。また、遊技制御用 C P U 4 0 a は、B N 遊技を終了させる場合に B N 演出状態の制御を終了し、遊技状態の N R T 遊技への移行に合わせて演出状態を通常演出状態に制御する。

【 0 1 5 6 】

そして、遊技制御用 C P U 4 0 a は、B N 演出状態に制御している場合、当選役の当選に基づいた演出を行わせるとともに、これら当選役の入賞の判定に基づいて演出を行わせるように演出表示装置 14 の表示内容を制御する。そして、遊技制御用 C P U 4 0 a は、ベル役の当選とする場合、A R T 演出状態と同様に、ベルナビ演出を行わせる。このため、B N 演出状態に制御される変動ゲームでは、ベル停止目により賞メダルを好適に獲得できる。

20

【 0 1 5 7 】

次に、遊技制御用 C P U 4 0 a が A R T 演出状態の制御中に行う継続抽選について詳しく説明する。

本実施形態の継続抽選を行うために遊技制御用 C P U 4 0 a は、突入リプレイ役の入賞を判定する場合、その後に移行される A R T 演出状態に関係する継続抽選で用いるための該継続抽選で当選の結果を導出する割合を示す継続率（当選確率）を定めた図 1 2 (a) ~ (d) に示す設定態様としての継続率テーブル 1 ~ 4 の何れかを決定する。なお、このような状況として本実施形態では、突入リプレイ停止目の停止表示（突入リプレイ役の入賞）を判定することで、新たに上限セット数分を継続可能な A R T 演出状態に制御される場面を想定している。

30

【 0 1 5 8 】

そして、本実施形態では、A R T 演出状態における 1 セット目 ~ 5 セット目の A R T 演出状態を継続させるか否かの継続抽選が上述したそれぞれのタイミングで行われるとともに、図 1 2 (a) ~ (d) に示すように各セットに対する各継続抽選での継続率をそれぞれに予め定めてテーブル化して管理するようになっている。本実施形態の継続抽選は、これから説明する継続率テーブルに定めた当選確率となるように当選及び非当選に乱数を振分けて行われる。

40

【 0 1 5 9 】

各継続率テーブル 1 ~ 4 には、これら各テーブルの中で最も低い最低継続率である「10 %」と、これよりも高い中継続率である「50 %」と、これよりも高い高継続率である「66 %」と、これら各テーブルの中で最高継続率である「75 %」がそれぞれに定められている。このため、最低継続率である「10 %」による継続抽選で継続の達成は、最も難度が高いことになる。

【 0 1 6 0 】

すなわち、図 1 2 (a) に示すように、継続率テーブル 1 は、最低継続率である「10 %」と最高継続率である「75 %」とを定めたテーブルであって、このテーブルのうち最

50

も低い継続率が最低継続率でもある「10%」となるように構成されている。このため、継続率テーブル1が用いられる場合には、1セット目の継続に関する継続抽選での継続率が最低継続率で行われてこの最低継続率による継続抽選を達成すると、最高継続率による継続抽選での継続率が到来してその後には最低継続率による継続抽選と最高継続率による継続抽選とがこの順に交互に到来することになる。

【0161】

また、図12(b)に示すように、継続率テーブル2は、最低継続率である「10%」と中継続率である「50%」と最高継続率である「75%」とを定めたテーブルであって、このテーブルのうち最も低い継続率が最低継続率でもある「10%」となるように構成されている。このため、継続率テーブル2が用いられる場合には、1セット目の継続に関する継続抽選での継続率が中継続率で行われてこの中継続率による継続抽選を達成すると、最低継続率による継続抽選と最高継続率による継続抽選とがこの順に交互に到来することになる。なお、本実施形態の中継続率である「50%」は、継続率テーブル3のうちでは最も低い継続率に位置付けられる一方、継続率テーブル2のうちでは最も低い継続率とはならないように構成されている。

10

【0162】

また、図12(c)に示すように、継続率テーブル3は、中継続率である「50%」と高継続率である「66%」とを定めたテーブルであって、このテーブルのうち最も低い継続率が中継続率である「50%」となるように構成されている。このため、継続率テーブル3が用いられる場合には、1セット目の継続に関する継続抽選での継続率が中継続率で行われてこの中継続率による継続抽選を達成すると、高継続率による継続抽選と中継続率による継続抽選とがこの順に交互に到来することになる。

20

【0163】

また、図12(d)に示すように、継続率テーブル4は、最高継続率である「75%」のみとなるように構成されている。このため、継続率テーブル4が用いられる場合には、各セット目の継続に関する継続抽選での継続率が最高継続率で行われることになる。

【0164】

このような各継続率テーブルが用いられる場合には、それぞれに以下に示すような傾向を示すことになる。

すなわち、継続率テーブル1が用いられる場合には、1セット目で終了され易く2セット目まで非常に継続され難く、非常に継続され難いセットと非常に継続され易いセットとを交互に繰り返す傾向を示す。この継続率テーブル1は、ART演出状態のセットの継続の観点で遊技者にとって最も不利に位置付けられるパターンとなっている。

30

【0165】

また、継続率テーブル2が用いられる場合には、継続率テーブル1が用いられる場合に比して1セット目で終了され難く2セット目まで継続され易く、2セット目からは非常に継続され難いセットと非常に継続され易いセットとを繰り返す傾向を示す。この継続率テーブル2は、ART演出状態のセットの継続の観点で遊技者にとって継続率テーブル1に比して有利に位置付けられるパターンとなっている。

【0166】

また、継続率テーブル3が用いられる場合には、継続率テーブル1が用いられる場合に比して1セット目で終了され難く2セット目まで継続され易く、2セット目からは非常に継続され易くないが5割～6割程度で継続される傾向を示す。この継続率テーブル3は、ART演出状態のセットの継続の観点で遊技者にとって継続率テーブル1、2に比して有利に位置付けられるパターンとなっている。

40

【0167】

また、継続率テーブル4が用いられる場合には、他の継続率テーブルが用いられる場合に比して各セットで非常に継続され易い傾向を示す。この継続率テーブル4は、ART演出状態のセットの継続の観点で遊技者にとって最も有利に位置付けられるパターンとなっている。

50

【0168】

そして、遊技制御用CPU40aは、継続率テーブルを特定可能な情報（フラグなど）を遊技制御用RAM40cに記憶（設定）している。また、遊技制御用CPU40aは、ART演出状態に制御すると次に通常演出状態に制御されるまでの間、途中にBN遊技を挟んだとしても遊技制御用RAM40cにおける継続率テーブルを特定可能な情報を記憶保持する。

【0169】

また、遊技制御用CPU40aは、突入リプレイ停止目の停止表示（突入リプレイ役の入賞）を判定する場合、継続率テーブル1～4の何れかを所定の当選確率（本実施形態では均等な割合）で決定する。また、遊技制御用CPU40aは、継続抽選ゲームで決定している継続率テーブルにおけるセット数に応じた継続率で継続抽選を行う。また、遊技制御用CPU40aは、ART演出状態に制御すると次に通常演出状態に制御されるまでの間、途中にBN遊技を挟んだとしても決定している継続率テーブルを継続して用いるようにしている。

【0170】

すなわち、遊技制御用CPU40aは、図9に示すリールの停止制御のステップMC5の判定が肯定の場合、すなわち変動ゲームで最後に停止されることになるリールの停止操作を検知してさらに該変動ゲームが継続抽選ゲームである場合、継続抽選を行う（ステップMC6）。ステップMC6において遊技制御用CPU40aは、上述した継続率テーブルを用いた継続抽選を行う。

【0171】

続いて、遊技制御用CPU40aは、ステップMC6の継続抽選の結果が最低継続率である「10%」によるART演出状態の継続を達成させたか否か、すなわち継続率10%で継続か否かを判定し（ステップMC7）、この判定結果が否定の場合にはリールの停止制御を終了して遊技制御フローに移行する。一方、遊技制御用CPU40aは、ステップMC7の判定結果が肯定の場合（継続率10%で継続の場合）、遊技制御用RAM40cの所定の記憶領域に最低継続率である「10%」によるART演出状態の継続を達成させたことを示す継続フラグをセットする（ステップMC8）。この継続フラグがセットされている場合には遊技制御用RAM40cの所定の記憶領域に「1」が記憶（設定）される一方、この継続フラグがセットされていない場合には遊技制御用RAM40cの所定の記憶領域に「0（零）」が記憶（設定）される。また、遊技制御用CPU40aは、継続フラグをセットすると次に通常演出状態に制御されるまでの間、途中にBN遊技を挟んだとしても継続して設定する一方、ART演出状態の終了を契機に継続フラグをクリア（「0（零）」をセット）する。

【0172】

そして、遊技制御用CPU40aは、このような継続抽選の結果が最低継続率である「10%」によるART演出状態の継続を達成させた場合、条件付特殊リプレイ役の当選時における制御が遊技者に有利となるように変化させる場合がある。

【0173】

次に、条件付特殊リプレイ役の当選時における制御の変化の態様について説明する。

本実施形態における遊技制御用CPU40aは、図13に示すようにART演出状態の制御中の継続抽選の当選状況や当選役の当選状況に基づいた各種特典付与条件を満たす場合、各種特典付与条件に応じた特典を遊技者に付与する。このような特典の一つとして条件付特殊リプレイ役の当選時における制御が遊技者に有利となる変化が設定されている。

【0174】

本実施形態では、図13に示すように、当選役の当選状況に基づく特殊リプレイ停止目（図13では「特リプ目」と示す）又はフリーズ演出中の特殊リプレイ停止目（図13では「フリーズ中の特リプ目」と示す）が停止表示されることで満たされる特典付与条件が設定されている。なお、本実施形態では、これら停止目が停止表示されることで特典付与条件を満たしたことを遊技者に把握させる一方、これら停止目が停止表示されなくても内

10

20

30

40

50

部的にこれら停止目を導出することを決定していれば特典付与条件を満たしたと同様に制御される。

【0175】

そして、遊技制御用CPU40aは、ART演出状態の制御中、特殊リプレイ役の当選とする場合、図14(a)、(b)に示すように、遊技者に右リール13Rから停止操作することを促す「右から」及び「白7白7白7を狙え」を画像表示させる報知演出としての操作指示演出を行わせるように演出表示装置14の表示内容を制御する。このような操作指示演出にしたがって右リール13Rから各リールのそれぞれに白セブン図柄を停止表示させるタイミングで停止操作が行われる場合には、条件無特殊リプレイ役に当選していれば、図14(a)のように「白セブン・白セブン・白セブン」と「赤セブン・白セブン・白セブン」の2組が停止表示される。また、このような操作指示演出にしたがって右リール13Rから各リールのそれぞれに白セブン図柄を停止表示させるタイミングで停止操作が行われる場合には、条件付特殊リプレイ役に当選していれば、図14(b)のように「リプレイ・白セブン・白セブン」が停止表示される。すなわち、この場合には、「赤セブン・白セブン・白セブン」や「白セブン・白セブン・白セブン」が停止表示され得ない。なお、この操作指示演出にしたがわないで、右リール13R以外から停止させたり各リールのそれぞれに白セブン図柄を停止表示させるタイミングでなかったりする場合には、「リプレイ・リプレイ・リプレイ」が停止表示される。

10

【0176】

また、遊技制御用CPU40aは、ART演出状態の制御中、通常リプレイ役の当選が指示されると、所定の確率で図14(b)に示すように、特殊リプレイ役の当選時と同様に操作指示演出を行わせるように演出表示装置14の表示内容を制御する。このような操作指示演出にしたがって右リール13Rから各リールのそれぞれに白セブン図柄を停止表示させるタイミングで停止操作が行われる場合には、通常リプレイ役の当選であれば、図14(b)のように「リプレイ・白セブン・白セブン」が停止表示される。すなわち、この場合には、「赤セブン・白セブン・白セブン」や「白セブン・白セブン・白セブン」が停止表示され得ない。

20

【0177】

また、条件付特殊リプレイ役に当選している場合には、図14(b)のように「リプレイ・白セブン・白セブン」が停止表示された後、最初のスタートレバー32の操作による変動ゲームの開始を停滞（以下、「フリーズ」という）させるとともに該フリーズ中に停止表示させている各リールを変動させてフリーズ演出を伴う場合がある。

30

【0178】

次に、本実施形態のフリーズ演出について詳しく説明する。

図15(a)に示すように、条件付特殊リプレイ役に当選している場合には、操作指示演出にしたがって停止操作が行われることで「リプレイ・白セブン・白セブン」が停止表示される。その後、最初のスタートレバー32の操作を契機に、該操作による変動ゲームの開始がフリーズされるフリーズ演出が行われる。このフリーズ演出中には、図15(b)に示すように、このフリーズ中に停止表示させている各リールを正回転及び逆回転方向への動作を小刻みに繰り返すリール煽り動作が行われる。

40

【0179】

そして、本実施形態のフリーズ演出では、リール煽り動作を伴った後、図15(c)に示すように、停止表示させている各リールを変動させない結果、透視窓16において遊技者が視認できるように特殊リプレイ停止目を一時的に停止表示させない、すなわち「失敗」となるフリーズ煽り演出を実行可能にしている。

【0180】

また、本実施形態のフリーズ演出では、リール煽り動作を伴った後、図15(d)に示すように、停止表示させている各リールを変動させる結果、透視窓16において遊技者が視認できるように特殊リプレイ停止目を一時的に停止表示させうる、すなわち「成功」となるフリーズ本演出を実行可能にしている。図15(d)に示すように、フリーズ本演出

50

の直前に〔リプレイ・白セブン・白セブン〕が停止表示されている場合には、特殊リプレイ停止目が一時的に停止表示される。本実施形態では、フリーズ本演出において、左リール１３Ｌを透視窓１６の下から上へと２図柄分だけ回転させる予め定めた動作が行われることで、フリーズ本演出の直前の入賞ラインに〔リプレイ・白セブン・白セブン〕が停止表示されている場合に左リール１３Ｌの〔リプレイ〕の代わりに〔白セブン〕を一時的に停止表示させる。これによりフリーズ本演出では、フリーズ本演出の直前に入賞ラインに〔リプレイ・白セブン・白セブン〕が停止表示されている場合に〔白セブン・白セブン・白セブン〕と〔赤セブン・白セブン・白セブン〕の２組が一時的に停止表示される。なお、透視窓１６の下から上への回転は、フリーズ演出を伴わない変動ゲームのリールの回転動作時の回転を正回転とすると逆回転していることになる。

