

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6682404号
(P6682404)

(45) 発行日 令和2年4月15日 (2020.4.15)

(24) 登録日 令和2年3月27日 (2020.3.27)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 5/04 6 2 0

請求項の数 1 (全 46 頁)

(21) 出願番号 特願2016-173055 (P2016-173055)
(22) 出願日 平成28年9月5日 (2016.9.5)
(65) 公開番号 特開2018-38476 (P2018-38476A)
(43) 公開日 平成30年3月15日 (2018.3.15)
審査請求日 平成31年3月14日 (2019.3.14)

(73) 特許権者 591142507
株式会社北電子
東京都豊島区西池袋 1-7-7
(74) 代理人 110002354
特許業務法人平和国際特許事務所
(72) 発明者 米谷 謙一
東京都板橋区板橋一丁目24番3号 株式
会社北電子内

審査官 三田村 陽平

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】

複数種類の R T 状態のうち何れかの R T 状態に制御可能な R T 状態制御手段と、通常状態と有利状態とに制御可能な制御手段と、前記有利状態における遊技回数を計数可能な計数手段と、を備え、前記制御手段は、前記有利状態において、前記計数手段による計数結果が第 1 遊技回数である場合、前記通常状態に移行させる制御を実行する遊技機において、

前記有利状態において、停止操作に関する特定情報を報知可能な報知手段と、

前記有利状態において、第 1 モードと、前記特定情報が報知される遊技状態である特定遊技状態を継続させるための特典が当該第 1 モードよりも付与される確率が高い第 2 モードと、を含む複数のモードのうち何れかに制御可能なモード制御手段と、

前記第 2 モードに所定遊技回数制御された後に、前記第 2 モードを終了させるか否かを判定可能な判定手段と、

を備え、

前記制御手段は、

特定の条件が成立した場合において、前記計数手段による計数結果が前記第 1 遊技回数よりも少ない第 2 遊技回数である場合、前記通常状態に移行させるための制御を実行可能であり、

前記特定の条件が成立した場合において、前記計数手段による計数結果が前記第 2 遊技回数よりも少ない第 3 遊技回数である場合、前記有利状態を維持するための制御を実行可

10

20

能であり、

前記モード制御手段は、

前記第1モードにおいて、第1条件が成立した場合、前記第2モードに制御することが可能であり、

前記第2モードにおいて、前記第1条件とは異なる第2条件が成立した場合、前記特典が当該第2モードよりも付与される確率が高い第3モードに制御することが可能であり、

前記第2モードにおいて、前記判定手段により前記第2モードを終了させると判定された場合、前記第1モードに制御することが可能であり、

前記RT状態制御手段は、

前記計数手段による計数結果が前記第1遊技回数であることに基づいて、RT状態を移行させない

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、有利度の異なる複数の遊技状態を有する遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

この種の遊技機として、スロットマシンがあり、例えば、有利度の異なる遊技状態として、RT、AT、ARTなどと称される遊技状態を有するものがある（例えば、特許文献1～3）。

RTは、リプレイ・タイムの略称であり、通常、メダルを投入することなく次回遊技可能となるリプレイ役の当選率の高い遊技状態のことをいう。そして、リプレイ役の当選率がそれぞれ異なる遊技状態を複数設けることにより、遊技状態ごとの有利度を変化させることができる。

また、ATは、アシスト・タイムの略称であり、小役やリプレイ役の当選時において、例えば、目押しの目安となる図柄が報知されたり、停止ボタンの操作順序が報知されたりして、小役やリプレイ役等の入賞をアシストする遊技状態である。そして、小役やリプレイ役等の入賞をアシストする遊技状態と、アシストしない遊技状態とをそれぞれ設けることにより、遊技状態ごとの有利度を変化させることができる。

また、ARTは、アシスト・リプレイ・タイムの略称であり、RTとATとが組み合わされることにより、リプレイ役の当選率が高く設定されつつ、小役やリプレイ役等の入賞がアシストされる遊技状態となっている。そして、リプレイ役の当選率が高く、小役やリプレイ役等の入賞がアシストされる遊技状態と、リプレイ役の当選率が低く、小役やリプレイ役等の入賞をアシストしない遊技状態とをそれぞれ設けることにより、遊技状態ごとの有利度を変化させることができる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2015-73810号公報

【特許文献2】特開2012-217693号公報

【特許文献3】特開2013-75088号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ところが、このような従来の遊技機には、改善の余地があった。

【課題を解決するための手段】

【0005】

上記課題を達成するため、本発明の遊技機は、複数種類のRT状態のうち何れかのRT状態に制御可能なRT状態制御手段と、通常状態と有利状態とに制御可能な制御手段と、

10

20

30

40

50

前記有利状態における遊技回数を計数可能な計数手段と、を備え、前記制御手段は、前記有利状態において、前記計数手段による計数結果が第1遊技回数である場合、前記通常状態に移行させる制御を実行する遊技機において、前記有利状態において、停止操作に関する特定情報を報知可能な報知手段と、前記有利状態において、第1モードと、前記特定情報が報知される遊技状態である特定遊技状態を継続させるための特典が当該第1モードよりも付与される確率が高い第2モードと、を含む複数のモードのうち何れかに制御可能なモード制御手段と、前記第2モードに所定遊技回数制御された後に、前記第2モードを終了させるか否かを判定可能な判定手段と、を備え、前記制御手段は、特定の条件が成立した場合において、前記計数手段による計数結果が前記第1遊技回数よりも少ない第2遊技回数である場合、前記通常状態に移行させるための制御を実行可能であり、前記特定の条件が成立した場合において、前記計数手段による計数結果が前記第2遊技回数よりも少ない第3遊技回数である場合、前記有利状態を維持するための制御を実行可能であり、前記モード制御手段は、前記第1モードにおいて、第1条件が成立した場合、前記第2モードに制御することが可能であり、前記第2モードにおいて、前記第1条件とは異なる第2条件が成立した場合、前記特典が当該第2モードよりも付与される確率が高い第3モードに制御することが可能であり、前記第2モードにおいて、前記判定手段により前記第2モードを終了させると判定された場合、前記第1モードに制御することが可能であり、前記RT状態制御手段は、前記計数手段による計数結果が前記第1遊技回数であることに基づいて、RT状態に移行させない。

10

【図面の簡単な説明】

20

【0006】

【図1】遊技機の外観を示す概略正面図である。

【図2】遊技機の内部構成を示す概略斜視図である。

【図3】遊技機の制御構成を示すブロック図である。

【図4】第1実施形態に係る遊技状態の状態遷移図である。

【図5】各遊技状態への移行条件を示す図表である。

【図6】リプレイ役及びRT3～5移行権利役それぞれの当選確率をRTごとに示した図表である。

【図7】RT3～5移行権利の定義、その獲得条件及び消失条件を示す図表である。

【図8】RT3～5移行権利の獲得が許容される状態を説明するための図表である。

30

【図9】RT0からRT3～5への移行をアシストする条件を示す図表である。

【図10】RT0において当選するリプレイ役の種類と、それぞれのリプレイ役において入賞するリプレイ図柄の内訳を示す図表である。

【図11】RT0からRT5への移行を制限する条件を示す図表である。

【図12】RT3において当選するリプレイ役の種類と、それぞれのリプレイ役において入賞するリプレイ図柄の内訳を示す図表である。

【図13】RT4において当選するリプレイ役の種類と、それぞれのリプレイ役において入賞するリプレイ図柄の内訳を示す図表である。

【図14】RT5において当選するリプレイ役の種類と、そのリプレイ役において入賞するリプレイ図柄の内訳を示す図表である。

40

【図15】RT1において当選するリプレイ役の種類と、それぞれのリプレイ役において入賞するリプレイ図柄の内訳を示す図表である。

【図16】RT2において当選するリプレイ役の種類と、それぞれのリプレイ役において入賞するリプレイ図柄の内訳を示す図表である。

【図17】当選役の種類と、各当選役の当選確率変動する条件を示す図表である。

【図18】6段階設定確率が変更されても出現率の変化しないボーナスの出現内訳を示す図表である。

【図19】6段階設定確率の変更に応じて出現率の変化するボーナスの設定確率を示す図表である。

【図20】ボーナス前のRTに応じて付与される特典を示す図表である。

50

【図 2 1】6 段階設定確率に変更されても出現率の変化しないボーナス中に停止した図柄に応じて付与される特典を示す図表である。

【図 2 2】R T 3 移行時において R T 3 ~ 5 移行権利を保有しているときに決定される継続当選率のシナリオ選択テーブルを示す図表である。

【図 2 3】R T 4 移行時において R T 3 ~ 5 移行権利を保有しているときに決定される継続当選率のシナリオ選択テーブルを示す図表である。

【図 2 4】ボーナス中において当選ゲームに対応する継続当選率に変更される様子を示す図である。

【図 2 5】権利獲得許容状態において所定役に当選したときに付与される特典を示す図表である。

10

【図 2 6】R T 0 において押し順を報知する押し順報知処理を示すフローチャートである。

【図 2 7】ボーナス前の R T に応じてボーナス後に特典を付与する特典付与制御処理を示すフローチャートである。

【図 2 8】R T 3 , 4 移行時において権利獲得許容状態に制御する権利獲得許容状態制御処理を示すフローチャートである。

【図 2 9】ボーナス中において当選ゲームに対応する継続当選率を変更する継続当選率変更処理を示すフローチャートである。

【図 3 0】第 2 実施形態に係る遊技状態の状態遷移図である。

【図 3 1】各遊技状態への移行条件を示す図表である。

20

【図 3 2】R T 3 ~ 5 移行権利の定義、その獲得条件及び消失条件を示す図表である。

【図 3 3】ラウンド遊技を説明するための図である。

【図 3 4】R T 0 において当選するリプレイ役の種類と、それぞれのリプレイ役において入賞するリプレイ図柄の内訳を示す図表である。

【図 3 5】ラウンド数の出現率の振り分けを昇格リプレイごとに示す図表である。

【図 3 6】ラウンド遊技中にボーナスに当選したときの様子を説明するための図である。

【図 3 7】ラウンド数の抽選処理を示すフローチャートである。

【図 3 8】ラウンド遊技実行中のラウンド数更新処理を示すフローチャートである。

【図 3 9】ラウンド遊技中にボーナスに当選したときにボーナス後に復帰する先を制御する処理を示すフローチャートである。

30

【図 4 0】第 3 実施形態に係る遊技状態の状態遷移図である。

【図 4 1】各遊技状態への移行条件を示す図表である。

【図 4 2】リプレイ役及び R T 4 , 5 移行権利役それぞれの当選確率を R T ごとに示した図表である。

【図 4 3】R T 4 , 5 移行権利の定義、その獲得条件及び消失条件を示す図表である。

【図 4 4】R T 4 , 5 移行権利の獲得が許容される状態を説明するための図表である。

【図 4 5】R T 0 において当選するリプレイ役の種類と、それぞれのリプレイ役において入賞するリプレイ図柄の内訳を示す図表である。

【図 4 6】R T 3 において当選するリプレイ役の種類と、それぞれのリプレイ役において入賞するリプレイ図柄の内訳を示す図表である。

40

【図 4 7】R T 4 , 5 への移行制御処理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】

【0007】

本発明に係る遊技機の好ましい実施形態について、図 1 ~ 図 4 7 を参照して説明する。

【0008】

スロットマシン 1 は、本発明に係る遊技機の一実施形態であり、通常のスロットマシンと同様、前面に開口部を有する筐体 1 b と、開口部を開閉可能に覆う前扉 1 a とを備えている。

前扉 1 a は、リール 4 1 a ~ 4 1 c それぞれに表された連続する 3 つの図柄（識別情報）を機外から識別可能に構成されるとともに、遊技者により操作される複数の操作手段（

50

2 a, 3, 5)を備え、筐体1 bは、リール4 1 a ~ 4 1 cを回転駆動させるドラムユニット4、メダルの払い出しを行うメダル払出装置7などの複数の装置、コンピュータとして動作する主制御部1 0、副制御部2 0などを備えている。

【0009】

このようなスロットマシン1は、主制御部1 0が当選役決定手段などとして動作することにより、以下のようなスロットマシン遊技を実行可能に構成されている。

【0010】

ゲームの開始にあたり、メダル(クレジットメダルも含む)を用いて掛け数の設定を行う。

掛け数の設定は、メダル投入口2から直接メダルを投入して設定する方法と、ベットボタン2 aを押下操作して設定する方法とがある。

【0011】

メダル投入口2からメダルを投入して掛け数を設定する方法では、投入されたメダルが前扉1 a裏面に設けられたメダルセレクト2 b(メダル検出手段)によって検知されることにより、投入分のメダル枚数に対応する掛け数(ただし、メダル3枚に対応する掛け数「3」が上限)が設定されることになる。

なお、掛け数の上限は、「1」、「2」、又は「4」以上でもよい。

【0012】

ベットボタン2 aは、掛け数の設定に係る遊技者の操作を受け付け可能な操作手段の一例であり、これが押下操作されると、内部的にデータとして記憶されたクレジットメダルから、所定数(例えば、3枚)のメダル数が減算され、減算された分が掛け数として設定されることになる。

なお、ベットボタンは、ベットボタン2 aのみに限らず、設定される掛け数のそれぞれ異なるベットボタンを複数設けることもできる。また、クレジットメダルは、メダル投入口2からのメダル投入や入賞により加算され、例えば、メダル50枚までクレジット(記憶)することができる。

【0013】

このように、メダル投入口2からの直接投入やベットボタン2 aの押下操作により設定された掛け数は、主制御部1 0に備えるRAMなどの記憶手段に記憶される。

そして、掛け数が所定数(例えば、3枚)になったときに、1回の遊技を実行可能な権利を保有するゲーム開始可能な状態となる。

【0014】

このゲーム開始可能な状態では、スタートレバー3の操作が有効状態となる。この有効状態になっているときに、スタートレバー3が傾動操作されると、ゲームが開始され、複数の図柄の表されたリール4 1 a ~ 4 1 cが変動(以下、回転ということもある)を開始するとともに、リプレイ役、小役、ボーナス役などの複数の当選役(はずれを含む)の中から今回ゲームの抽選結果をリール4 1の停止前に事前に決定する内部抽選処理が実行される(当選役決定手段)。

内部抽選処理では、例えば、図17に示す複数の当選役(「リプレイ役」~「ハズレ」)の中から今回ゲームの当選役を所定の当選確率に基づいて抽選により決定する抽選処理が実行される。

なお、本実施形態では、内部抽選処理は、後述するリール4 1 a ~ 4 1 cが定常回転に達する前に完了するものであるが、リール4 1 a ~ 4 1 cが回転を開始する前に完了するようにしてもよい。

【0015】

各リール4 1 a ~ 4 1 cは、可変表示手段の一例であり、各リール4 1 a ~ 4 1 cの周面には、識別情報となる複数(通常21個)の図柄として、例えば、「リプレイ」、「ベル」、「スイカ」、「チェリー」、「BAR」、「7」、「GO」などがそれぞれ表されており、停止状態から徐々に回転速度を上げた後、一定の速度で回転する定常回転に達する。

10

20

30

40

50

このような定常回転に達すると、各リール４１ａ～４１ｃに対応して設けられた停止ボタン５ａ～５ｃが押下操作可能な状態（停止ボタン５操作の有効化）となる。

【００１６】

停止ボタン５ａ～５ｃは、特定操作や特別操作などの操作を行うための操作手段の一例であり、例えば、停止ボタン５ａ～５ｃに内蔵されたＬＥＤ等の発光手段が点灯することにより押下操作可能な状態となり、このような状態において各停止ボタン５が押下操作されると、その操作タイミングと内部抽選処理の抽選結果とにより許容される図柄の組合せで停止（導出ともいう）するように、各リール４１ａ～４１ｃが停止制御される。

【００１７】

停止状態では、リール４１ａ～４１ｃそれぞれに表された上下方向に連続する３つの図柄が表示窓６から機外に臨むように停止（停止表示ということもある）し、このときの停止表示態様に基づいて入賞の有無が判定される。

入賞の判定は、所定の入賞ライン上に停止した図柄の組合せに基づいて判定され、例えば、上・中・下段３つのラインと斜め２つのラインの計５ラインいずれかの入賞ライン上に停止した図柄の組合せに基づいて判定される。

判定される図柄の組合せには、小役に対応する図柄の組合せとして、「左リール４１ａ・中リール４１ｂ・右リール４１ｃ」の順で、「ベル・ベル・ベル」（ベル役）、「チェリー・ＡＮＹ・ＡＮＹ」（チェリー役、ただしＡＮＹは任意の図柄）、「スイカ・スイカ・スイカ」（スイカ役）などがある。

また、リプレイ役に対応する図柄の組合せとして、「リプレイ・リプレイ・リプレイ」（通常リプレイという）、「ＢＡＲ・ＢＡＲ・ＢＡＲ」（ＲＴ３～５移行権利役、特殊リプレイ役、又はＢＡＲリプレイという）、「７・７・７」（ＲＴ３～５移行権利役、特殊リプレイ役、又は７リプレイという）、「リプレイ・リプレイ・ベル」（転落リプレイという）、「リプレイ・リプレイ・チェリー」（昇格リプレイ１という）、「リプレイ・リプレイ・スイカ」（昇格リプレイ２という）、「リプレイ・リプレイ・７」（昇格リプレイ３という）などがある。

また、この他にも、リプレイ役に対応する図柄の組合せとして、「ＢＡＲ・ＢＡＲ・リプレイ」（ＢＡＲリプレイのガセ出目という）、「７・７・リプレイ」（７リプレイのガセ出目という）などがある。

また、ボーナス役に対応する図柄の組合せとして、「ＧＯ・ＧＯ・ＧＯ」（ボーナス１という）、「ＧＯ・ＧＯ・７」（ボーナス２という）、「ＧＯ・ＧＯ・ＢＡＲ」（ボーナス３という）、「７・７・ＧＯ」（ボーナス４という）、「７・７・ＢＡＲ」（シングルボーナスという）などがある。

そして、入賞ライン上に停止した図柄の組合せを判定した結果、図柄の組合せが小役などに対応する表示結果であるときに、図柄の組合せに応じた遊技価値が付与される。

【００１８】

例えば、ベル役、チェリー役、スイカ役などの小役に対応する図柄の組合せの停止により、入賞が判定され、メダル払出装置７が駆動制御されることにより、メダルの貯留されたホッパー７ａからメダル払出口７ｂを介して所定数のメダルが払い出され、具体的には、「ベル役」に対応する図柄の組合せ（「ベル・ベル・ベル」）の停止により８枚のメダルが払い出され、「チェリー役」に対応する図柄の組合せ（「チェリー・ＡＮＹ・ＡＮＹ」）の停止により１枚のメダルが払い出され、「スイカ役」に対応する図柄の組合せ（「スイカ・スイカ・スイカ」）の停止表示により５枚のメダルが払い出される。