10

【０１８１】

このようにしてフリーズ本演出により特殊リプレイ停止目が遊技者に視認可能に一時的に停止表示される場合が特典付与条件と設定されている。

なお、本実施形態では、フリーズ本演出及びフリーズ煽り演出に関する演出時間としてウェイトタイムよりも長い演出時間を設定している。このため、これらフリーズ演出を伴った後には、ウェイトタイムが経過している状況で変動ゲームを行うための各リールの回転が開始される。すなわち、フリーズ演出の実行中（フリーズ中）の間は、スタートレバー３２の操作により変動ゲームの開始操作が行われた後であるが、各ストップボタン３３Ｌ、３３Ｃ、３３Ｒの操作による各リールの停止操作が行えないようになっており、その分だけ変動ゲームの開始が停滞される状態となる。

20

【０１８２】

そして、特殊リプレイ停止目又はフリーズ中の特殊リプレイ停止目が停止表示される特典付与条件を満たす場合には、ＡＲＴ回数を上乗せする特典を定めている。この場合のＡＲＴ回数を上乗せする特典としては、上乗せ回数として「１０回」、「３０回」、「５０回」、「１００回」の何れかを上乗せする。このような上乗せ回数は、「１０回」、「３０回」、「５０回」、「１００回」の各上乗せ回数に乱数を振分けた抽選により決定される。なお、本実施形態の上乗せの決定に際しては、「１００回」＜「５０回」＜「３０回」＜「１０回」の順に決定し易くなるように各上乗せ回数に乱数が振分けられている。

【０１８３】

この場合に遊技制御用ＣＰＵ４０ａは、上述したようにＡＲＴ回数として上乗せする上乗せ回数を決定すると、該上乗せ回数をＡＲＴ回数に上乗せするように制御する。すなわち、遊技制御用ＣＰＵ４０ａは、特殊リプレイ停止目又はフリーズ中の特殊リプレイ停止目が停止表示される特典付与条件を満たした場面、又は該場面以後の何れかの変動ゲームにて、上乗せ回数報知演出や演出表示装置１４で報知しているＡＲＴ回数の更新（加算）を行うように制御する。例えば、遊技制御用ＣＰＵ４０ａは、演出表示装置１４で報知しているＡＲＴ回数の更新（加算）が行われないことで見た目上のＡＲＴ回数が「０（零）」となる変動ゲーム中に、先に行われなかった上乗せ回数報知演出や演出表示装置１４で報知しているＡＲＴ回数の更新（加算）を行うように制御する。

30

【０１８４】

また、条件無特殊リプレイ役の当選に基づく特殊リプレイ停止目が停止表示される特典付与条件を満たす場合には、次セット継続確定を報知する特典も定めている。すなわち、条件無特殊リプレイ役の当選に基づいて特殊リプレイ停止目が停止表示される場合には、先に行われる継続抽選の結果に関係なく次セット目もＡＲＴ演出状態が継続されるようになる。

40

【０１８５】

このため、本実施形態では、条件無特殊リプレイ役の当選に基づいて特殊リプレイ停止目の出現により先に行われた継続抽選の結果に関係なく次セット目もＡＲＴ演出状態が継続されることを遊技者に報知する。この場合には、先に行った継続抽選が非当選であれば該継続抽選における非当選の結果が当選の結果へと書き換えられることになる。

【０１８６】

50

また、本実施形態では、図 13 に示すように、継続抽選の当選状況に基づく継続抽選で当選の結果が導出されて A R T 演出状態の継続を達成させることで満たされる特典付与条件が設定されている。

【0187】

すなわち、最低継続率である「10%」による継続抽選により A R T 演出状態の継続を達成させる特典付与条件を満たす場合（「10%継続率」）には、その後の条件付特殊リプレイ役の当選時のフリーズ演出にて、フリーズ本演出及びフリーズ煽り演出のうちフリーズ本演出を伴わせ易くする特典を定めている。この場合の特典としては、条件付特殊リプレイ役の当選時にフリーズ演出としてフリーズ本演出及びフリーズ煽り演出の何れを行わせるかを抽選するフリーズ演出抽選におけるフリーズ本演出を行わせる抽選結果の当選確率を高めるようになる。

10

【0188】

本実施形態のフリーズ演出抽選は、A R T 演出状態の制御中における条件付特殊リプレイ役の当選毎に行われるとともに、「フリーズ本演出」、「フリーズ煽り演出」のそれぞれに乱数を振分けて行われる。このフリーズ演出抽選は、低確率抽選であれば「フリーズ本演出」の抽選結果が「5%」となるように、すなわち「フリーズ本演出」よりも「フリーズ煽り演出」の抽選結果が決定され易いように乱数を振分けて行われる。また、このフリーズ演出抽選は、高確率抽選であれば「フリーズ本演出」の抽選結果が「90%」となるように、すなわち「フリーズ煽り演出」よりも「フリーズ本演出」の抽選結果が決定され易く、さらに低確率抽選よりも「フリーズ本演出」の抽選結果が決定され易いように乱数を振分けて行われる。なお、遊技制御用 C P U 4 0 a は、フリーズ演出抽選を低確率抽選及び高確率抽選の何れで行うかを特定可能な情報（フラグなど）を遊技制御用 R A M 4 0 c に記憶（設定）している。また、遊技制御用 C P U 4 0 a は、フリーズ演出抽選を低確率抽選及び高確率抽選の何れで行うかを特定可能な情報を次に通常演出状態に制御されるまでの間、途中に B N 遊技を挟んだとしても継続して設定する一方、A R T 演出状態の終了を契機に低確率抽選で行うことを特定可能な情報を記憶（設定）する。

20

【0189】

また、中継続率である「50%」、高継続率である「66%」、最高継続率である「75%」による継続抽選により A R T 演出状態の継続を達成させる場合には、最低継続率である「10%」により A R T 演出状態の継続を達成させるときのような特典を何も定めていない。

30

【0190】

本実施形態では、継続抽選の当選状況に基づく特典付与条件は、継続率テーブル1又は継続率テーブル2が用いられている場合にのみ満たしうる状況が存在する。すなわち、継続抽選の当選状況に基づいて条件付特殊リプレイ役の当選時のフリーズ演出にて、フリーズ本演出を伴わせ易くする特典は、継続率テーブル3や継続率テーブル4に比して遊技者に不利な継続率テーブル1や継続率テーブル2が用いられる場合にのみ付与されうる。

【0191】

このようにして継続抽選の当選状況に基づく特典付与条件を満たす場合、遊技制御用 C P U 4 0 a は、該継続抽選後の A R T 演出状態から条件付特殊リプレイ役の当選時のフリーズ演出抽選を高確率抽選で行うことで、フリーズ本演出を伴わせ易くするように制御する。この場合に遊技制御用 C P U 4 0 a は、遊技制御用 R A M 4 0 c の記憶（設定）内容を高確率抽選でフリーズ演出抽選を行うことを特定可能な情報となるように更新する。

40

【0192】

なお、本実施形態では、A R T 演出状態の制御中に遊技者に特典を付与するように制御する遊技制御用 C P U 4 0 a が、特典付与制御手段として機能する。

次に、遊技制御用 C P U 4 0 a が行うフリーズ演出の実行に係る処理について詳しく説明する。

【0193】

まず、フリーズ演出を実行させるための設定処理となる図8に示す内部抽選処理のステ

50

ップMB5～MB9について説明する。

遊技制御用CPU40aは、内部抽選処理のステップMB4の判定結果が肯定であることからステップMB5に移行する場合、すなわちART演出状態の制御中であって条件付特殊リプレイ役の当選とする場合にステップMB5～MB9を行う。そして、遊技制御用CPU40aは、遊技制御用RAM40cに継続フラグをセットしているか否か、すなわち継続フラグありか否かを判定し（ステップMB5）、この判定結果が肯定の場合には高確率抽選によるフリーズ演出抽選を行う（ステップMB6）。一方、ステップMB5の判定結果が否定の場合（継続フラグありでない場合）、遊技制御用CPU40aは、低確率抽選によるフリーズ演出抽選を行う（ステップMB7）。

【0194】

続いて、遊技制御用CPU40aは、ステップMB6又はステップMB7でのフリーズ演出抽選で「フリーズ本演出」の抽選結果、すなわち当選したか否かを判定し（ステップMB8）、この判定結果が否定の場合には内部抽選処理を終了する。一方、ステップMB8の判定結果が肯定の場合（フリーズ演出抽選に当選の場合）、遊技制御用CPU40aは、遊技制御用RAM40cの所定の記憶領域に次の変動ゲームの開始に際してフリーズ本演出を行わせることを示すリール演出フラグをセットする。このリール演出フラグがセットされている場合には遊技制御用RAM40cの所定の記憶領域に「1」が記憶（設定）される一方、このリール演出フラグがセットされていない場合には遊技制御用RAM40cの所定の記憶領域に「0（零）」が記憶（設定）される。また、遊技制御用CPU40aは、リール演出フラグをセットするとフリーズ本演出の実行後にクリア（「0（零）」をセット）するようにしている。

【0195】

このような本実施形態では、遊技制御用CPU40aがステップMB5で継続フラグありか否かを判定することから、継続抽選の結果が最低継続率である「10％」によるART演出状態の継続を達成させたか否かに応じてフリーズ演出抽選での抽選結果が変化することになる。すなわち、継続抽選の結果が最低継続率である「10％」によるART演出状態の継続を達成させた場合には、条件付特殊リプレイ役の当選時における制御が遊技者に有利となるように変化することになる。その結果、本実施形態では、継続抽選の結果が最低継続率である「10％」によるART演出状態の継続を達成させているか否かにより、ART回数の上乗せや継続の状況が変化することから、その後の遊技期間さらにはART演出状態での遊技期間が変化することになる。そして、本実施形態では、継続抽選の結果が最低継続率である「10％」によるART演出状態の継続を達成させている場合、その後の遊技期間さらにはART演出状態での遊技期間が遊技者に有利となるように変化することになる。

【0196】

また、このようにリール演出フラグをセットすることで遊技制御用CPU40aは、その後の最初のスタートレバー32の操作による変動ゲームの開始をフリーズさせてフリーズ演出を行わせることができる状態に設定することになる。

【0197】

次に、フリーズ演出を実行させるための実行処理となる図7に示す遊技制御フローのステップMA5～MB7について説明する。

遊技制御用CPU40aは、遊技制御フローのステップMA4の判定結果が肯定であることからステップMA5に移行する場合、すなわちART演出状態の制御中であって条件付リプレイ役の当選の次の変動ゲームの場合にステップMA5～MA7を行う。そして、遊技制御用CPU40aは、遊技制御用RAM40cにリール演出フラグをセットしているか否か、すなわちリール演出フラグありか否かを判定する（ステップMA5）。ステップMA5において、遊技制御用CPU40aは、これから行う変動ゲームの直前であって条件付特殊リプレイ役の当選とした直前の変動ゲームの結果に基づいてフリーズ演出を実行させるか否かを決定する。

【0198】

続いて、ステップMA5の判定結果が肯定の場合（リール演出フラグありの場合）、遊技制御用CPU40aは、変動ゲームの開始をフリーズさせてその間にフリーズ本演出を行わせるように各リールを動作させるように制御する（ステップMA6）。すなわち、ステップMA6において、遊技制御用CPU40aは、リール煽り動作を伴わせてさらに左リール13Lを透視窓16の下から上へと2図柄分だけ回転させるように各リールの回転動作を制御する。これに合わせて遊技制御用CPU40aは、フリーズ本演出に対応する表示演出を行わせるように演出表示装置14の表示内容も制御する。

【0199】

一方、ステップMA5の判定結果が否定の場合（リール演出フラグありでない場合）、遊技制御用CPU40aは、変動ゲームの開始をフリーズさせてその間にフリーズ煽り演出を行わせるように各リールを動作させるように制御する（ステップMA7）。すなわち、ステップMA7において、遊技制御用CPU40aは、リール煽り動作を伴わせるように各リールの回転動作を制御する。これに合わせて遊技制御用CPU40aは、フリーズ煽り演出に対応する表示演出を行わせるように演出表示装置14の表示内容も制御する。

【0200】

このように構成された本実施形態において、ART演出状態中におけるフリーズ演出抽選の変化態様について図16(a)～(c)に基づき説明する。

図16(a)は、ART演出状態の制御が開始されてから変動ゲームが進行する態様を示している。また、図16(a)は、各継続抽選で当選、すなわち継続が達成される例を示している。すなわち、突入リプレイ停止目が停止表示される変動ゲーム（突入リプレイ入賞ゲーム）では、1セット目のART演出状態を継続させるか否かを決定するための1セット目継続抽選が行われることになる。続いて、1セット目のART演出状態が開始され、1セット目の最終の変動ゲーム（1セット目最終ゲーム）では、2セット目のART演出状態を継続させるか否かを決定するための2セット目継続抽選が行われることになる。続いて、2セット目のART演出状態が開始され、2セット目の最終の変動ゲーム（2セット目最終ゲーム）では、3セット目のART演出状態を継続させるか否かを決定するための3セット目継続抽選が行われることになる。その後には、このような態様が繰り返されることになる。

【0201】

そして、図16(b)は、継続率テーブルとして継続率テーブル1を用いる場合を示している。この場合に1セット目継続抽選が最低継続率である「10%」で行われてこの継続を達成（10%成功）する、すなわち最も難度の高い継続を達成することから高確率抽選でフリーズ演出抽選が行われる特典が以後のART演出状態で付与される。その結果、1セット目以後のART演出状態では、条件付特殊リプレイ役に当選するとフリーズ本演出を伴い易くなり、ART回数が上乘せされ易いことになる。

【0202】

また、図16(c)は、継続率テーブルとして継続率テーブル2を用いる場合を示している。この場合に1セット目継続抽選が中継続率である「50%」で行われてこの継続を達成（50%成功）することから1セット目の間は低確率抽選でフリーズ演出抽選が行われる。その結果、1セット目のART演出状態では、条件付特殊リプレイ役に当選してもフリーズ本演出を伴い難くなり、ART回数が上乘せされ難いことになる。

【0203】

また、この場合に2セット目継続抽選が最低継続率である「10%」で行われてこの継続を達成（10%成功）する、すなわち最も難度の高い継続を達成することから高確率抽選でフリーズ演出抽選が行われる特典が以後のART演出状態で付与される。その結果、2セット目以後のART演出状態では、条件付特殊リプレイ役に当選するとフリーズ本演出を伴い易くなり、ART回数が上乘せされ易いことになる。

【0204】

このように構成された本実施形態では、図16(a)～(c)に示すように、最も難度の高い継続を達成した遊技者に対してはその対価として条件付特殊リプレイ役の当選時に

フリーズ本演出を伴い易くなるといった特典を付与可能になる。

【0205】

また、本実施形態では、図16(c)で例示する2セット目のART演出状態中においては直前の1セット目のART演出状態中よりも条件付特殊リプレイ役の当選に基づく特典付与条件を高確率で成立させうるようにしている。このため、最も難度の高い継続を達成した遊技者に対してはその対価として条件無特殊リプレイ役の当選に基づく特典付与条件と合わせて特典付与条件が成立し易くなる状況を付与可能になる。

【0206】

またこのような対価としては、条件無特殊リプレイ役の当選時に操作指示演出を伴って特殊リプレイ停止目が停止表示されなくてもフリーズ演出により特殊リプレイ停止目が停止表示されうるチャンスを遊技者に付与可能になる。

10

【0207】

また、本実施形態では、最低継続率で行われる継続抽選後からは高確率抽選でフリーズ演出抽選を行なうようになることから、最も難度の高い継続を達成した対価をART演出状態のセットが継続する間、継続して付与可能になる。

【0208】

また、本実施形態では、特殊リプレイ役のうち当選確率の低い条件無特殊リプレイ役の当選によってはこれよりも当選確率の高い条件付特殊リプレイ役の当選に比して優遇した内容の特典を付与することから、当選役の当選の難度の高低に対しても相応の対価を付与可能になる。

20

【0209】

また、本実施形態では、最も難度の高い継続という状況を遊技者にとって不利に位置付けられる継続率テーブル1又は継続率テーブル2でのみ設定することから、不利な状況でさらに難度の高い継続を達成した遊技者に対しては対価として特殊リプレイ役に関する特典付与条件が成立し易くなるといった特典を付与可能になる。

【0210】

一方、本実施形態では、最も難度の高い継続という状況を遊技者にとって有利に位置付けられる継続率テーブル3又は継続率テーブル4で設定しないことで、有利な状況ではこのような状況を遊技者に楽しませるようにしている。

【0211】

したがって、本実施形態によれば、以下に示す効果を得ることができる。

30

(1) ART演出状態では、用いられている継続率テーブルのうち最も低い当選確率(本実施形態では、最低継続率「10%」)で行われる継続抽選を経て継続されたセット中においては直前のセット中よりも特典付与条件を高確率で成立させうる構成とした。このため、用いられている継続率テーブルのうち最も難度の高い継続を達成した遊技者に対しては、その対価として特典付与条件が成立し易くなる状況を付与しうるようになる。このようにして特に難度の高い継続の達成に対しては対価を付与可能にすることで、継続の難度の高低が変化しうる遊技の興趣を効果的に向上させることができる。

【0212】

また、特に難度の高い継続の達成に対しては対価を付与可能にすることで、遊技者を満足させることができるようになる。すなわち、遊技者に難度の高い継続を達成しないとART演出状態を継続させることができない状況であることが把握されうる場合には、特に難度の高い継続を達成させても何も特典がなければ物足りなさを遊技者に感じさせうる。しかしながら、特に難度の高い継続の達成に対しては対価を付与可能にすることで、遊技者に難度の高い継続を達成しないとART演出状態を継続させることができない状況であることが把握されても物足りなさを感ぜさせないで遊技者を満足させることができる。

40

【0213】

(2) ART演出状態では、用いられている継続率テーブルのうち最も低い当選確率で行われる継続抽選を経て継続されたセット中においては直前のセット中よりもフリーズ本演出を高確率で行わせうる構成とした。このため、用いられている継続率テーブルのうち

50

最も難度の高い継続を達成した遊技者に対しては、その対価として特殊リプレイ役（本実施形態では、条件付特殊リプレイ役）の当選時に特殊リプレイ停止目が停止表示されなかった場合にフリーズ本演出が行われ易くなる状況を付与しうようになる。すなわちこのような対価としては、特殊リプレイ役の当選時に特殊リプレイ停止目が停止表示されなくてもフリーズ本演出により特殊リプレイ停止目が停止表示（本実施形態では、一時的に停止表示）されうるチャンスを好適に遊技者に付与可能にすることができる。

【0214】

（３）ＡＲＴ演出状態では、用いられている継続率テーブルのうち最も低い当選確率（本実施形態では、中継続率「５０％」）が他の継続率テーブルで設定されるうち最も低い当選確率として設定されていない場合に直前のセット中よりも特典付与条件を高確率で成立させうる対象としない構成とした。これにより、特典付与条件を高確率で成立させうるといった状況は、より難度が高い継続を達成したことに対する希少性の高い対価と位置付けることができるようになる。このようにしてより難度の高い継続の達成に対してはそれ相応の希少な対価を付与可能にすることで、継続の難度の高低が変化する遊技の興趣を効果的に向上させることができる。

10

【0215】

（４）ＡＲＴ演出状態では、用いられている継続率テーブルのうち最も低い当選確率で行われる継続抽選を経てからさらに継続された後のセット中にあるのは直前のセット中よりも特典付与条件を低確率で成立させないように制御する構成とした。このため、用いられている継続率テーブルのうち最も難度の高い継続を達成した対価をＡＲＴ演出状態が継続する間、継続して付与可能にすることができるようになる。その結果、継続抽選の当選確率の高低に関係なくＡＲＴ演出状態の継続に対する期待を高めることで、遊技の興趣を効果的に向上させることができる。

20

【0216】

（５）特殊リプレイ役としては当選確率を異ならせた複数種類を備えるとともに、特殊リプレイ役毎に特典の内容に差を設定する構成とした。また、これらの当選確率の高低に応じて、これらのうち当選確率が低い条件無特殊リプレイ役に基づく特典としては、これらのうち当選確率高い条件付特殊リプレイ役に基づく特典よりも優遇するようにすることで、当選役の当選の難度の高低に対しても相応の対価を付与しうようになる。

30

【0217】

（第２の実施形態）

次に、本発明の第２の実施形態を図１７～図２５に基づき説明する。

なお、第２の実施形態は、パチスロ１０の電氣的構成、遊技の処理に関する構成、特典付与条件に関する構成が、第１の実施形態とは異なっている。そのため、第１の実施形態と同様の部分については、同一符号を付すことにし、その重複説明を省略する。

【0218】

本実施形態の賞態様のうちリプレイ停止目は、内部抽選で当選役として「通常リプレイ役」が決定されている場合に入賞する賞態様に定められている。また、本実施形態の賞態様のうち特殊リプレイ停止目は、「条件無特殊リプレイ役」及び「条件付特殊リプレイ役」が決定されている場合に入賞する賞態様に定められている。

40

【0219】

次に、本実施形態のパチスロ１０の電氣的構成を図１７にしたがって説明する。

本実施形態のパチスロ１０の機裏側には、遊技機全体を制御する主制御基板５０が装着されている。主制御基板５０は、遊技機全体を制御するための各種処理を実行し、該処理結果に応じて各種の制御信号（制御コマンド）を演算処理し、該制御信号を出力する。また、機裏側には、遊技状態に応じた演出制御等を実行するサブ制御基板５１が装着されている。そして、サブ制御基板５１は、主制御基板５０が出力した各種の制御信号を入力し、該制御信号に基づき所定の制御を実行する。

【0220】

主制御基板５０には、各リール、リールセンサＳＥ１～ＳＥ３、メダルセンサＳＥ４、

50

サブ制御基板 5 1、ホッパー 3 8 が接続されている。また、主制御基板 5 0 には、中央パネル 1 5 に設けられた各種情報表示部 1 9 が接続されている。また、主制御基板 5 0 には、B E T ボタン 2 8 と、M A X B E T ボタン 2 9 と、精算スイッチ 3 1 と、スタートレバー 3 2 と、各ストップボタン 3 3 L , 3 3 C , 3 3 R とが接続されている。また、サブ制御基板 5 1 には、演出表示装置 1 4、スピーカ S P、ランプ R が接続されている。

【 0 2 2 1 】

以下、主制御基板 5 0 について説明する。

主制御基板 5 0 は、主制御用 C P U 5 0 a を備えており、該主制御用 C P U 5 0 a には、主制御用 R O M 5 0 b 及び主制御用 R A M 5 0 c が接続されている。主制御用 C P U 5 0 a は、当選役決定乱数などの各種乱数の値を所定の周期毎に順次更新し、更新後の値を主制御用 R A M 5 0 c の設定領域に設定して更新前の値を書き換えている。

10

【 0 2 2 2 】

そして、主制御用 C P U 5 0 a は、第 1 ~ 第 3 の位置信号により各リールの回転位置及び停止位置を把握し、該第 1 ~ 第 3 の位置信号に基づき各リールの回転及び停止の制御を行う。また、主制御用 C P U 5 0 a には、接続される各ボタンが操作されたことを示す各種操作信号が入力されるようになっている。

【 0 2 2 3 】

また、主制御用 R O M 5 0 b には、パチスロ 1 0 を制御するためのメイン制御プログラム、遊技状態に応じて用いる複数の当選役決定テーブルが記憶されている。また、主制御用 R O M 5 0 b には、役毎に図柄の組み合わせの停止テーブルが予め定められている。また、主制御用 R A M 5 0 c には、パチスロ 1 0 の動作中に適宜書き換えられる各種情報が記憶（設定）されるようになっている。

20

【 0 2 2 4 】

以下、サブ制御基板 5 1 について説明する。

サブ制御基板 5 1 は、サブ制御用 C P U 5 1 a を備えており、該サブ制御用 C P U 5 1 a にはサブ制御用 R O M 5 1 b 及びサブ制御用 R A M 5 1 c が接続されている。サブ制御用 R O M 5 1 b には、各種遊技演出を行うためのサブ制御プログラム、表示演出パターン、音声演出パターン、発光演出パターンが記憶されている。また、サブ制御用 R A M 5 1 c には、パチスロ 1 0 の動作中に適宜書き換えられる各種情報が記憶（設定）されるようになっている。具体的には、サブ制御用 R A M 5 1 c には、遊技状態に係るサブ用状態情報（フラグなど）がサブ制御用 C P U 5 1 a により記憶（設定）されるようになっている。

30

【 0 2 2 5 】

本実施形態の主制御用 C P U 5 0 a は、各種操作信号を入力すると、図 1 8 に示す遊技制御フローに示す処理を行うように各種操作信号に定める所定の制御を実行する。そして、主制御用 C P U 5 0 a は、各種情報表示部 1 9 の表示制御、賞メダルを払出す制御、クレジットの清算時の制御等を行う。

【 0 2 2 6 】

また、主制御用 C P U 5 0 a は、メイン制御プログラムに基づく処理を所定制御周期毎に繰り返し行うことで、図 1 8 に示す遊技制御フローにしたがう処理を順次行うことになる。

40

【 0 2 2 7 】

具体的に、主制御用 C P U 5 0 a は、ステップ M A 1 ~ M A 3 の処理を行った後、ステップ M A 8 ~ M A 1 3 の各処理を行う。また、主制御用 C P U 5 0 a は、遊技制御フローのステップ M A 3 にて図 1 9 に示す内部抽選処理としてステップ M B 1 ~ M B 3 の各処理を行う。

【 0 2 2 8 】

そして、主制御用 C P U 5 0 a は、遊技者によるスタートレバー 3 2 の操作を検出して役抽選（ステップ M B 3）の処理を行った後で、変動ゲームの開始を指示するとともに、役抽選の抽選結果及び変動ゲームが行われる遊技状態を示した変動ゲーム開始コマンドを

50

サブ制御基板 5 1 (サブ制御用 CPU 5 1 a) に出力する。この変動ゲーム開始コマンドは、持ち越されている BN 役があればその役情報も合わせて指示する。なお、サブ制御基板 5 1 (サブ制御用 CPU 5 1 a) への変動ゲーム開始コマンドは、各リールの回転動作の開始、すなわちステップ MA 1 0 の処理に合わせて出力するようにしてもよい。

【 0 2 2 9 】

また、主制御用 CPU 5 0 a は、遊技制御フローのステップ MA 1 1 にて図 2 0 に示すリールの停止制御としてステップ MC 1 ~ MC 4 の各処理を行う。

そして、主制御用 CPU 5 0 a は、ストップボタン 3 3 L, 3 3 C, 3 3 R の各種操作信号を入力すると、各種操作信号をサブ制御用 CPU 5 1 a に出力する。このストップボタン 3 3 L, 3 3 C, 3 3 R の各種操作信号では、ストップボタン 3 3 L, 3 3 C, 3 3 R の遊技者による操作状況をサブ制御基板 5 1 (サブ制御用 CPU 5 1 a) に認識させる。

10

【 0 2 3 0 】

また、主制御用 CPU 5 0 a は、条件付特殊リプレイ役の当選時、3つのストップボタンのうちストップボタン 3 3 R から操作されてさらに遊技者による停止操作のタイミングが各リールのそれぞれに白セブン図柄を停止表示させるタイミングで行われれば、特殊リプレイ停止目が停止表示させうる。

【 0 2 3 1 】

一方、主制御用 CPU 5 0 a は、条件付特殊リプレイ役の当選時、右リール 1 3 R からリールが停止され、各リールのそれぞれに白セブン図柄を停止表示させるタイミングでない場合、遊技者による停止操作のタイミングに関係なくリプレイ停止目(賞態様)を停止表示させる。また、主制御用 CPU 5 0 a は、特殊リプレイ役の当選時、右リール 1 3 R からリールが停止されない場合、遊技者による停止操作のタイミングに関係なくリプレイ停止目(賞態様)を停止表示させる。

20

【 0 2 3 2 】

また、主制御用 CPU 5 0 a は、遊技制御フローのステップ MA 1 2 において、入賞判定の判定に基づく入賞指示コマンドをサブ制御基板 5 1 (サブ制御用 CPU 4 1 a) に出力する。この入賞指示コマンドでは、変動ゲーム開始コマンドで指示される当選役が入賞したことをサブ制御基板 5 1 (サブ制御用 CPU 5 1 a) に認識させる。また、この入賞指示コマンドでは、入賞とともに何れの停止目によって入賞したか(賞態様)に関してもサブ制御基板 5 1 (サブ制御用 CPU 5 1 a) に認識させる。

30

【 0 2 3 3 】

なお、主制御用 CPU 5 0 a は、図 1 0 に示すように、遊技状態に応じた変動ゲームに基づいて制御する遊技状態の移行の態様を制御する。また、主制御用 CPU 5 0 a は、遊技状態を移行させる場合、移行先の遊技状態を示す状態指示コマンドをサブ制御基板 5 1 (サブ制御用 CPU 5 1 a) に出力する。この状態指示コマンドでは、主制御用 CPU 5 0 a で管理している遊技状態が何れの状態であるかをサブ制御基板 5 1 (サブ制御用 CPU 5 1 a) に認識させる。