なお、メダルの払い出しは、クレジットメダルの上限数を超える分のみが払い出されるように構成することもできるが、図示しない所定の設定ボタンを事前に操作することにより、入賞が発生するごとに、入賞に対応するメダルが払い出されるように構成することもできる。

また、「リプレイ役」に対応する図柄の組合せ（例えば、「リプレイ・リプレイ・リプレイ」など）の停止により、入賞が判定され、次回ゲームにおいてメダルの投入を行うことなく遊技可能な状態となる。

10

20

30

40

50

また、「ボーナス役」に対応するボーナス図柄の組合せ（例えば、「GO・GO・GO」など）の停止により、所定の小役に高確率で当選するボーナス遊技に移行する。

また、「シングルボーナス役」に対応するボーナス図柄の組合せ（「7・7・BAR」）の停止により、次の1ゲームにおいて所定の小役に高確率で当選するシングルボーナス遊技となる。

なお、「ボーナス役」はそれに当選したゲーム及び当該ゲーム以降のゲームにおいても対応する図柄の組合せが停止しない限り、当選した権利を持ち越すことが可能な当選役であり、「シングルボーナス役」は当選したゲームにおいて対応する図柄の組合せが停止しないときには、その権利が消滅する当選役である。

【0019】

このような一連の動作を1回の遊技とするスロットマシン遊技は、図3に示すように、主制御部10が、ベットボタン2a、スタートレバー3、停止ボタン5などの操作手段やメダルセレクト2bなどの入力手段からの入力情報に基づいて、リール41a~41cやこれらを回転駆動させるパルスモータなどを備えるドラムユニット4、メダル払出装置7などの出力手段を制御することにより実現される。

【0020】

また、スロットマシン1では、このようなスロットマシン遊技に同期した遊技演出も行われる。例えば、ボーナス遊技、RT遊技、及びART遊技などへの移行を示す画像演出、ファンファーレ音、及びランプ演出などがそれぞれ、液晶TVなどの表示器8、スピーカ9、及びLED等の発光手段を備えるランプ11などの報知手段を介して出力される。

このような報知手段は、副制御部20により制御される。また、副制御部20は、主制御部10から所定の遊技タイミングごとに受信する制御コマンドに基づいてこれらを制御する。

【0021】

副制御部20は、演出制御手段の一例であり、主制御部10からの指令に従った動作を実行可能に構成される。

例えば、副制御部20は、主制御部10に設けられた出力ポートなどの送信手段から所定の遊技タイミングごとに送信される制御コマンドを、当該副制御部20に備える入力ポートなどの受信手段を介して受信するとともに、受信した制御コマンドを解釈し、制御コマンドに応じた演出を行うように表示器8などの報知手段を制御する。

【0022】

スロットマシン1は、このような通常のスロットマシンと同様の構成に加えて、以下に示す特徴なゲーム性を備えている。

特徴なゲーム性として3つバリエーションを有しており、以下の説明では、それぞれのゲーム性について、第1実施形態、第2実施形態、第3実施形態に分けて説明する。

【0023】

第1実施形態

第1実施形態に係るスロットマシン1は、図4に示す状態遷移図に基づいて移行する複数の遊技状態を有している。

本実施形態の遊技状態は、RT0~6遊技（以下、単にRT0~6ということもある）と、ボーナス遊技（以下、単にボーナスということもある）とから構成され、各遊技状態は、主制御部10が遊技状態制御手段として動作することによりそれぞれの遊技状態に制御（以下、移行ともいう）されるようになっている。

このような遊技状態は、図5及び図6に示す特徴を有している。

【0024】

例えば、ボーナスは、第3遊技状態又は特別遊技状態の一例であり、「GO・GO・GO」などのボーナス図柄の組合せ（特別停止表示態様）の停止により移行するとともに、「ベル役」などの小役に8回入賞するか又は12ゲームの消化により終了する有限の遊技状態であって、いわゆる、レギュラーボーナス（RB）となっている。

このボーナスでは、連続して小役に入賞することが可能であることから、RT0~6よ

10

20

30

40

50

りも手持ちのメダルが増加し易い遊技状態となっている。

なお、ボーナス中（ただし、ボーナス１～３）の当選役として、「リプレイ役」が設定されており、「リプレイ役」に５回以上当選すると、小役（ベル）に８回入賞することなく、ボーナスが終了する。このようにするのは、「リプレイ役」に対応する図柄の組合せの停止を入賞として扱わないためであるが、入賞として扱ってもよい。

【００２５】

ＲＴ０～６は、内部抽選処理において、図１７に示す複数の当選役のそれぞれが抽選される遊技状態でありながらも、「リプレイ役」の当選確率の違いによって区分けされる遊技状態であり、以下のような特徴を有している。

【００２６】

例えば、ＲＴ０は、他の遊技状態の一例であり、ＲＴ１において所定図柄の組合せが停止した場合、又は、ＲＴ２～５が終了した場合に移行する遊技状態である。

所定図柄とは、例えば、図１７に示す「シングルボーナス役」に当選した場合、これに対応する図柄の組合せ（例えば、「７・７・ＢＡＲ」）が停止しないときに導出される、いわゆる「こぼし目」とすることができる。

この「こぼし目」は、「シングルボーナス役」（所定の当選役）に当選したときの停止ボタン５に対する遊技者の操作態様に違いに応じて停止し、例えば、操作態様として所定の操作タイミングで停止ボタン５を操作したときに（第１操作）、「シングルボーナス役」に対応する図柄の組合せ（例えば、「７・７・ＢＡＲ」（第１停止表示態様））が停止し、上記操作タイミング以外で停止ボタン５を操作したときには（第２操作）、「こぼし目」となる、例えば、「ベル・チェリー・ベル」（第２停止表示態様）が停止する。すなわち、「こぼし目」は、いわゆる「目押し」に失敗したときに停止する図柄の組合せとすることができる。

なお、「こぼし目」は、「シングルボーナス役」に限らず、他の役（例えば、ベル役）の「こぼし目」でもよい。

また、「シングルボーナス役」は、「ボーナス役」とは異なる当選役であるため、以下の説明における「ボーナス」の記載には、「シングルボーナス」は含まれないものとして説明する。

【００２７】

また、このＲＴ０において、「リプレイ役」の当選時において停止可能な図柄の組合せである、「転落リプレイ」と「昇格リプレイ１～３」が停止すると、ＲＴ２～５のいずれかに移行する。

つまり、ＲＴ０は、予め遊技期間の定められた有限の遊技状態ではなく、所定図柄が停止しない限り他の遊技状態に移行しない無限の遊技状態となっている。

また、ＲＴ０では、内部抽選処理において１／４の確率で「リプレイ役」に当選することから（図６参照）、「リプレイ役」の当選確率においてＲＴ１，２，６よりも遊技者に有利な遊技状態である。

【００２８】

ＲＴ１は、第１遊技状態又は通常遊技状態の一例であり、所定の初期化スイッチ等の操作を伴う電源投入後又はボーナス終了後に移行する遊技状態である。

また、この遊技状態において、「シングルボーナス役」の「こぼし目」が停止すると、ＲＴ０に移行する。

つまり、ＲＴ１は、所定図柄が停止しない限りＲＴ０に移行しない無限の遊技状態となっている。

また、ＲＴ１では、内部抽選処理において１／７．３の確率で「リプレイ役」に当選することから（図６参照）、「リプレイ役」の当選確率においてＲＴ０，３～６よりも遊技者に不利な遊技状態である。

なお、所定の初期化スイッチ等の操作を伴う電源投入後において、ＲＴ１に移行するものとしたが、このような電源投入後にＲＴ０に移行することにもできるし、ＲＴ２～５のいずれかにも移行することにもできる。

10

20

30

40

50

また、R T 0 ~ 6 において、所定の初期化スイッチ等の操作を伴わない電源のオンオフが発生した場合、電源オン後は電源オフ前の R T 0 ~ 6 の状態を引き継ぐ。

【 0 0 2 9 】

R T 2 は、通常遊技状態の一例であり、R T 0 において、「リプレイ役」の当選時に停止可能な図柄の組合せである、「転落リプレイ」が停止した場合に移行する遊技状態である。

また、この遊技状態において 1 2 8 ゲームを消化することにより、R T 0 に移行する。

つまり、R T 2 は、予め遊技期間の定められた有限の遊技状態となっている。

また、R T 2 では、内部抽選処理において 1 / 7 . 3 の確率で「リプレイ役」に当選することから（図 6 参照）、「リプレイ役」の当選確率において R T 0 , 3 ~ 5 よりも遊技者に不利な遊技状態である。

10

【 0 0 3 0 】

R T 3 は、第 2 遊技状態又は特定遊技状態（第 1 特定遊技状態）の一例であり、R T 0 において、「リプレイ役」の当選時に停止可能な図柄の組合せである、「昇格リプレイ 1」（特定停止表示態様又は第 1 特定停止表示態様）が停止した場合に移行する遊技状態である。