【 0 2 3 4 】

次に、サブ制御用 CPU 5 1 a がサブ制御プログラムに基づき実行する変動ゲームに係る処理について説明する。

40

サブ制御用 CPU 5 1 a は、変動ゲーム開始コマンドや入賞指示コマンドの各種コマンドを入力すると、該コマンドに指示される内容に基づいて各種演出を実行させるように演出表示装置 1 4 の表示内容などを制御する。また、サブ制御用 CPU 5 1 a は、状態指示コマンドを入力すると、遊技状態が何れの遊技状態に制御されているかを示すサブ用状態情報をサブ制御用 RAM 5 1 c に記憶(設定)する。なお、サブ制御用 CPU 5 1 a は、サブ用状態情報を設定して主制御用 CPU 5 0 a が制御している遊技状態を把握している。また、サブ制御用 CPU 5 1 a は、変動ゲーム開始コマンドが入力される毎に各種演出に係る制御を行うようになっている。

【 0 2 3 5 】

50

そして、サブ制御用CPU51aは、図11に示すように、演出表示装置14の演出状態を、主制御用CPU50aが制御している遊技状態に応じて制御するようになっている。

【0236】

本実施形態において、サブ制御用CPU51aは、サブ制御用RAM51cに演出状態の種類を示す演出フラグ(情報)を設定することで、制御している演出状態を把握する。そして、サブ制御用CPU51aは、演出フラグに対応する背景画像用の画像表示用データを選択するとともに、この選択した画像表示用データをもとに演出表示装置14の表示内容(表示画面)を制御する。本実施形態では、演出状態の移行を制御するサブ制御用CPU51aが、遊技制御手段として機能する。

10

【0237】

また、サブ制御用CPU51aは、通常演出状態の制御中、当選役の当選及び入賞の指示に基づいて、演出状態の移行やART抽選やペナルティ等の通常演出状態の各種演出に係る各種処理を行う。

【0238】

また、サブ制御用CPU51aは、ART演出状態の制御中、当選役の当選及び入賞の指示に基づいて、演出状態の移行やART回数の上乗せや継続抽選等のART演出状態の各種演出に係る各種処理を行う。

【0239】

また、サブ制御用CPU51aは、BN演出状態の制御中、当選役の当選及び入賞の指示に基づいて、演出状態の移行やBN演出状態の各種演出に係る各種処理を行う。なお、サブ制御用CPU51aは、主制御用CPU50aからの各種コマンドから当選役や賞態様を特定する結果、主制御用CPU50aが管理するBN払出枚数に対応する枚数を把握しうる。

20

【0240】

次に、サブ制御用CPU51aが行うART演出状態の継続に関する処理について説明する。すなわち、サブ制御用CPU51aは、ART演出状態の継続に関する図21に示す継続抽選処理としてステップS1～S4の各処理を行う。

【0241】

そして、継続抽選処理において、サブ制御用CPU51aは、継続抽選ゲームであるか否かを判定(ステップS1)し、この判定結果が否定の場合には継続抽選処理を終了する。一方、ステップS1の判定結果が肯定の場合(継続抽選ゲームである場合)、サブ制御用CPU51aは、ART演出状態の継続に係る継続抽選として、ステップS2に移行する。

30

【0242】

続いて、ステップS2に移行するとサブ制御用CPU51aは、変動ゲームで最後に停止されることになるリールの停止操作が指示されてさらに該変動ゲームが継続抽選ゲームである場合、継続抽選を行う。ステップS2においてサブ制御用CPU51aは、上述した継続率テーブルを用いた継続抽選を行う。

【0243】

続いて、サブ制御用CPU51aは、ステップS2の継続抽選の結果が最低継続率である「10%」によるART演出状態の継続を達成させたか否か、すなわち継続率10%で継続か否かを判定し(ステップS3)、この判定結果が否定の場合には継続抽選処理を終了する。一方、サブ制御用CPU51aは、ステップS3の判定結果が肯定の場合(継続率10%で継続の場合)、サブ制御用RAM51cの所定の記憶領域に継続フラグをセットする(ステップS4)。

40

【0244】

そして、サブ制御用CPU51aは、このような継続抽選の結果が最低継続率である「10%」によるART演出状態の継続を達成させた場合、条件付特殊リプレイ役の当選時における制御が遊技者に有利となるように変化させる場合がある。

50

【 0 2 4 5 】

次に、条件付特殊リプレイ役の当選時における制御の変化の態様について説明する。

本実施形態におけるサブ制御用CPU51aは、図24に示すようにART演出状態の制御中の継続抽選の当選状況や当選役の当選状況に基づいた各種特典付与条件を満たす場合、各種特典付与条件に応じた特典を遊技者に付与する。このような特典の一つとして条件付特殊リプレイ役の当選時における制御が遊技者に有利となる変化が設定されている。

【 0 2 4 6 】

本実施形態では、図22に示すように、当選役の当選状況に基づく特殊リプレイ停止目（図22では「特リプ目」と示す）が停止表示されることで満たされる特典付与条件が設定されている。

10

【 0 2 4 7 】

そして、サブ制御用CPU51aは、ART演出状態の制御中、図22に示すように、各リプレイ役の当選が指示される場合、その種類に応じて演出表示装置14の表示内容を制御する。すなわち、サブ制御用CPU51aは、通常リプレイ役の当選が指示される場合、所定の確率で操作指示演出を行わせるように演出表示装置14の表示内容を制御する。また、サブ制御用CPU51aは、条件無特殊リプレイ役の当選が指示される場合、操作指示演出を行わせるように演出表示装置14の表示内容を制御する。また、サブ制御用CPU51aは、条件付特殊リプレイ役の当選が指示される場合、継続フラグありか継続フラグなしのセット状況に応じて制御する。

【 0 2 4 8 】

20

具体的に、サブ制御用CPU51aは、継続フラグあり、すなわち継続抽選処理のステップS4で継続フラグをセットしている状況において、操作指示演出を実行可として該操作指示演出を行わせるように演出表示装置14の表示内容を制御する。この場合にサブ制御用CPU51aは、図23(a)に示すように、条件無特殊リプレイ役の当選時と同様に逆押しを促すように操作指示演出を行わせる。これにより、本実施形態では、継続抽選処理のステップS4で継続フラグをセットする状況で操作指示演出が行われることで条件付特殊リプレイ役の当選時にも特殊リプレイ停止目が停止表示可能になる。

【 0 2 4 9 】

一方、サブ制御用CPU51aは、継続フラグなし、すなわち継続抽選処理のステップS4で継続フラグをセットしていない状況において、操作指示演出の実行を実行不可として当該操作指示演出を行わせないように演出表示装置14の表示内容を制御する。この場合にサブ制御用CPU51aは、図23(b)に示すように、リブナビ演出やベルナビ演出と同様の態様で、ストップボタン33Cを最初に操作すべきことをナビする「中押しナビ演出」を行わせるように演出表示装置14の表示内容を制御する。これにより、本実施形態では、継続抽選処理のステップS4で継続フラグをセットしない状況で操作指示演出が行われないで中押しナビ演出が行われることで条件付特殊リプレイ役の当選時に特殊リプレイ停止目が停止表示しえないようになる。

30

【 0 2 5 0 】

なお、この中押しナビ演出は、ベルナビ演出と同様の態様で行われることから、該中押しナビ演出の出現時にはベル役及び条件付特殊リプレイ役の何れの当選に基づいて行われているのかを遊技者に把握させ難くしている。このため、中押しナビ演出の出現時には、該演出に従わない停止操作を行うことでベル役の当選時に該ベル役を取りこぼしてRT遊技の終了に至る可能性がある。このため、中押しナビ演出の出現時には、該演出に従わない遊技者に不利となりうるようになっている。

40

【 0 2 5 1 】

そして、特殊リプレイ停止目が停止表示される特典付与条件を満たす場合には、ART回数を上乗せする特典を定めている。また、この場合にサブ制御用CPU51aは、上述したようにART回数として上乗せする上乗せ回数を決定すると、該上乗せ回数をART回数に上乗せするように制御する。なお、条件無特殊リプレイ役の当選に基づく特殊リプレイ停止目が停止表示される特典付与条件を満たす場合には、次セット継続確定を報知す

50

る特典も定めている。

【0252】

また、本実施形態では、図24に示すように、継続抽選の当選状況に基づく継続抽選で当選の結果が導出されてART演出状態の継続を達成させることで満たされる特典付与条件が設定されている。

【0253】

すなわち、最低継続率である「10%」による継続抽選によりART演出状態の継続を達成させる特典付与条件を満たす場合（「10%継続率」）、すなわち継続抽選処理のステップS4で継続フラグをセットしていることからその後の条件付特殊リプレイ役の当選時に操作指示演出を行わせるよう（操作指示演出を実行可）にする特典を定めている。この場合の特典としては、条件付特殊リプレイ役の当選時に、最低継続率である「10%」による継続抽選によりART演出状態の継続を達成させる特典付与条件を満たすまでは行われない操作指示演出が高確率（本実施形態では、100%）で行われるようになることから、特殊リプレイ停止目の出現の割合を高めるようになる。

10

【0254】

また、中継続率である「50%」、高継続率である「66%」、最高継続率である「75%」による継続抽選によりART演出状態の継続を達成させる場合には、最低継続率である「10%」によりART演出状態の継続を達成させるときのような特典を何も定めていない。

【0255】

20

本実施形態では、継続抽選の当選状況に基づく特典付与条件は、継続率テーブル1又は継続率テーブル2が用いられている場合にのみ満たしうる状況が存在する。すなわち、継続抽選の当選状況に基づいて条件付特殊リプレイ役の当選時に操作指示演出を行わせるようにする特典は、継続率テーブル3や継続率テーブル4に比して遊技者に不利な継続率テーブル1や継続率テーブル2が用いられる場合にのみ付与されうる。

【0256】

このようにして継続抽選の当選状況に基づく特典付与条件を満たす場合、サブ制御用CPU51aは、該継続抽選後のART演出状態から条件付特殊リプレイ役の当選時に操作指示演出を行うことで、特殊リプレイ停止目の出現の割合を高めるように制御する。

【0257】

30

なお、本実施形態では、ART演出状態の制御中に遊技者に特典を付与するように制御するサブ制御用CPU51aが、特典付与制御手段として機能する。

このように構成された本実施形態において、ART演出状態中における条件付特殊リプレイ役の当選時の操作指示演出の変化態様について図25(a)～(c)に基づき説明する。

【0258】

なお、図25(a)～(c)は、図16(a)～(c)と同様の場面を想定している。

そして、図25(b)に示す場合に1セット目継続抽選が最低継続率である「10%」で行われてこの継続を達成（10%成功）する、すなわち最も難度の高い継続を達成することから条件付特殊リプレイ役の当選時に操作指示演出の実行を実行可とする特典が以後のART演出状態で付与される。その結果、1セット目以後のART演出状態では、条件付特殊リプレイ役に当選すると操作指示演出により特殊リプレイ停止目が停止表示されることになる。

40

【0259】

また、図25(c)に示す場合に1セット目継続抽選が中継続率である「50%」で行われてこの継続を達成（50%成功）することから1セット目の間は条件付特殊リプレイ役に当選しても操作指示演出の実行を実行付加とされる。その結果、1セット目のART演出状態では、条件付特殊リプレイ役に当選しても特殊リプレイ停止目が停止表示されえないことになる。

【0260】

50

また、この場合に2セット目継続抽選が最低継続率である「10%」で行われてこの継続を達成(10%成功)する、すなわち最も難度の高い継続を達成することから条件付特殊リプレイ役の当選時に操作指示演出の実行を実行可とする特典が以後のART演出状態で付与される。その結果、2セット目以後のART演出状態では、条件付特殊リプレイ役に当選すると操作指示演出により特殊リプレイ停止目が停止表示されることになる。

【0261】

このように構成された本実施形態では、図25(a)~(c)に示すように、最も難度の高い継続を達成した遊技者に対してはその対価として条件付特殊リプレイ役の当選時に操作指示演出が行われるといった特典を付与可能になる。

【0262】

また、本実施形態では、図25(c)で例示する2セット目のART演出状態中においては直前の1セット目のART演出状態中の条件付特殊リプレイ役の当選には停止表示されない特殊リプレイ停止目を停止表示させうようにしている。このため、最も難度の高い継続を達成した遊技者に対してはその対価として特殊リプレイ役に関する特典付与条件が成立し易くなるといった特典を付与可能になる。

【0263】

以上説明したように本実施形態によれば、第1の実施形態の効果(1)、(3)~(5)と同様の効果に加えて以下に示す作用効果を奏することができる。

(6)ART演出状態では、用いられている継続率テーブルのうち最も低い当選確率で行われる継続抽選を経て継続されたセット中においては直前のセット中よりも操作指示演出を高確率(本実施形態では、100%)で行わせうる構成とした。このため、用いられている継続率テーブルのうち最も難度の高い継続を達成した遊技者に対しては、その対価として特殊リプレイ役(本実施形態では、条件付特殊リプレイ役)の当選時に操作指示演出が行われ易くなる(本実施形態では、操作指示演出が行われる)状況を付与しうようになる。すなわちこのような対価としては、特殊リプレイ役の当選時に特殊リプレイ停止目が停止表示されうるチャンスを好適に遊技者に付与可能にすることができる。

【0264】

なお、上記各実施形態は以下のように変更してもよい。

・第1の実施形態では、ART演出状態の開始に伴ってフリーズ演出抽選を低確率抽選及び高確率抽選の何れで行うかを決定する構成とすることもできる。

【0265】

・第1の実施形態では、フリーズ演出抽選の抽選態様としてフリーズ本演出の抽選結果とする当選確率の異なる複数種類を設定していればよく、例えば、該当当選確率を「50%」とする中確率抽選等、3種類以上設定することもできる。この場合には、最低継続率による継続を達成する特典として順にフリーズ本演出が行われ易くなるようにしたりする。

【0266】

・第1の実施形態は、遊技制御基板40の代わりに主制御基板50とサブ制御基板51を備える電氣的構成にて実現することもできる。この場合には、遊技状態に応じた演出制御のうちART演出状態の継続に係る処理(ステップMC5~MC8)に関しては主制御基板50で行う構成が好ましい。