また、この遊技状態において 1 0 ゲームを消化することにより、R T 0 に移行する。

つまり、R T 3 は、予め遊技期間の定められた有限の遊技状態となっている。

また、R T 3 では、内部抽選処理において 1 / 2 の確率で「リプレイ役」に当選することから（図 6 参照）、「リプレイ役」の当選確率において R T 0 ~ 2 , 5 , 6 よりも遊技者に有利な遊技状態である。

20

この R T 3 では、高確率で「リプレイ役」に当選することから、「ベル役」などの小役入賞により、R T 0 ~ 2 , 5 , 6 よりも手持ちのメダルが増加し易い遊技状態となっている。

【 0 0 3 1 】

R T 4 は、第 2 遊技状態又は特定遊技状態（第 1 特定遊技状態）の一例であり、R T 0 において、「リプレイ役」の当選時に停止可能な図柄の組合せである、「昇格リプレイ 2」（特定停止表示態様又は第 1 特定停止表示態様）が停止した場合に移行する遊技状態である。

また、この遊技状態において 1 0 ゲームを消化することにより、R T 0 に移行する。

つまり、R T 4 は、予め遊技期間の定められた有限の遊技状態となっている。

また、R T 4 では、内部抽選処理において 1 / 2 の確率で「リプレイ役」に当選することから（図 6 参照）、R T 3 と同様、「リプレイ役」の当選確率において R T 0 ~ 2 , 5 , 6 よりも遊技者に有利な遊技状態である。

30

この R T 4 では、R T 3 と同様、高確率で「リプレイ役」に当選することから、「ベル役」などの小役入賞により、R T 0 ~ 2 , 5 , 6 よりも手持ちのメダルが増加し易い遊技状態となっている。

【 0 0 3 2 】

R T 5 は、第 2 遊技状態又は特定遊技状態（第 2 特定遊技状態）の一例であり、R T 0 において、「リプレイ役」の当選時に停止可能な図柄の組合せである、「昇格リプレイ 3」（特定停止表示態様又は第 2 特定停止表示態様）が停止した場合に移行する遊技状態である。

40

また、この遊技状態において 5 0 ゲームを消化することにより、R T 0 に移行する。

つまり、R T 5 は、予め遊技期間の定められた有限の遊技状態となっている。

また、R T 5 では、内部抽選処理において 1 / 4 の確率で「リプレイ役」に当選することから（図 6 参照）、R T 0 と同様、「リプレイ役」の当選確率において R T 1 , 2 , 6 よりも遊技者に有利な遊技状態である。

【 0 0 3 3 】

R T 6 は、「ボーナス役」に当選した場合に移行する、R T 0 ~ 5 とは異なる R T 状態である。

50

このRT6は、ボーナス図柄の組合せが停止しない限り継続する無限の遊技状態となっている。

RT6では、内部抽選処理において1/7.3の確率で「リプレイ役」に当選することから(図6参照)、「リプレイ役」の当選確率においてRT0, 3~5よりも遊技者に不利な遊技状態である。

【0034】

以上のようなRT0~6の説明から、遊技者にとって、RT1, 2, 6よりもRT0, 3~5の方が比較的有利な遊技状態となっていることが分かる。

本実施形態では、このような有利度の異なる遊技状態を複数設けるとともに、RT0を基点の遊技状態として位置づけ、このRT0を介して、遊技者に比較的不利なRT2、又は、遊技者に比較的有利なRT3~5のいずれかの遊技状態に移行させるという、ゲーム性を有している。

【0035】

RT0からRT3~5への移行は、前述したように、「リプレイ役」に当選するとともに「昇格リプレイ1~3」(特定停止表示態様)の停止(入賞)により実現されるが、この「リプレイ役」に当選したときには「転落リプレイ」が停止(入賞)することもある。この「転落リプレイ」が停止したときには、RT0からRT2に移行することになり、そのときには、ボーナス役に当選しない限り、128ゲーム間はRT2に滞在することになる。そうすると、遊技状態がRT0に滞在している場合においては、「リプレイ役」に当選したときに「昇格リプレイ1~3」が停止することが遊技者にとって望ましいことになる。

そこで、このようなRT0からRT2、又は、RT0からRT3~5への移行ルールを利用して、RT0において、RT0からRT3~5への移行をアシストする権利、すなわち「RT3~5移行権利」を遊技中における所定のタイミングで遊技者に付与するものとし、RT0に移行して「リプレイ役」に当選したときに、この「RT3~5移行権利」を保有しているときに、RT0からRT3~5への移行をアシストするというゲーム規約を設けることとする。

【0036】

「RT3~5移行権利」(単に「移行権利」又は「権利」ということもある)は、1つではなく、複数貯めることのできる権利とし、主制御部10に備えるRAMなどの記憶手段(報知権利記憶手段、制御権利記憶手段)に複数記憶(以下、保有ともいう)できるものとする。

そして、記憶した分だけ、RT0からRT3~5のいずれかに移行し、再びRT0に戻るというループを繰り返すことのアシストが可能となる。なお、以下の説明において、RT0からRT3~5のいずれかに移行し、再びRT0に戻ることを、単に「ループ」ということがある。

また、「RT3~5移行権利」は、図7に示すように、当該権利を獲得するための獲得条件と、その権利を消失する消失条件とがある。

【0037】

獲得条件は、例えば、本実施形態では、内部抽選処理において「RT3~5移行権利役」に当選していること、当選時の状態が「権利獲得許容状態」にあること、の二つの条件が同時に成立しているときに、「RT3~5移行権利」が獲得できるものとする。

【0038】

「RT3~5移行権利役」とは、例えば、リプレイ役のうちの特種リプレイ役(例えば、停止図柄がBAR図柄3つ揃い(例えば、「BAR・BAR・BAR」などであり、以下、単に「BARリプレイ」ということもある)とすることができる。

この「RT3~5移行権利役」は、図6に示すように、RT1~5において実行される内部抽選処理において、所定の確率で当選する抽選対象として設定されており、特に、RT3~5では、他のRTよりも高い確率で当選するように設定されている。

なお、図6に示す「RT3~5移行権利役」の当選確率は、各RT状態における1ゲー

10

20

30

40

50

ムごとの当選確率とすることもできるが、本実施形態では、各 R T 状態においてリプレイ役に当選したときの当選確率とする（他の実施形態でも同様）。この場合の各 R T 状態における 1 ゲームごとの当選確率は、例えば、R T 4 では、 $1 / 10 (= [1 / 2] \times [1 / 5])$ となる。

【0039】

「権利獲得許容状態」は、所定の「継続抽選処理」において当選し続ける限り継続する状態とすることができる。

「権利獲得許容状態」として、図 8 に示すように、「状態 1」と「状態 2」とを設けることができる。

【0040】

「状態 1」は、例えば、「チェリー役」又は「スイカ役」などのいわゆるレア役に当選したゲームの次の 1 ゲーム目と、これに続く次の 2 ゲーム目に加え、2 ゲーム目から行う「継続抽選処理」において当選（例えば、当選確率は 66%）し続ける限り継続する状態とすることができる。つまり、「チェリー役」又は「スイカ役」に当選した場合には、少なくとも 2 ゲーム間に亘って「状態 1」が保証され、その後は、「状態 1」が運次第で継続することになる。

【0041】

「状態 2」は、例えば、R T 0 において少なくとも 2 つ以上の「R T 3 ~ 5 移行権利」を保有している状態で、R T 3, 4 に突入したときの突入最初の 1 ゲーム目に加え、1 ゲーム目から行う「継続抽選処理」において当選し続ける限り継続する最大 10 ゲームの期間とすることができる。つまり、R T 3, 4 に突入したときの 1 ゲーム目は「状態 2」が保証され、その後は、「状態 2」が運次第で継続することになる。

このように、主制御部 10 が、状態制御手段として動作することにより、R T 3, 4 において「R T 3 ~ 5 移行権利」を保有しているか否かに基づいて、「状態 2」（第 1 状態）又はそれ以外（第 2 状態）の状態に制御することが可能である。

なお、R T 0 において 1 つの「R T 3 ~ 5 移行権利」を保有している状態で、R T 3, 4 に突入したときには、「状態 2」にはならないものとするが、この限りではない。

また、R T 0 において 2 つの「R T 3 ~ 5 移行権利」を保有している状態で、R T 5 に突入したとしても、「状態 2」にはならないものとするが、この限りではない。

【0042】

そして、このような「権利獲得許容状態」において、「R T 3 ~ 5 移行権利役」に当選したときには、1 つの「R T 3 ~ 5 移行権利」が付与される（RAM に記憶される）。この場合の「R T 3 ~ 5 移行権利役」に当選するとは、対応する図柄の組合せ（例えば、BAR 図柄 3 つ揃い）が停止することが好ましいが、停止しなくてもよい。対応する図柄の組合せの停止を条件とするときには、停止ボタン 5 に対する押し順や目押しの目安となる図柄（「BAR」）等を表示器 8 などの報知手段を通して報知して対応する図柄の組合せの停止をアシストすることが好ましい。

また、「R T 3 ~ 5 移行権利」の獲得条件は、図 7 に示す条件のみに限らず、例えば、図 21 に示すように、ボーナス中に当選可能に設定された、特殊リプレイ役（例えば、停止図柄が BAR 又は 7 図柄 3 つ揃いの「BAR リプレイ」、「7 リプレイ」など）に対応する所定図柄の組合せの停止によっても権利を獲得できるものとする。