【0267】

・第1の実施形態では、最低継続率による継続の達成後、条件付特殊リプレイ役に当選すると必ずフリーズ本演出を伴わせるようにしてもよい。

・第1の実施形態では、フリーズ演出の実行態様を変更してもよく、例えば、フリーズ中に複数列のリールを変動させたり、左リール13Lを1以上回転させたりしてもよい。

【0268】

・第2の実施形態では、条件付特殊リプレイ役の当選時に操作指示演出を行わせるか否かを決定する操作指示演出抽選を行うようにしてもよい。そして、最低継続による継続の達成後、操作指示演出抽選により条件付特殊リプレイ役の当選時に操作指示演出が行われ易くするように構成することもできる。また、このような操作指示演出抽選の抽選態様と

10

20

30

40

50

して操作指示演出を行う抽選結果とする当選確率の異なる複数種類を設定すればよく、例えば、該当当選確率を「５％」、「９０％」の２種類や、「５０％」等を加えた３種類以上設定することもできる。この場合には、最低継続率による継続を達成する特典として順に操作指示演出が行われ易くなるようにしたりする。

【０２６９】

・第２の実施形態は、主制御基板５０とサブ制御基板５１の代わりに遊技制御基板４０を備える電氣的構成にて実現することもできる。

・各実施形態では、特殊リプレイ役の当選に基づく特典の付与を報知する態様として、左リール１３Ｌに〔赤セブン〕と〔白セブン〕が同時に透視窓１６に停止表示される態様にしたり、透視窓１６内に停止表示される〔赤セブン〕と〔白セブン〕の個数で規定したりしてもよい。

10

【０２７０】

・各実施形態では、特殊リプレイ停止目の停止表示（一時的に停止表示）を条件に特典を付与するようにしてもよい。

・各実施形態では、最低継続率による継続の達成に対する特典としてＡＲＴ回数の上乗せを優遇するようにしてもよい。また、この場合には、ＡＲＴ演出状態の制御中には、全部又は一部の小役の当選に基づいてＡＲＴ回数の上乗せや上乗せ回数等を決定する上乗せ抽選を行うようにしてもよい。このようにＡＲＴ演出状態の制御中に小役の当選に基づいて上乗せ抽選を行う場合には、特殊リプレイ役の当選に基づく特典を付与しなくてもよいし、この特殊リプレイ役自体を設定しなくてもよい。例えば、各実施形態ではフリーズ演出や操作指示演出を備えてなくてもよくなる。また、上記上乗せ抽選の抽選契機としては、当選役の入賞や特定の場面でストップボタンの特定の操作や内部的に行う役抽選とは異なる抽選等に定めることもできる。

20

【０２７１】

・各実施形態において、特殊リプレイ役の当選又は入賞に基づく特典の仕様に関しては、例えば、種類に関係なく同一に設定するように実現したいゲーム性に合わせて変更できる。また、特殊リプレイ役の当選又は入賞に基づく特典の仕様に関しては、継続抽選で継続を決定しているか否かに応じて付与する特典の内容を異ならせるようにもできる。例えば、継続抽選で継続を決定している状態で特殊リプレイ役の当選又は入賞を達成する場合には、上乗せ回数を優遇することもできる。

30

【０２７２】

・各実施形態では、最低継続率による継続の達成に対する特典を、１セットの間のみとすることもできる。

・各実施形態では、最低継続率による継続の達成に対する特典を、継続フラグを設定した後、実際に継続されたセットを対象に特典を付与するようにしてもよい。例えば、１セット目継続抽選で最低継続率による継続を達成させる場合には、２セット目以後のセットを対象に特典を付与することになる。

【０２７３】

・各実施形態では、各継続率テーブルで最も低い継続率による継続の達成に対して特典を付与するようにすることもできる。すなわち、継続率が「５０％」や「６６％」であっても一の継続率テーブルのうち最も低い継続率として設定されている場合には、このような継続率による継続の達成に対しても特典を付与することになる。

40

【０２７４】

・各実施形態では、最低継続率による継続を達成させた後、さらに最低継続率による継続を達成させた場合、先の達成よりも特典の内容を優遇する仕様とすることもできる。例えば、上限セット分のＡＲＴ演出状態の制御中には、最低継続率による継続を２回達成させた後には、ＡＲＴ回数の上乗せ回数を倍増させるようにすることもできる。

【０２７５】

・各実施形態では、最低継続率による継続の達成に対する特典を付与する回数に、例えば、上限セット分のＡＲＴ演出状態の制御中で１回や２回等の上限となる回数を設定する

50

こともできる。また、同様に特殊リプレイ役の当選又は入賞に対する特典を付与する回数に対しても上限となる回数を設定することもできるし、このような上限を1セット単位で設定することもできる。

【0276】

・各実施形態では、ART回数の上乗せとしてその時のART回数でなく、次セットのART回数を上乗せする仕様にすることもできる。この場合には、次セットもART演出状態が継続されることが決定されているとき等、次セットのART回数を上乗せするための条件を合わせて設定することになる。

【0277】

・各実施形態では、継続率テーブルをART抽選の当選時に決定するようにすることもできる。

10

・各実施形態では、遊技期間を延長させるためにART回数を上乗せするようにしたが、継続抽選の継続率を高めることで遊技期間を延長させたり、継続率テーブルを昇格させたりすることもできる。

【0278】

・各実施形態において、各セットのART回数の経過後もART演出状態を継続させるか否かの継続抽選を行うタイミングは、継続させるか否かの対象となるセットの最終の変動ゲームで行ったり該対象となるセット中の特定の単数又は複数の変動ゲームで行ったりすることもできる。

【0279】

20

・各実施形態では、ART演出状態の継続に関して上限セット分がテーブル管理されているとともに継続率として2種類以上が設定されていればよく、その内容を変更することもできる。例えば、継続率テーブルの種類は、2, 3種類や5種類以上にすることもできるし、各継続率テーブルに最低継続率を設定したりするようにもできる。また、各継続率テーブルにおける各セットに対する継続率の振分けを異ならせることもでき、例えば、継続率テーブル1では1~3セット目の継続に対して最低継続率となる「10%」を設定することもできる。

【0280】

・各実施形態では、ART演出状態に制御する期間を時間により設定することもできる。この場合には、遊技期間を延長させるためにART演出状態に制御する時間を延長させるようにする。

30

【0281】

・各実施形態では、遊技状態の構成を任意に変更してもよく、RT性能の異なる一般遊技を設定したり、RT遊技とNRT遊技の間にさらに一般遊技を介在させたりもできる。このような一般遊技では、突入リプレイ役を当選可能に構成するとともに、左リール13Lを停止指示するストップボタン33Lが最初に操作されることを、押し順正解として突入リプレイ停止目を停止表示させる左正解突入リプレイ役をさらに設定することもできる。なお、この場合には、NRT遊技では、突入リプレイ役に当選しないように構成する。

【0282】

・各実施形態では、RT遊技への移行契機として、賞メダルの払出しを定める図柄の組み合わせを設定することもできる。

40

・各実施形態では、ボーナス遊技を設定しないようなパチスロに適用してもよく、例えば、RT遊技に基づくART演出状態での遊技により遊技者の保有する賞メダルを増加させる仕様のパチスロに適用することもできる。

【0283】

・各実施形態において、有利遊技状態は、遊技者にとって有利であればよく、例えば、リプレイ役の合算の当選確率を他の遊技状態とほとんど変わりなく設定することもできる。この場合、有利遊技状態では、ベルナビ演出が行われる仕様であれば遊技者にとって有利となりうる。

【0284】

50

・各実施形態は、演出表示装置 14 を設けないパチスロに適用することもできる。この場合には、ランプ R の発光演出により演出状態を遊技者に報知したり、各演出状態用の専用ランプを設けてこれらを点灯させて演出状態を遊技者に報知したり、スピーカ S P の音声演出により演出状態を遊技者に報知したりしてもよい。また、この場合には、ランプ R やスピーカ S P などによりリブナビ演出やベルナビ演出などの各種演出を行わせることもできる。

【0285】

・各実施形態では、B N 遊技の終了を、入賞回数のみで規定することもできるし、実行回数のみで規定することもできる。また、B N 役の種類を増やすこともできるし、B N 役としてチャレンジタイム（所謂、「C T」）としてもよい。

【0286】

・各実施形態では、突入リプレイ役やベル役における停止目が変化する要素として、ストップボタンを操作するタイミングにしてもよい。この場合には、各リール（一つ又は全て）における特定の部分（図柄）を狙うような仕様が考えられる。そして、各種ナビ演出では、ストップボタンを操作するタイミング（特定の部分（図柄））を報知したりする。

【0287】

・各実施形態は、遊技媒体として遊技球（パチンコ球）を用いるパチンコ式スロット機（パチスロ機）に具体化してもよい。

上記実施形態から把握できる技術的思想を以下に追記する。

（イ）遊技者による開始操作が行われることに基づいて複数列の図柄を変動させて行う 1 回の遊技が図柄表示手段で開始され、1 回の遊技の開始に基づき各列の図柄の変動が開始された後、遊技者による停止操作に基づいて対応する列の図柄が停止される遊技機において、所定条件の成立を契機として遊技者に有利な状態での遊技となる有利遊技状態に所定の単位期間に区切って制御する遊技制御手段と、前記遊技制御手段が前記有利遊技状態に制御している場合に特典付与条件の成立に伴って遊技者に有利な特典を付与する特典付与制御手段と、を備え、前記遊技制御手段は、一の前記単位期間の経過後も前記有利遊技状態に継続して制御するかを決定する継続抽選を行うとともに該継続抽選の当選確率を継続可能とする上限分の前記単位期間毎に設定した複数の設定態様のうち何れかの前記設定態様を用いて前記継続抽選を行うようになっており、前記特典付与制御手段は、前記遊技制御手段により用いられている前記設定態様のうち最も低い当選確率で行われる前記継続抽選を経て継続された前記単位期間中にあっては直前の前記単位期間中よりも前記特典付与条件を高確率で成立させうるように制御することを特徴とする遊技機。

（ロ）前記特典付与条件は、前記図柄表示手段に特別の図柄の組み合わせが停止表示される場合に成立し、前記特別の図柄の組み合わせは、前記 1 回の遊技が開始されるに際し複数の当選役の中から当選役を抽選する役抽選で特別当選役が決定される場合に停止表示されうようになっており、前記特典付与制御手段は、前記特別当選役に当選して前記特別の図柄の組み合わせが停止表示されなかった遊技後、最初の開始操作による遊技の開始を停滞させるとともに該停滞中に前記図柄表示手段における図柄を変動させてから前記特別の図柄の組み合わせを停止表示させる停滞中演出を行わせうように構成され、前記遊技制御手段により用いられている前記設定態様のうち最も低い当選確率で行われる前記継続抽選を経て継続された前記単位期間中にあっては直前の前記単位期間中よりも前記停滞中演出を高確率で行わせうように制御する技術的思想イに記載の遊技機。

（ハ）前記特典付与条件は、前記図柄表示手段に特別の図柄の組み合わせが停止表示される場合に成立し、前記特別の図柄の組み合わせは、前記 1 回の遊技が開始されるに際し複数の当選役の中から当選役を抽選する役抽選で特別当選役が決定される場合に特定の操作が行われることで停止表示されうようになっており、前記特典付与制御手段は、前記特別当選役に当選している場合、前記特別の図柄の組み合わせを停止表示させるための前記特定の操作を報知する報知演出を行わせうように構成され、前記遊技制御手段により用いられている前記設定態様のうち最も低い当選確率で行われる前記継続抽選を経て継続

10

20

30

40

50

された前記単位期間中であっては直前の前記単位期間中よりも前記特別当選役に当選している場合に前記報知演出を高確率で行わせうるように制御する技術的思想イに記載の遊技機。

(ニ)前記特典付与制御手段は、前記遊技制御手段により用いられている前記設定態様のうち最も低い当選確率が他の前記設定態様で設定されるうち最も低い当選確率として設定されていない場合に直前の前記単位期間中よりも前記特典付与条件を高確率で成立させる対象としない技術的思想イ～技術的思想ハのうちいずれか一項に記載の遊技機。

(ホ)前記特典付与制御手段は、前記遊技制御手段により用いられている前記設定態様のうち最も低い当選確率で行われる前記継続抽選を経て継続されてからさらに継続された後の前記単位期間中であっては直前の前記単位期間中よりも前記特典付与条件を低確率で成立させないように制御する技術的思想イ～技術的思想ニのうちいずれか一項に記載の遊技機。