なお、「R T 3 ~ 5 移行権利」を獲得したときには、その旨及び獲得数などを示す獲得情報を、表示器 8 などの報知手段を通して報知することが好ましいが、この限りではない。

【0043】

一方、消失条件としては、例えば、本実施形態では、条件 1 ~ 3 がある。

「条件 1」は、R T 0 から R T 3, 4 への移行であり、この移行によって 1 つの「R T 3 ~ 5 移行権利」が失われる。

「条件 2」は、R T 0 から R T 5 への移行であり、この移行によって保有しているすべての「R T 3 ~ 5 移行権利」が失われる。

「条件３」は、有利状態として予め設定された期間が所定ゲーム数継続したときであり、このときには、その時点で保有しているすべての「ＲＴ３～５移行権利」が失われるとともに、有利状態ではない非有利状態（通常状態という）に移行する。

つまり、主制御部１０が報知権利減少手段として動作することにより、遊技状態がＲＴ０からＲＴ３，４に移行することに基づいて、保有している「ＲＴ３～５移行権利」の数を１つ減少させ、ＲＴ０からＲＴ５に移行することに基づいて、保有しているすべての「ＲＴ３～５移行権利」をすべて消去し、「０」に初期化する。

【００４４】

有利状態は、例えば、ボーナス、「権利獲得許容状態」（「状態１」及び「状態２」を含む）、及び「ＲＴ３～５移行権利」を保有している状態、又はこれらの一又は二以上の状態を組合せた状態と規定することができる。

10

この有利状態中は、図１，３に示す主制御部１０によって制御される有利状態ランプ１３を点灯、点滅させることが好ましい。

【００４５】

「条件３」における「有利状態の継続」とは、上記有利状態が中断することなく継続している状態を示す。

この間において、主制御部１０が遊技回数計数手段として動作し、有利状態が継続するゲーム数（以下、「継続ゲーム数」という）を計数する。計数のタイミングは、遊技開始時（スタートレバー３操作時）が好ましいが、遊技終了時（すべてのリール４１停止時）でもよい。

20

また、上記有利状態の条件を一つも満たさなくなったことにより、非有利状態（通常状態）に移行した場合には、「継続ゲーム数」をリセット（初期化）する。

なお、ボーナスのうちボーナス４は、その当選時において「権利獲得許容状態」（「状態１」及び「状態２」）、又は「ＲＴ３～５移行権利」を保有している状態のうち少なくともいずれかでない場合には、有利状態として扱わず、非有利状態（通常状態）として扱うことが好ましい。また、ボーナス４当選後に移行可能なＲＴ６も同様に、有利状態として扱わないことが好ましい。

一方、ボーナス１～３は、その当選時における状態が「権利獲得許容状態」（「状態１」及び「状態２」）、又は「ＲＴ３～５移行権利」を保有している状態であるか否かにかかわらず、有利状態として扱うことが好ましい。また、その当選後に移行可能なＲＴ６中

30

なお、ボーナス１～３当選時における状態が「権利獲得許容状態」（「状態１」及び「状態２」）、又は「ＲＴ３～５移行権利」を保有している状態のいずれでもない場合には、継続ゲーム数の計数開始タイミングは、その当選時でもよいし、ボーナス遊技開始時でもよい。

また、ボーナス４はその当選時において「権利獲得許容状態」（「状態１」及び「状態２」）、又は「ＲＴ３～５移行権利」を保有している状態のうち少なくともいずれかでない限り、有利状態として扱わないが、ボーナス１～３と同様、有利状態として扱うこともできる。

また、「状態１」においてボーナス１～４に当選したときには、ＲＴ６を経てボーナス遊技に移行するものの、ボーナス遊技終了後のＲＴ１では「状態１」を引き継ぐことが好ましい。

40

【００４６】

さらに、主制御部１０は、遊技回数判定手段として動作し、継続ゲーム数が所定回数であるか否かを判定する。

この場合、主制御部１０は、複数の閾値をもって継続ゲーム数が所定回数であるか否かを判定することができる。例えば、継続ゲーム数が１～１２９９回の「第１閾値」の範囲内か、１３００～１４５０回の「第２閾値」の範囲内か、１４５１～１４９９回の「第３閾値」の範囲内か、又は１５００回以上の「第４閾値」かなどを判定する。

また、主制御部１０は、継続ゲーム数が第４閾値に達したとき、すなわち、有利状態の

50

継続する「継続ゲーム数」が1500回に達したときには、その時点で保有している「RT3～5移行権利」をすべて消失させる。なお、「継続ゲーム数」が1500回に達した時点が、ボーナス（ボーナス4は除く）中のときには、そのボーナスの終了時に、その時点で保有している「RT3～5移行権利」をすべて消失させる。

なお、ボーナスの終了後ではなく、ボーナス（ボーナス4は除く）中であっても、「継続ゲーム数」が1500回に達した時点で、「RT3～5移行権利」をすべて消失させてもよい。

また、「継続ゲーム数」が1500回に達したときには、その後は、達したときのRT状態を継続させることが好ましいが、RT1に強制的に移行させてもよい。

【0047】

このような条件により獲得された「RT3～5移行権利」の保有した状態で、RT0に移行したときには、RT3～5への移行がアシスト（支援）される。

ここで、RT0からRT3～5への移行のアシスト条件とアシスト方法について説明する。

アシスト条件としては、図9に示すように、「アシスト条件1」と「アシスト条件2」がある。

「アシスト条件1」は「権利獲得許容状態」の「状態1」をいい、「アシスト条件2」は「RT3～5移行権利」の保有した状態をいう。

RT0に移行したときにおいて、「アシスト条件1」又は「アシスト条件2」のうちの少なくともいずれかの状態が成立しているときには、RT0からRT3～5への移行がアシストされる。

また、アシスト方法は、「リプレイ役」のうちの「リプレイ2～6」に当選したときに、これらの役に対応する図柄の組合せとなる「昇格リプレイ1～3」の停止（入賞）を促すための報知とする。

【0048】

RT0において内部抽選処理の抽選対象となる「リプレイ役」を図10に示す。

このように、RT0では、「リプレイ1」～「リプレイ6」がそれぞれ所定の当選確率（例えば、 $1/64 \sim 1/16$ ）で当選するように設定されており、「RT0」全体では、図6に示すように、 $1/4$ の確率で「リプレイ役」に当選する遊技状態となっている。

これらの抽選対象のうち、「リプレイ1」以外の「リプレイ2」～「リプレイ6」は、停止ボタン5に対する遊技者の操作態様の違いに応じて、識別情報の停止表示態様、すなわち、停止する図柄の組合せが変更されるようにリール41が制御される。

停止ボタン5に対する操作態様の違いとは、例えば、停止ボタン5に対する操作順序（押し順）の違いのことであり、この押し順には、停止ボタン5を「5a 5b 5c」の順に操作する押し順や、停止ボタン5を「5a 5c 5b」の順に操作する押し順などを含むトータル6通りの組合せがある。

【0049】

例えば、「リプレイ2」では、図10に示すように、6通りのうちの1通りの押し順により（つまり $1/6$ 、以下の括弧内の数値はこれに準じる）、「通常リプレイ」の組合せが停止し、6通りのうちの5通りの押し順により（ $5/6$ ）、「転落リプレイ」の組合せが停止することになる。

【0050】

また、「昇格リプレイ1～3」は、「リプレイ3」～「リプレイ6」に当選したときに、停止可能な図柄の組合せとして設定されている。

例えば、「昇格リプレイ1」は、「リプレイ3」に当選したときの6通りのうちの1通りの押し順（ $1/6$ ）と、「リプレイ4」に当選したときの6通りのうちの1通りの押し順（ $1/6$ ）とにより、停止する図柄の組合せとして設定されている。

「昇格リプレイ2」は、「リプレイ5」に当選したときの6通りのうちの1通りの押し順（ $1/6$ ）と、「リプレイ6」に当選したときの6通りのうちの1通りの押し順（ $1/6$ ）とにより、停止する図柄の組合せとして設定されている。

10

20

30

40

50

「昇格リプレイ 3」は、「リプレイ 4」に当選したときの 6 通りのうちの 1 通りの押し順 (1 / 6) と、「リプレイ 6」に当選したときの 6 通りのうちの 1 通りの押し順 (1 / 6) とにより、停止する図柄の組合せとして設定されている。

なお、「リプレイ 4」と「リプレイ 6」にそれぞれ当選したときには、押し順の違いによって、「昇格リプレイ 1」又は「昇格リプレイ 3」、及び「昇格リプレイ 2」又は「昇格リプレイ 3」のように、停止する昇格リプレイの組合せが異なるように設定されている。

【 0 0 5 1 】

また、「転落リプレイ」は、「リプレイ 2」～「リプレイ 6」に当選したときに、それぞれ 6 通りのうちの 1 通りの押し順 (1 / 6) により、停止する図柄の組合せとして設定されている。

10

また、「リプレイ 2」～「リプレイ 6」に当選したときに、6 通りのうちの 1 通りの押し順 (1 / 6) により、「リプレイ 1」と同様な図柄の組合せとなる「通常リプレイ」が停止する。