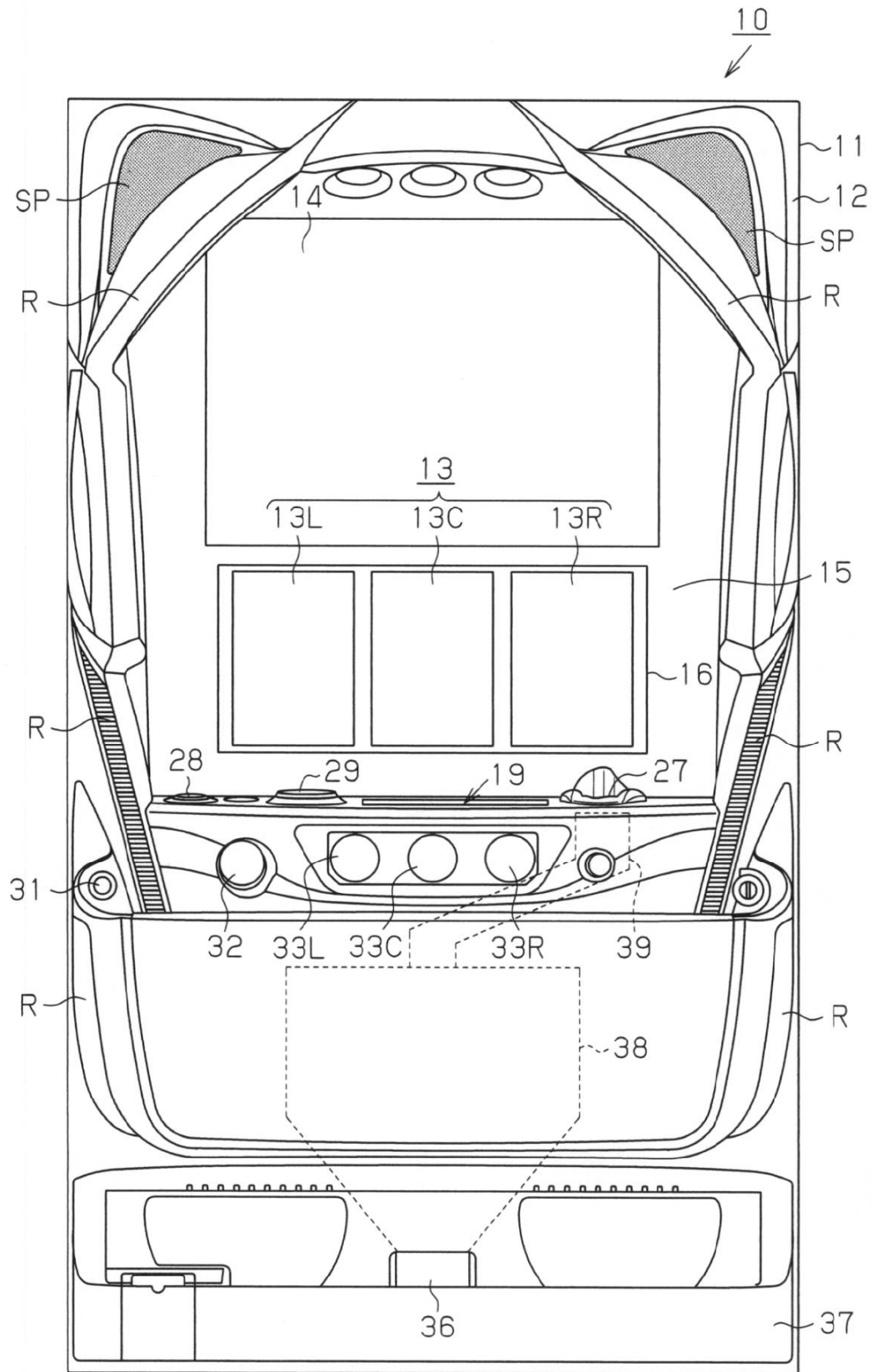
10

【符号の説明】








































【 0 2 8 8 】

L 1 ~ L 5 ... 図柄停止ライン、 1 0 ... パチスロ、 1 3 ... リールユニット、 1 3 L ... 左リール、 1 3 C ... 中リール、 1 3 R ... 右リール、 3 2 ... スタートレバー、 3 3 L、 3 3 C、 3 3 R ... ストップボタン、 4 0 ... 主制御基板、 4 0 a ... 主制御用 C P U、 4 0 b ... 主制御用 R O M、 4 0 c ... 主制御用 R A M、 4 1 ... サブ制御基板、 4 1 a ... サブ制御用 C P U、 4 1 b ... サブ制御用 R O M、 4 1 c ... サブ制御用 R A M。

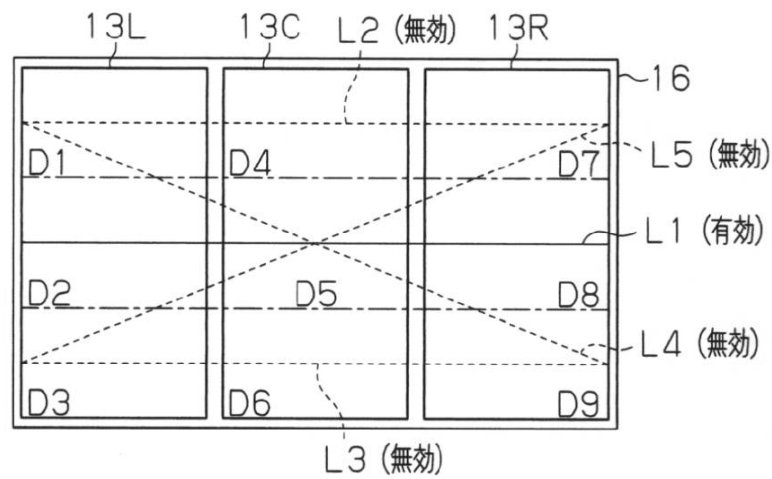
【図1】



【 図 2 】

L20		C20	REPLAY	R20	REPLAY
L19		C19		R19	
L18	REPLAY	C18		R18	
L17	BAR	C17	BAR	R17	BAR
L16		C16	REPLAY	R16	
L15	REPLAY	C15		R15	REPLAY
L14		C14		R14	
L13	REPLAY	C13		R13	BAR
L12		C12	REPLAY	R12	
L11		C11		R11	REPLAY
L10		C10		R10	
L09	REPLAY	C09	BAR	R09	
L08	BAR	C08	REPLAY	R08	
L07		C07		R07	REPLAY
L06		C06		R06	
L05		C05	REPLAY	R05	
L04	REPLAY	C04	BAR	R04	
L03		C03	REPLAY	R03	REPLAY
L02		C02		R02	
L01	REPLAY	C01		R01	
L00		C00		R00	

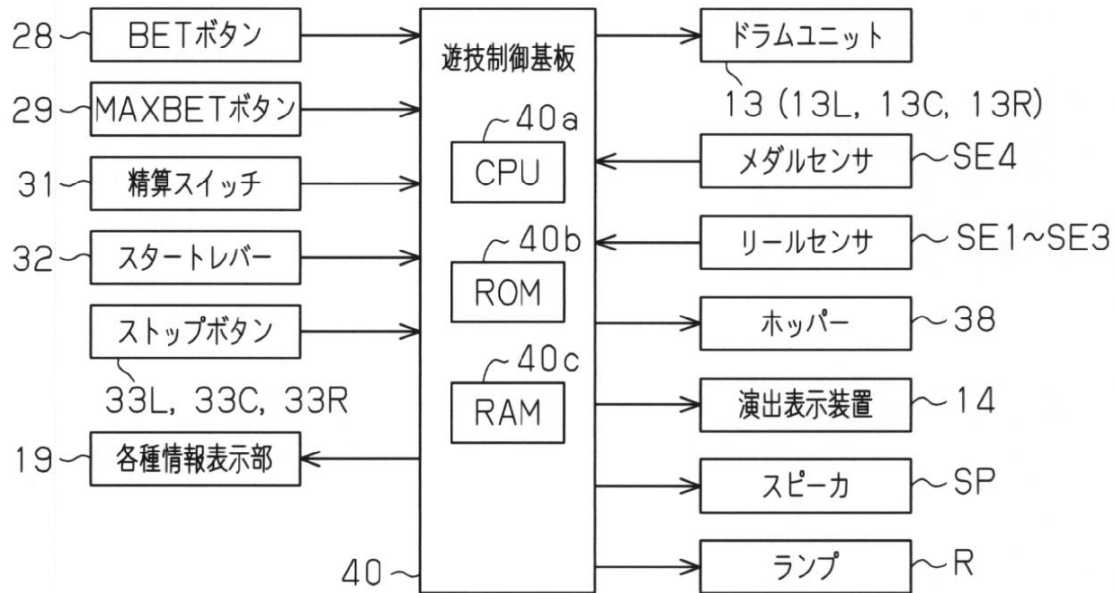
【図 3】



【図 4】

役構成			賞	
			一般遊技	ボーナス遊技
BAR	BAR	BAR	ボーナス遊技 (BN)	
	ANY	ANY	2枚	2枚
			6枚	6枚
			9枚	9枚
REPLAY			再遊技 (リプレイ停止目)	
REPLAY	REPLAY		再遊技 (突入リプレイ停止目)	
			再遊技 (特殊リプレイ停止目)	

【図5】



【図6】

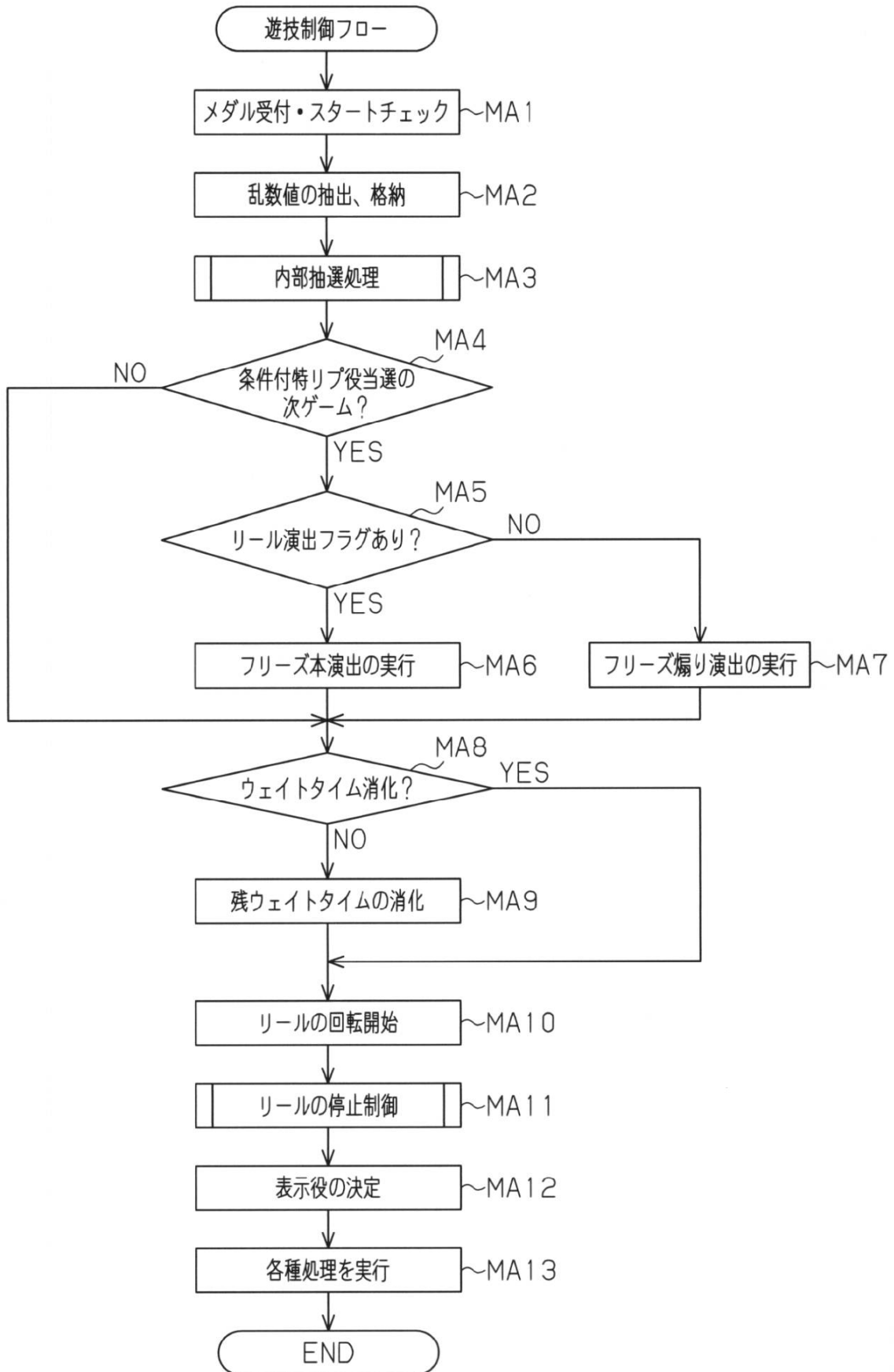
(a)

当選役決定テーブル		T1	T2	T3
通常リプレイ役	当選確率	1/22	1/1.7	—
中正解突入リプレイ役	当選確率	1/22	—	—
右正解突入リプレイ役	当選確率	1/22	—	—
条件無特殊リプレイ役	当選確率	1/1000	1/1000	—
条件付特殊リプレイ役	当選確率	1/40	1/40	—
合算		1/6.16	1/1.63	—

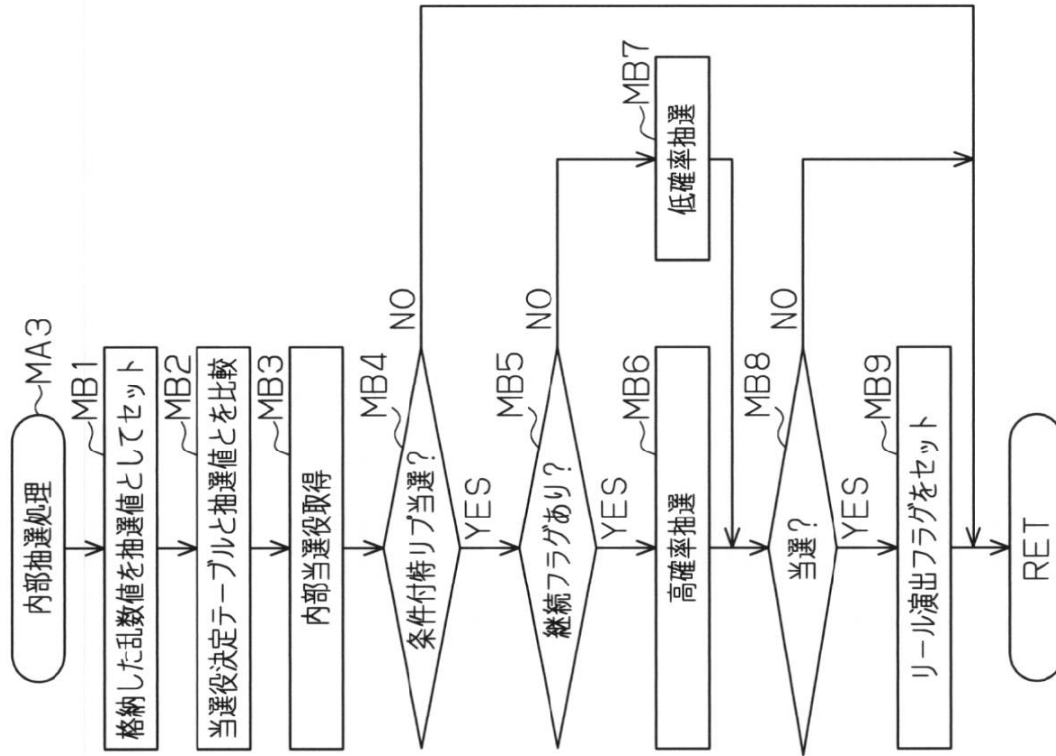
(b)

当選役決定テーブル		T1	T2	T3
左正解ベル役	当選確率	1/21	1/21	1/3.5
中正解ベル役	当選確率	1/21	1/21	1/3.5
右正解ベル役	当選確率	1/21	1/21	1/3.5
合算		1/7	1/7	1/1.17