なお、「通常リプレイ」、「昇格リプレイ 1～3」、「転落リプレイ」は、それぞれ図柄の組合せが異なるものとするのが好ましい。

また、このような「通常リプレイ」、「昇格リプレイ 1～3」、「転落リプレイ」は、それぞれ 1 つのリプレイ役に当選したときの押し順の違いにより停止する図柄の組合せとしたが、通常リプレイ役、昇格リプレイ 1～3 役、転落リプレイ役というリプレイ役がそれぞれ設定され、これら 2 以上の役に重複当選するものとし、これに当選したときの押し順の違いにより停止する図柄の組合せとしてもよい (他の実施形態も同様)。

20

例えば、リプレイ 4 の当選時では、通常リプレイ役、転落リプレイ役、昇格リプレイ 1 役、及び昇格リプレイ 3 役に重複当選するものとし、6 通りのうちの 1 通りの押し順により、「通常リプレイ」の組合せが停止し、6 通りのうちの 4 通りの押し順により、「転落リプレイ」の組合せが停止し、6 通りのうちの 1 通りの押し順により、「昇格リプレイ 1」の組合せが停止し、6 通りのうちの 1 通りの押し順により、「昇格リプレイ 3」の組合せが停止するものとしてもよい。

【 0 0 5 2 】

このように、R T 0 において、「リプレイ 2」～「リプレイ 6」に当選したときには、停止ボタン 5 に対する押し順の違いによって、「昇格リプレイ 1～3」が停止することあるが、「転落リプレイ」又は「通常リプレイ」が停止することもある。

30

そこで、本実施形態のアシスト方法として、アシスト条件が成立しているときに、「リプレイ 3」～「リプレイ 6」に当選した場合は、「転落リプレイ」の停止を回避する押し順を報知しながら、「昇格リプレイ 1～3」に対応する押し順 (特定操作に関する情報) を報知することにより R T 0 から R T 3～5 への移行をアシストとする。

【 0 0 5 3 】

具体的には、押し順 (特定操作に関する情報) の報知例として、例えば、「リプレイ 3」に当選したときに停止ボタン 5 が「5 a 5 b 5 c」の順に操作されたときに「昇格リプレイ 1」が停止する場合、表示器 8 において「左 中 右」などの表示を行い、スピーカ 9 から「左」、「中」、「右」の順でそれぞれの音声を出力する。

40

また、このとき、図 1, 3 に示す主制御部 10 によって制御されるナビランプ 12 を、「12 a 12 b 12 c」の順に点灯させる。

つまり、表示器 8、スピーカ 9、ナビランプ 12 などの報知手段を通じて停止ボタン 5 に対する操作をナビゲートする。

これにより、このナビゲート (報知) に従って遊技者が停止ボタン 5 を操作することにより、「昇格リプレイ 1」が停止することになる。

また、「リプレイ 2」に当選した場合は、「転落リプレイ」に対応する押し順を報知することなく、「通常リプレイ」に対応する押し順を報知によりナビゲートすることにより、R T 0 から R T 2 への移行の回避をアシストする。この「通常リプレイ」は、「リプレイ 2」の当選に限らず、「リプレイ 1～6」に当選したときに停止可能な組合せとして設

50

定されており、「通常リプレイ」の停止により、R T 0 の滞在が維持されることになる。

【 0 0 5 4 】

このような報知により、アシスト条件が成立しているときには、R T 0 から R T 3 ~ 5 への移行がアシストされることになる。

なお、アシスト条件が成立していても、ナビゲートに従わないときには、「転落リプレイ」が停止することもあり、この場合には、R T 0 から R T 2 に移行することになる。

また、アシスト条件が成立していないときには、停止ボタン 5 に対する操作のナビゲートが行われることは一切ないので、「リプレイ 3 ~ 6」の当選時における「昇格リプレイ 1 ~ 3」の停止は、遊技者の勘に頼った押し順次第ということになる。

【 0 0 5 5 】

[継続ゲーム数に基づく状態制御]

また、アシスト条件が成立している場合において、「リプレイ 4」又は「リプレイ 6」に当選したときには、そのときに行われる報知の内容が「継続ゲーム数」によって変更される。

具体的には、図 1 1 に示すように、「継続ゲーム数」が第 1 閾値 (1 ~ 1 2 9 9 回) の範囲内にあるときに、「リプレイ 4」又は「リプレイ 6」に当選した場合には、「昇格リプレイ 1」又は「昇格リプレイ 2」に対応する押し順 (第 1 特定操作に関する情報) を報知するナビゲートを行い、「継続ゲーム数」が第 2 閾値 (1 3 0 0 ~ 1 4 5 0 回) の範囲内にあるときに、「リプレイ 4」又は「リプレイ 6」に当選した場合には、「昇格リプレイ 3」に対応する押し順 (第 2 特定操作に関する情報) を報知するナビゲートを行う。

また、「継続ゲーム数」が第 3 閾値 (1 4 5 1 ~ 1 4 9 9 回) の範囲内にあるときに、「リプレイ 4」又は「リプレイ 6」に当選した場合には、「昇格リプレイ 1」又は「昇格リプレイ 2」に対応する押し順 (第 1 特定操作に関する情報) を報知するナビゲートを行う。

つまり、主制御部 1 0 が操作情報報知手段として動作することにより、「リプレイ 4」又は「リプレイ 6」の当選時は、「継続ゲーム数」が第 2 閾値 (1 3 0 0 ~ 1 4 5 0 回) の範囲内にあるときに限り、「昇格リプレイ 3」に対応する押し順 (第 2 特定操作に関する情報) を報知するナビゲートを行い、それ以外のときには、「昇格リプレイ 1」又は「昇格リプレイ 2」に対応する押し順 (第 1 特定操作に関する情報) を報知するナビゲートを行う。

【 0 0 5 6 】

このように、「継続ゲーム数」によって報知の内容を変更することにより、R T 0 から R T 3 , 4 と、R T 0 から R T 5 それぞれへの移行のし易さが変化することになる。

つまり、主制御部 1 0 は、「昇格リプレイ 1」又は「昇格リプレイ 2」が停止表示された場合に、R T 3 , 4 (第 1 特定遊技状態) に制御することが可能であり、「昇格リプレイ 3」が停止表示された場合に、R T 5 (第 2 特定遊技状態) に制御することが可能であり、主制御部 1 0 が操作情報報知手段として動作することにより、遊技回数判定手段による判定結果に基づいて、「昇格リプレイ 1」又は「昇格リプレイ 2」に対応する押し順か、又は「昇格リプレイ 3」に対応する押し順のいずれかの押し順 (特定操作に関する情報) を報知する。

【 0 0 5 7 】

さらに、「継続ゲーム数」が第 3 閾値 (1 4 5 1 回) 以上、すなわち、1 4 5 0 回を超えたときに、「リプレイ 4」又は「リプレイ 6」に当選した場合には、「昇格リプレイ 1」又は「昇格リプレイ 2」に対応する押し順 (第 1 特定操作に関する情報) が報知されることから、R T 5 (第 2 特定遊技状態) ではなく、R T 3 , 4 (第 1 特定遊技状態) への移行が制御されることになる。

【 0 0 5 8 】

なお、「継続ゲーム数」に応じた遊技状態の制御において、以下の事例を变形例として適用することもできる。

例えば、図 1 7 に示す当選役として、押し順に応じて停止されるとともにメダルの払い

10

20

30

40

50

出しが行われる「押し順ベル役」を加え、RT3～5において、この「押し順ベル役」に当選したときにメダルの払い出しが得られる図柄の組合せ（例えば、ベルの3つ揃い）の停止表示に対応する押し順（特別操作に関する情報）を報知することもできる。すなわち、RT3～5をART遊技としてもよい。この場合のART遊技は、ゲーム数が有限ではない、無限RTでもよい。

この場合、RT3～5は、遊技の進行に応じて減少されるARTゲーム数、ベルなどの小役当選回数、メダル獲得数、ARTセット回数などの特定値が予め定められた値に到達したことに基づいて他の遊技状態（RT0～2）に移行可能な遊技状態となり、権利獲得許容状態において、RT5はRT3，4よりも特定値の増加し易い遊技状態（例えば、上乗せ特化状態）とすることが好ましい。

10

そして、主制御部10が遊技状態制御手段として動作することにより、遊技回数判定手段による判定結果に基づいて、すなわち、ART遊技の「継続ゲーム数」に応じて、RT3，4又はRT5のいずれかの遊技状態に制御可能とすることもできる。

【0059】

また、「RT3～5移行権利」の保有した状態で、RT5（第2特定遊技状態）に移行したときには、保有する「RT3～5移行権利」がすべて失われ、初期化されるとともに、「継続ゲーム数」も初期化されることになるが、RT5に移行したときには、「RT3～5移行権利」消失の見返りとして、RT3，4に移行するよりも多くの特典が付与される可能性を高くすることができる。

以下、RT3～5それぞれに移行したときの特典について説明する。

20

【0060】

図6に示すように、RT3，4では1/2の確率、RT5では1/4の確率で「リプレイ役」に当選するように設定されている。

RT3～5それぞれにおいて当選する「リプレイ役」の内訳を図12～図14それぞれに示す。

「リプレイ1」は、停止ボタン5に対する押し順を問わず、「通常リプレイ」が停止する「リプレイ役」である。

一方、「リプレイ7」は、「RT3～5移行権利役」の一例であり、停止ボタン5に対する6通りの押し順うち1通りの押し順（1/6）により、「RT3～5移行権利」の獲得の可能な「BARリプレイ」が停止する図柄の組合せとして設定されている。この「リプレイ7」の当選確率は、 $RT3 < RT4 < RT5$ （ $= (1/10) < (2/10) < (2.5/10)$ ）の関係を有しており、RT5では、1/4の確率で「リプレイ7」に当選するように設定されている。

30

また、図5に示すように、RT3，4のゲーム数は10ゲームであるのに対して、RT5のゲーム数はRT3，4のゲーム数よりも期間の長い50ゲームに設定されている。

【0061】

このような設定により、RT5に移行することにより、「RT3～5移行権利」がすべて失われるとともに、「継続ゲーム数」も初期化（0回になる）されることになるが、RT5移行後に、「権利獲得許容状態」の「状態1」に移行することができれば（RT5は50ゲームあるので、「チェリー役」又は「スイカ役」に当選する可能性が高い）、1/4の確率で「リプレイ7」すなわち「RT3～5移行権利役」に当選する状態となり、その当選の度に「RT3～5移行権利」が獲得される権利大量獲得状態となることから、RT3，4に移行するよりも多くの特典が付与される可能性がある。

40

【0062】

また、RT3とRT4の間においても「リプレイ7」の当選確率に多少が設定されており、 $RT3 < RT4$ （ $= (1/10) < (2/10)$ ）の関係を有している。

これにより、RT3又はRT4移行後に、「権利獲得許容状態」の「状態1」又は「状態2」に移行することができれば、RT4ではRT3よりも多くの「RT3～5移行権利」が獲得できる可能性があることになる。

また、RT1とRT2においても、図15、16に示すように、所定の確率で「リプレ

50

イ 7」に当選するように設定されている。

なお、「権利獲得許容状態」において、「リプレイ 7」、すなわち「R T 3 ~ 5 移行権利役」に当選したときには、停止ボタン 5 に対する押し順等を報知して対応する図柄の組合せ（例えば、B A R リプレイ）の停止をアシストすることが好ましいが、報知しなくもよい。

また、対応する図柄の組合せ（例えば、B A R リプレイ）が停止しなくても、「リプレイ 7」に当選するだけで「R T 3 ~ 5 移行権利」が獲得されるようにしてもよい。

このように、「R T 3 ~ 5 移行権利」は、遊技者にとって有利なループ内の滞在を保証する権利に相当するものであるから、遊技者が獲得を最も望む特典として位置付けられている。

【 0 0 6 3 】

また、「R T 3 ~ 5 移行権利」は、R T 0 ~ 5 において、「ボーナス役」に当選することによっても獲得することができる。

「ボーナス役」は、図 1 7 に示すように、内部抽選処理における一つの抽選対象となっており、この「ボーナス役」には、「ボーナス役」の当選確率を 6 段階の設定値うちのいずれかに設定可能な機能である、いわゆる、確率設定機能における設定値（遊技設定値）に応じて当選確率が変動する「変動ボーナス」と、設定値（遊技設定値）に応じて当選確率が変動しない「固定ボーナス」とがある。

「固定ボーナス」には、図 1 8 に示すように、それぞれが所定の比率（2 0 / 1 0 0 ~ 4 0 / 1 0 0）で出現するように設定された「ボーナス 1」~「ボーナス 3」がある。

一方、「変動ボーナス」には、図 1 9 に示すように、6 段階の設定値（設定 1 ~ 6）に応じて、当選確率が異なる「ボーナス 4」がある。

固定ボーナス中は、ベル役（2 3 8 / 2 5 6）、B A R リプレイ（1 6 / 2 5 6）、7 リプレイ（2 / 2 5 6）がそれぞれ括弧内の当選確率で出現するように設定され、変動ボーナス中は、ベル役（2 5 6 / 2 5 6）が括弧内の当選確率で出現するように設定されている。なお、これらの当選確率は、一例であり、例えば、固定ボーナスごとに各種役の当選確率を変えてもよい。また、固定ボーナス中は、前述の B A R リプレイのガセ出目と、7 リプレイのガセ出目を設定し、B A R リプレイや 7 リプレイのテンパイハズレを停止表示させてもよい。

それぞれの「ボーナス 1 ~ 4」に当選すると、R T 6 に移行し（持ち越し中）、その状態で「ボーナス図柄」の停止により、「ベル役」などの小役に高確率で当選する状態が小役に 8 回入賞又は 1 2 ゲーム消化するまで継続するボーナス遊技（第 3 遊技状態、特別遊技状態）に移行する。

また、固定ボーナス中の当選役として、B A R リプレイなどの「リプレイ役」が設定されていることから、「リプレイ役」に 5 回以上当選すると、小役に 8 回入賞することなく、ボーナスが終了する。このようにするのは、「リプレイ役」に対応する図柄の組合せの停止を入賞として扱わないためであるが、入賞として扱ってもよい。

さらに、「ボーナス 1 ~ 4」に当選すると、ボーナス遊技に移行するという特典だけではなく、その他にも以下のような特典が付与される。

【 0 0 6 4 】

特典には、「変動ボーナス」及び「固定ボーナス」を問わず「ボーナス役」に当選することにより付与される第 1 特典と、「固定ボーナス」の当選のみにより付与される第 2 特典とがあり、それぞれ付与される特典の内容やタイミングが異なるように設定されている。

【 0 0 6 5 】

[ボーナス前の遊技状態に応じた特典付与制御]

第 1 特典は、「ボーナス役」に当選する前の遊技状態に応じて、付与される特典の内容が変更される。

「ボーナス役」に当選する前の遊技状態としては、R T の種類及びアシスト条件の成否を挙げることができる。

10

20

30

40

50

図20は、「ボーナス役」に当選する前のRTの種類及びアシスト条件の成否に応じて付与される特典の内容と、その付与タイミングを示す図表である。

【0066】

この図表に示すように、「ボーナス役」に当選する前のRTの種類と、アシスト条件の成否とに応じて特典の内容が異なるように設定されている。

例えば、「ボーナス役」に当選する前のRT状態が「RT1」のときとすると、この「RT1」において前述の「アシスト条件1, 2」のいずれも成立していないときには(図中の両方「×」)、何の特典も付与されない(特典「なし」)。一方、「アシスト条件1」のみが成立しているときには(図中の片方「○」)、「RT0」に移行したタイミングで、「RT3~5移行権利」が2つ付与される。また、「アシスト条件2」のみが成立しているときには(図中の片方「○」)、何の特典も付与されない(特典「なし」)。また、「アシスト条件1, 2」の双方が成立しているときには(図中の両方「○」)、「RT0」に移行したタイミングで、「RT3~5移行権利」が1つ付与される。

10

【0067】

また、「ボーナス役」に当選する前のRTの種類に応じて付与される「RT3~5移行権利」の数も変更される。

例えば、「ボーナス役」に当選する前のRT状態が「RT3」又は「RT4」のときと、「RT5」ときでは、「アシスト条件1」が同じように成立していたとしても(図中の片方「○」)、付与される「RT3~5移行権利」の数が異なるように設定されている。

例えば、「RT3」又は「RT4」のときは、付与される「RT3~5移行権利」の数が「2つ」ではあるが、「RT3」又は「RT4」のときでは、付与される「RT3~5移行権利」の数が「5つ」となっている。

20

【0068】

また、「ボーナス役」に当選する前のRT状態が「RT0~2」のときよりも、「RT3~5」のときの方がより多くの特典が付与される。

例えば、「ボーナス役」に当選する前のRT状態が「RT0~2」のときでは、「アシスト条件2」のみが成立している場合では、何の特典も付与されないが(特典「なし」)、「RT3~5」のときでは、「アシスト条件2」のみが成立している場合でも、「RT3又は4に復帰」という特典が付与される。

「RT3又は4に復帰」とは、ボーナス遊技の終了後、「RT1」及び「RT0」を経て再び「RT3」又は「RT4」に復帰することである。

30

【0069】

この場合、「RT0」から「RT3」又は「RT4」に必ず移行させるには、「転落リプレイ」の停止を回避するナビゲートを行いながら、「昇格リプレイ1」又は「昇格リプレイ2」の停止をナビゲートする報知を行う必要があるが、その前に「通常リプレイ」の停止をナビゲートする報知を行うこともある。

例えば、「RT0」から「RT3」に移行させるには、「昇格リプレイ1」の停止をナビゲートする必要がある。「昇格リプレイ1」は「リプレイ3」又は「リプレイ4」に当選したときに限りナビゲート可能な図柄の組合せである(図10参照)。

また、「リプレイ5」及び「リプレイ6」に当選したときには、「昇格リプレイ2」又は「昇格リプレイ3」が停止する可能性があるが、「昇格リプレイ1」が停止することはない。

40

そうすると、「RT0」において、「リプレイ5」及び「リプレイ6」に当選することもあるため、「RT0」から「RT3」に移行させるには、「昇格リプレイ2」又は「昇格リプレイ3」の停止を回避させる必要がある。このようなことから、「リプレイ3~6」に当選したときに停止可能な図柄の組合せとして「通常リプレイ」を設けてある。

これにより、「RT0」から「RT3」に移行させるために、「リプレイ3」又は「リプレイ4」に当選するまで、「RT0」において、「リプレイ5」及び「リプレイ6」(リプレイ2も含む)に当選したときには「通常リプレイ」の停止をナビゲートし続け、遊技者がこれに従った操作を停止ボタン5に対して行うことにより、「RT0」から「RT