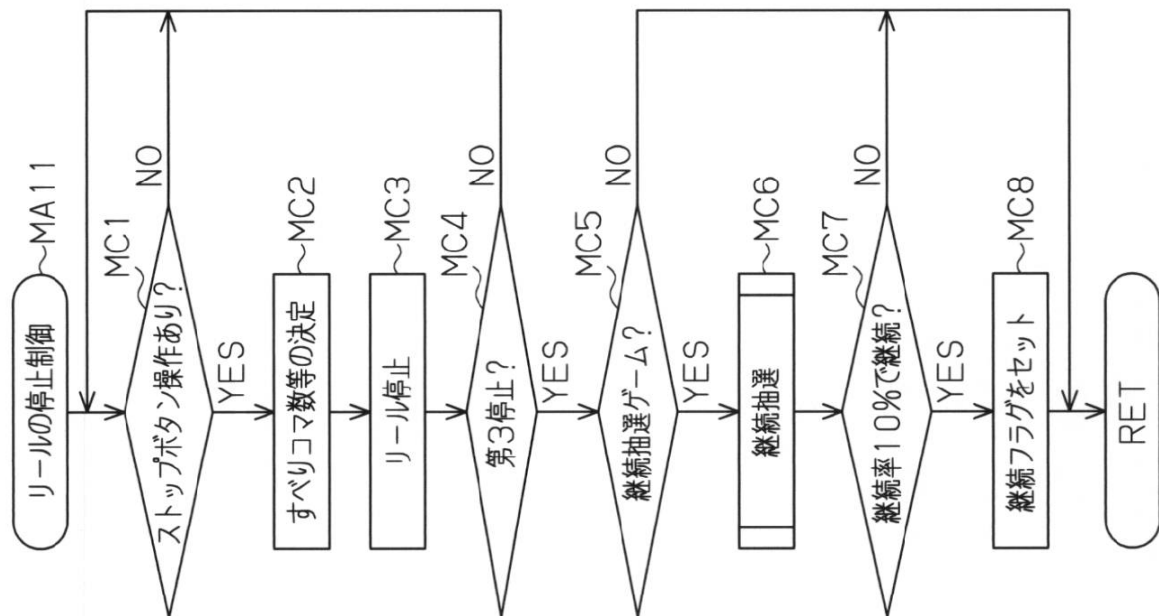
【図7】



【図 8】

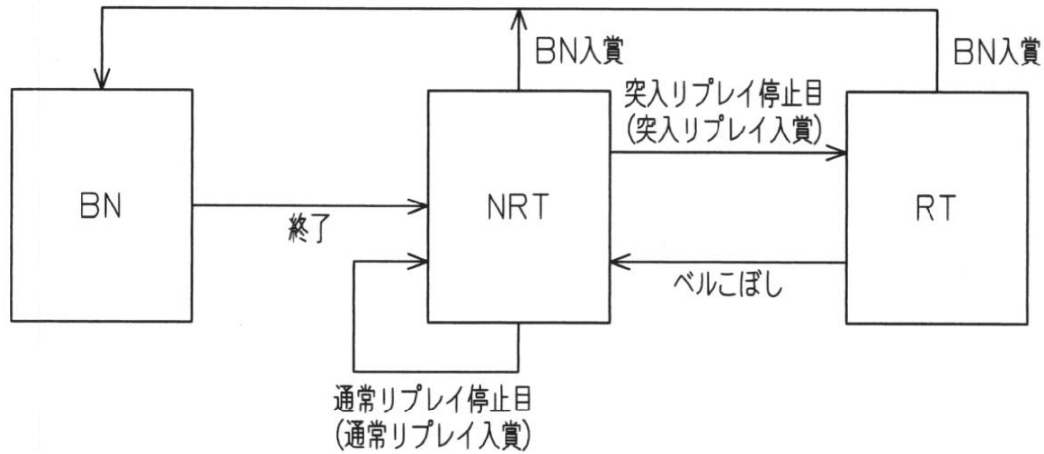


【図 9】



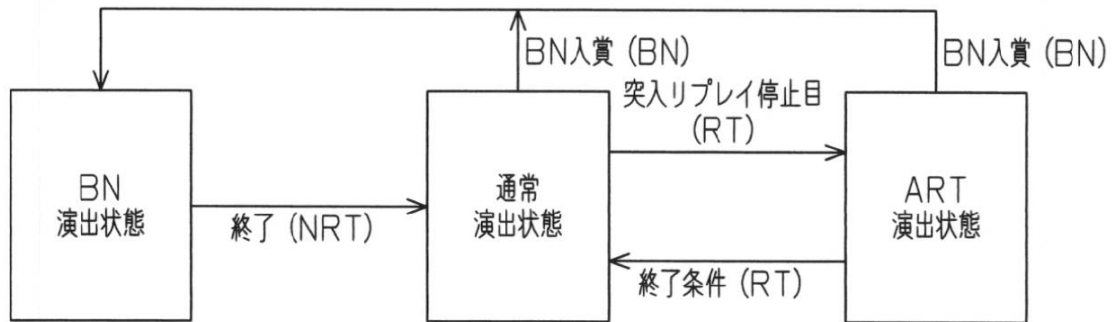
【図10】

<遊技状態の移行の態様>



【図11】

<演出状態の移行の態様>



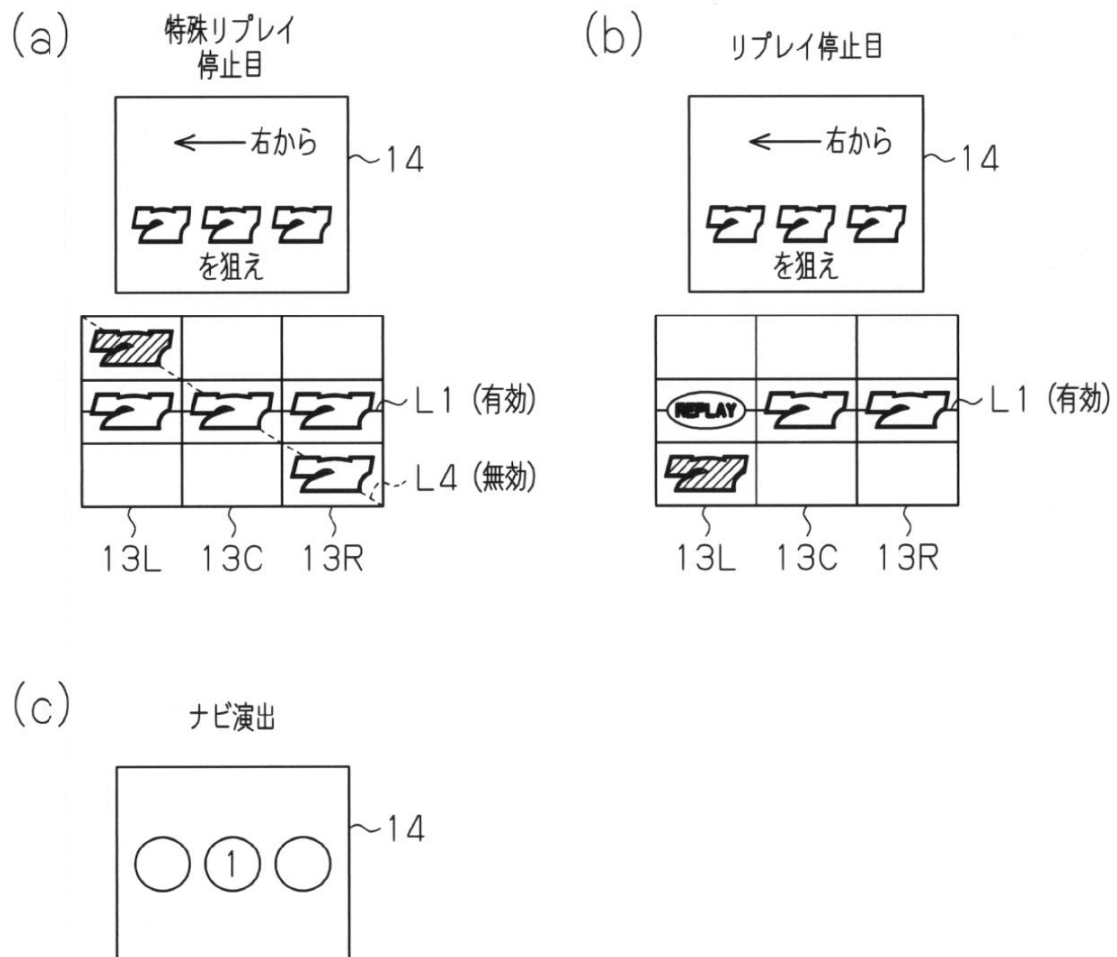
【図12】

(a)	<table border="1"> <caption>継続率テーブル1</caption> <thead> <tr> <th>セット</th><th>継続率</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>10%</td></tr> <tr><td>2</td><td>75%</td></tr> <tr><td>3</td><td>10%</td></tr> <tr><td>4</td><td>75%</td></tr> <tr><td>5</td><td>10%</td></tr> </tbody> </table>	セット	継続率	1	10%	2	75%	3	10%	4	75%	5	10%
セット	継続率												
1	10%												
2	75%												
3	10%												
4	75%												
5	10%												
(b)	<table border="1"> <caption>継続率テーブル2</caption> <thead> <tr> <th>セット</th><th>継続率</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>50%</td></tr> <tr><td>2</td><td>10%</td></tr> <tr><td>3</td><td>75%</td></tr> <tr><td>4</td><td>10%</td></tr> <tr><td>5</td><td>75%</td></tr> </tbody> </table>	セット	継続率	1	50%	2	10%	3	75%	4	10%	5	75%
セット	継続率												
1	50%												
2	10%												
3	75%												
4	10%												
5	75%												
(c)	<table border="1"> <caption>継続率テーブル3</caption> <thead> <tr> <th>セット</th><th>継続率</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>50%</td></tr> <tr><td>2</td><td>66%</td></tr> <tr><td>3</td><td>50%</td></tr> <tr><td>4</td><td>66%</td></tr> <tr><td>5</td><td>50%</td></tr> </tbody> </table>	セット	継続率	1	50%	2	66%	3	50%	4	66%	5	50%
セット	継続率												
1	50%												
2	66%												
3	50%												
4	66%												
5	50%												
(d)	<table border="1"> <caption>継続率テーブル4</caption> <thead> <tr> <th>セット</th><th>継続率</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>75%</td></tr> <tr><td>2</td><td>75%</td></tr> <tr><td>3</td><td>75%</td></tr> <tr><td>4</td><td>75%</td></tr> <tr><td>5</td><td>75%</td></tr> </tbody> </table>	セット	継続率	1	75%	2	75%	3	75%	4	75%	5	75%
セット	継続率												
1	75%												
2	75%												
3	75%												
4	75%												
5	75%												

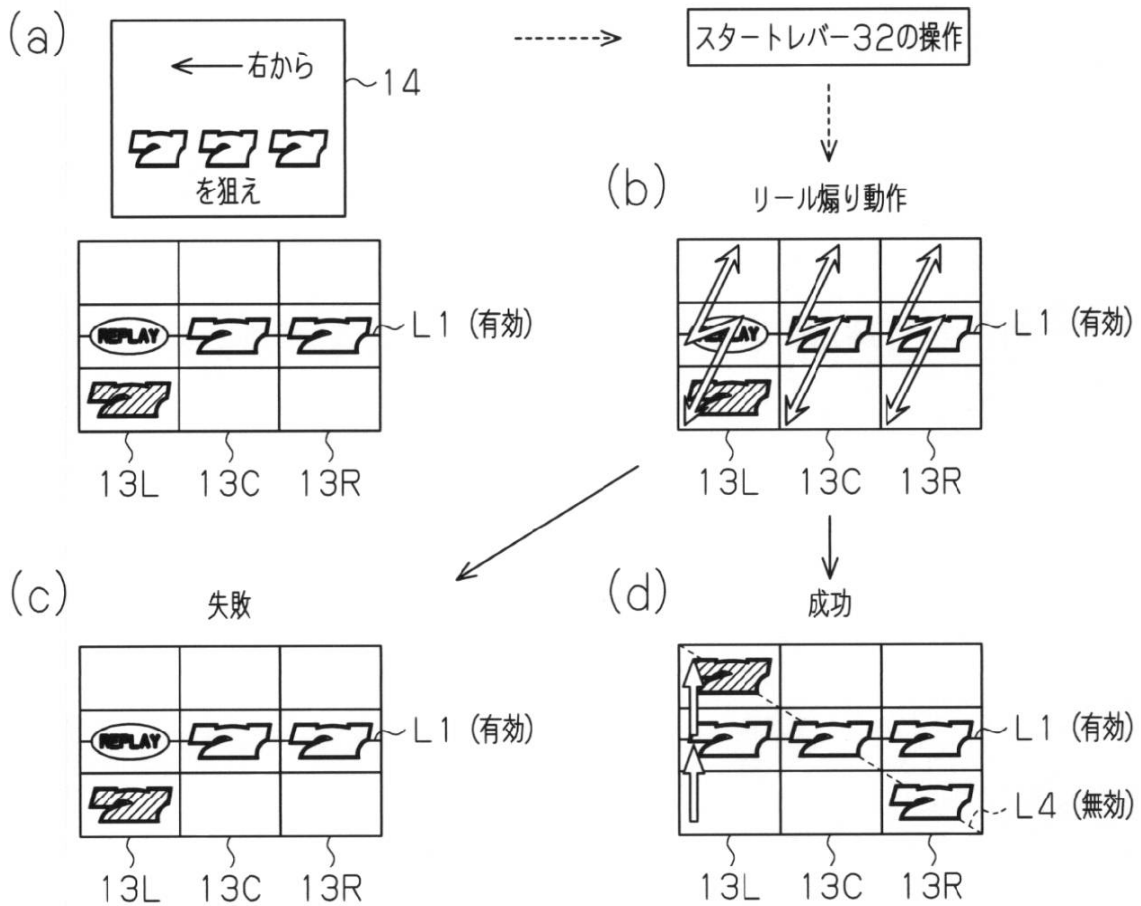
【図 13】

条件	特典
10%継続率	フリーズ本演出を高確率抽選
50%継続率	—
66%継続率	—
75%継続率	—
特リプ目 (条件無特殊リプレイ役)	ART回数の上乗せ
	次セット継続確定
フリーズ中の特リプ目 (条件付特殊リプレイ役)	ART回数の上乗せ

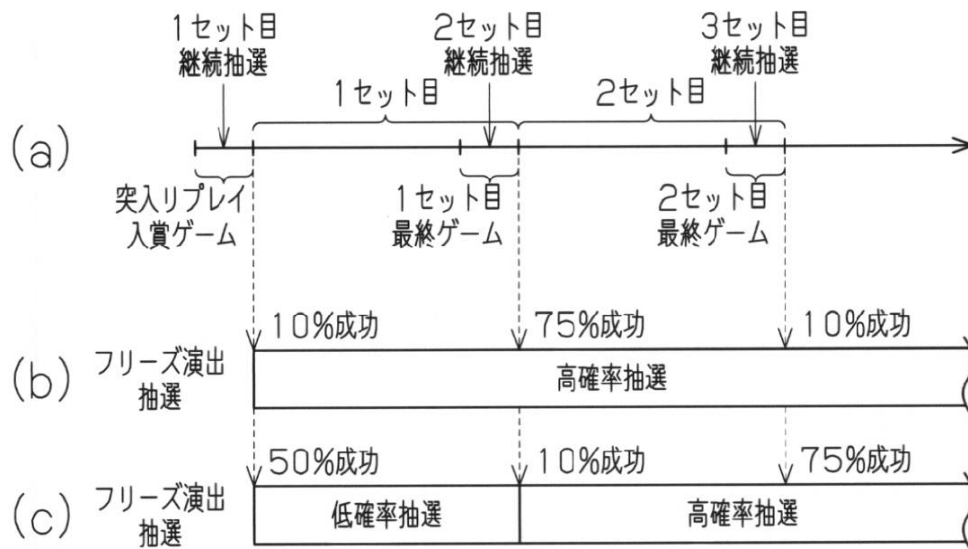
【図 14】



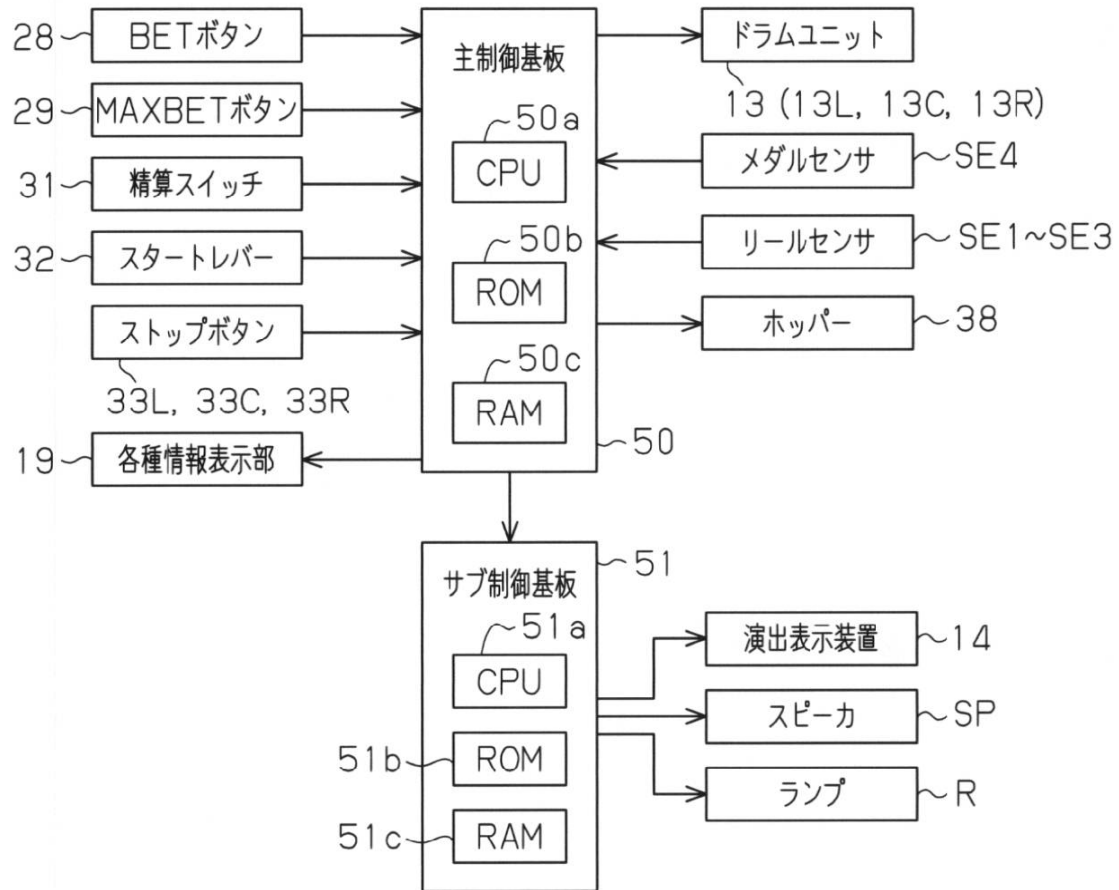
【図15】



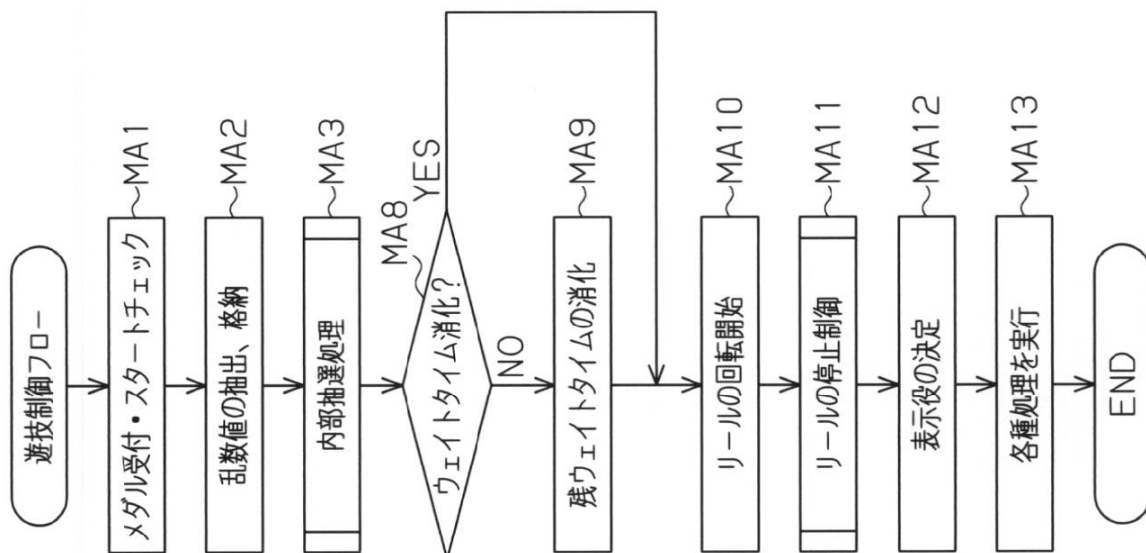
【図16】



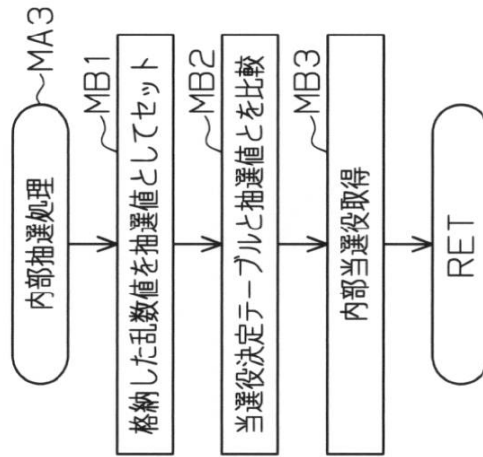
【図17】



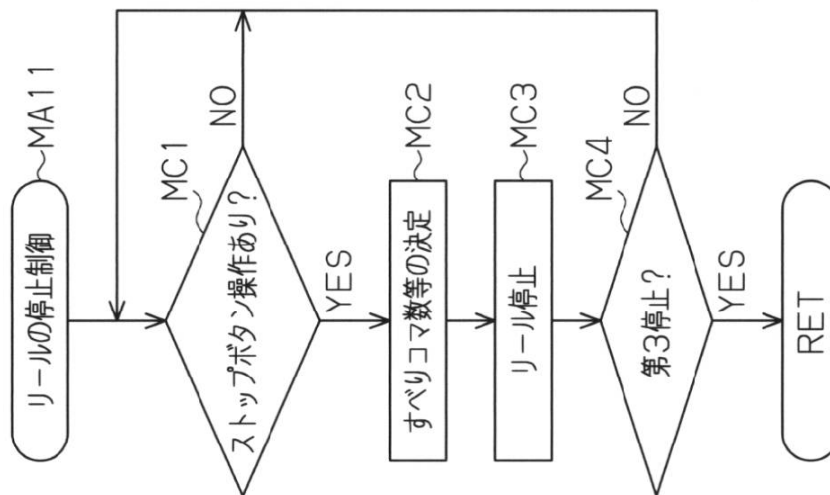
【図18】



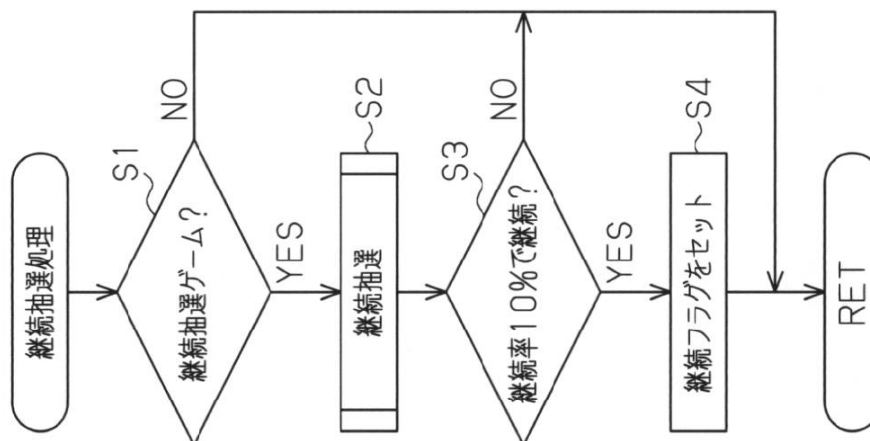
【図19】



【図20】



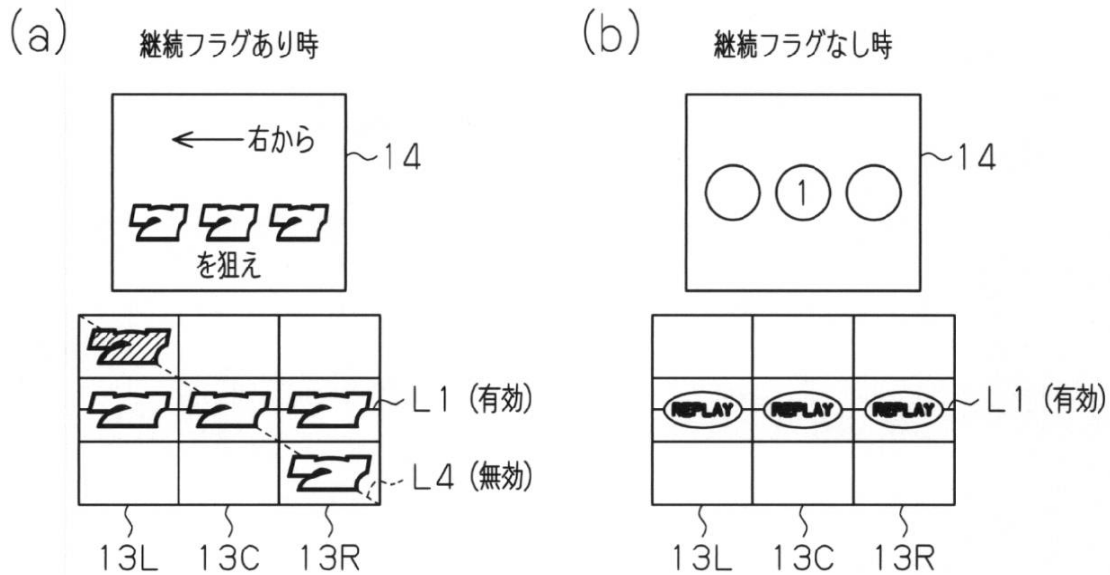
【図21】



【図 2 2】

当選役		演出
通常リプレイ役		操作指示演出が行われる場合がある
条件無特殊リプレイ役		操作指示演出
条件付特殊リプレイ役	継続フラグあり	操作指示演出
	継続フラグあり	中押しナビ

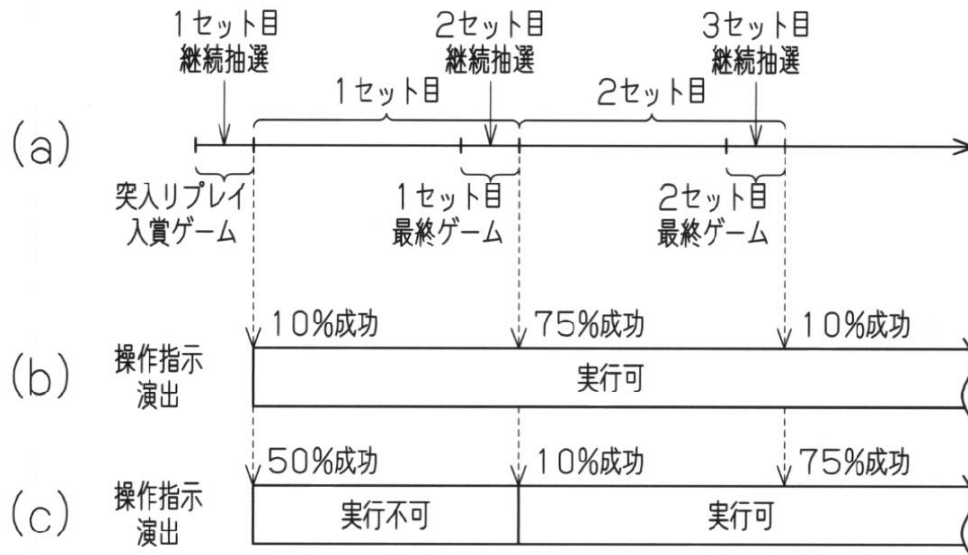
【図 2 3】



【図 2 4】

条件		特典
10%継続率		条件付特殊リプレイ役：操作指示演出
50%継続率		—
66%継続率		—
75%継続率		—
特リプレイ目	条件無 特殊リプレイ役	ART回数の上乗せ
	条件付 特殊リプレイ役	次セット継続確定
	条件付 特殊リプレイ役	ART回数の上乗せ

【図 25】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2011-104195(JP,A)
特開2010-158354(JP,A)
特開2012-000213(JP,A)
特開2011-245134(JP,A)
特開2009-273789(JP,A)
特開2011-234952(JP,A)
特開2010-057739(JP,A)
特開2005-124978(JP,A)
特開2009-273633(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04