50

4」への移行が回避され、最終的には、「RT0」から「RT3」への移行が実現されることになる。

このように、「昇格リプレイ1～3」に対応する「リプレイ3～6」（リプレイ2も含む）それぞれに、停止可能な図柄の組合せとして「通常リプレイ」を設定しておくことにより、目的とする「RT3～5」に復帰させることが可能となる。

なお、このような復帰は、「ボーナス役」に当選する前のRT3～5に新たな移行するための「RT3～5移行権利」の付与に相当することから、「RT3～5移行権利」の増加に該当する。

【0070】

このように、主制御部10は、遊技状態制御手段として動作することにより、リール41において識別情報がボーナス図柄（特別停止表示態様）で停止表示されたことに基づいて、遊技状態を例えば、RT1（第1遊技状態）よりも遊技者に有利なボーナス遊技（第3遊技状態）に制御することが可能であり、ボーナス遊技が終了すると、遊技状態をRT1（第1遊技状態）に制御することが可能となっている。

さらに、主制御部10が、遊技状態判定手段及び特定値増加手段として動作することにより、ボーナス遊技（第3遊技状態）に移行する前の遊技状態がRT3～5（第2遊技状態）であるかを判定可能であり、ボーナス遊技が終了した後、RT1（第1遊技状態）からRT0（他の遊技状態）に移行する場合、この判定結果に基づいて、「RT3～5移行権利」の数を増加させることが可能となっている。

また、主制御部10は、遊技状態制御手段として動作することにより、RT3～5において識別情報がボーナス図柄で停止されたことに基づいてボーナス遊技に制御した場合、ボーナス遊技に制御する前のRT3～5に対応する「昇格リプレイ1～3」が停止されるような押し順をナビゲートすることにより、ボーナス遊技の終了後においてボーナス遊技に制御する前のRT3～5に復帰させる制御を行うことが可能である。

【0071】

なお、ボーナス遊技に移行する前の遊技状態に応じた特典を付与する制御において、以下の事例を変形例として適用することもできる。

例えば、図17に示す当選役として、押し順に応じて停止されるとともにメダルの払い出しが行われる「押し順ベル役」を加え、RT3～5において、この「押し順ベル役」に当選したときにメダルの払い出しが得られる図柄の組合せ（例えば、ベルの3つ揃い）の停止表示に対応する押し順（特別操作に関する情報）を報知することもできる。すなわち、RT3～5をART遊技としてもよい。この場合のART遊技は、ゲーム数が有限ではない、無限RTでもよい。

この場合、RT3～5は、遊技の進行に応じて減少されるARTゲーム数、ベルなどの小役当選回数、メダル獲得数、ARTセット回数などの特定値が予め定められた値に到達したことに基づいて他の遊技状態（RT0～2）に移行可能な遊技状態となる。

そして、主制御部10が、遊技状態判定手段及び特定値増加手段として動作することにより、ボーナス遊技（第3遊技状態）に移行する前の遊技状態がRT3～5（第2遊技状態）であるかを判定可能であり、ボーナス遊技が終了した後、RT1（第1遊技状態）からRT0（他の遊技状態）に移行する場合、この判定結果に基づいて、特定値を増加（上乗せ）させることを可能とすることもできる。

【0072】

以上説明した特典は、「変動ボーナス」及び「固定ボーナス」を問わず「ボーナス役」に当選することにより付与される第1特典あるが、これに加え、「固定ボーナス」の当選のみにより付与される第2特典がある。

第2特典は、「固定ボーナス」の遊技中において特定の図柄の組合せが停止することにより付与される。

具体的には、第2特典は、図21に示すように、「ボーナス役」に当選する前のRT状態において、「RT3～5移行権利」を保有しているか否かにより、付与される特典が異なるように設定されている。

10

20

30

40

50

特定の図柄の組合せとは、例えば、「BARリプレイ」や「フリプレイ」を挙げることができる。これらは、ボーナス遊技中における内部抽選処理の抽選対象に設定されている「リプレイ役」のうちで当選時に押し順の報知される「特殊リプレイ役」などとすることができる。

このような「特殊リプレイ役」に当選し、表示器 8、ナビランプ 12 などの報知手段を通じて停止ボタン 5 に対する押し順が報知され、遊技者がこれに従った操作を行い、「BARリプレイ」や「フリプレイ」が停止されることにより、以下のような特典が付与される。

なお、以下の説明において、特典は、「BARリプレイ」や「フリプレイ」が停止しない限り付与しないものとするが、停止の成否にかかわらず、「特殊リプレイ役」に当選しただけで、付与することもできる。

【0073】

例えば、「ボーナス役」に当選する前の RT 状態において、「RT 3 ~ 5 移行権利」を保有していないときに、「BARリプレイ」が停止すると、「RT 3 ~ 5 移行権利」が 1 つ付与され、「フリプレイ」が停止すると、「RT 3 ~ 5 移行権利」が 2 つ以上（付与される権利数は抽選により決定してもよい）付与される。

また、「ボーナス役」に当選する前の RT 状態において、「RT 3 ~ 5 移行権利」を保有しているときに、「BARリプレイ」が停止すると、「状態 2」の継続当選率がアップ（変動）するという特典が付与され、「フリプレイ」が停止すると、「RT 3 ~ 5 移行権利」が 2 つ以上（付与される権利数は抽選により決定してもよい）付与されるとともに、状態 2 の継続当選率がアップ（変動）するという特典が付与される。

【0074】

「状態 2」の継続当選率とは、前述の「権利獲得許容状態」のうち「状態 2」の継続を抽選により決定する「継続抽選処理」における当選確率のことである。

「状態 2」は、RT 0 において少なくとも 2 つ以上の「RT 3 ~ 5 移行権利」を保有している状態で、RT 3, 4 に突入したときの突入最初の 1 ゲーム目に加え、1 ゲーム目から行う「継続抽選処理」において当選し続ける限り継続する最大 10 ゲーム継続可能な状態であるが、ボーナス遊技中に、「BARリプレイ」や「フリプレイ」が停止すると、この「継続抽選処理」における継続当選率がアップする。つまり、「状態 2」の継続する確率が高まることになる。

以下に、「継続抽選処理」の当選確率がアップ（変動）する仕組みについて説明する。

【0075】

「継続抽選処理」の継続当選率は、RT 0 において少なくとも 2 つ以上の「RT 3 ~ 5 移行権利」を保有していることに基づいて決定される。

決定される継続当選率は、RT 0 において少なくとも 2 つ以上の「RT 3 ~ 5 移行権利」を保有している状態において、RT 0 から RT 3, 4 に初めて移行するときに実行される最初の「継続抽選処理」における継続当選率だけではなく、2 回目以降の移行時において実行される 2 回目以降の「継続抽選処理」における継続当選率も決定する。

例えば、本実施形態では、RT 0 において 2 つの「RT 3 ~ 5 移行権利」しか保有していなくても、将来的に獲得されることが予測される 7 つの「RT 3 ~ 5 移行権利」、すなわち、将来的に連続 7 回の移行が予定される連続移行予定回数 7 回分、それぞれに対応する継続当選率を事前に決定することが可能である。

【0076】

具体的には、図 22、図 23 に示すように、少なくとも 2 つ以上の「RT 3 ~ 5 移行権利」を保有している状態で RT 0 に移行し、かつ、RT 0 から RT 3, 4 に初めて移行するときに実行される「継続抽選処理」における継続当選率を「1 回目移行時」とすると、1 回目から 7 回目移行時までの継続当選率を事前に決定する。

L V 1 ~ 5 は、それぞれ継続当選率 50 ~ 100 % に対応している（図中 印参照）。

1 回目から 7 回目移行時までの継続当選率は事前に「シナリオ」として設定され、RT 0 において少なくとも 2 つ以上の「RT 3 ~ 5 移行権利」を保有している状態において、

R T 0 から R T 3 , 4 への最初の移行時において、「シナリオ 1」～「シナリオ 4」の中から 1 つの「シナリオ」が所定の選択率に基づいて行われる「選択抽選処理」により決定される。

また、「R T 3」移行時では、図 2 2 に示す「シナリオ選択テーブル」が用いられ、「R T 4」移行時では、図 2 3 に示す「シナリオ選択テーブル」が用いられるように設定され、「R T 3」と「R T 4」とでは、継続当選率のそれぞれ異なる「シナリオ」が選択されるようになっている。

【 0 0 7 7 】

相対的には、「R T 3」の「シナリオ選択テーブル」よりも、「R T 4」の「シナリオ選択テーブル」の方が、継続当選率が高く設定されている。つまり、「R T 4」の方が「R T 3」よりも「状態 2」の滞在率が高いことになる。また、「R T 4」は、図 6 又は図 1 2 , 図 1 3 に示すように、「R T 3」よりも「R T 3 ~ 5 移行権利役」(「リプレイ 7」)の出現率が高く設定されていることから、「R T 4」は「R T 3」よりも「R T 3 ~ 5 移行権利」が獲得され易い状態として設定されている。

【 0 0 7 8 】

このように、主制御部 1 0 が継続率決定手段として動作することにより、継続当選率を複数決定することができる。さらに、主制御部 1 0 が状態制御手段として動作することにより、継続率決定手段により決定された複数の継続率のうち、一の継続率に基づいて「状態 2」(第 1 状態)を制御可能であり、「状態 2」(第 1 状態)が終了した後に制御する「状態 2」(第 1 状態)を、継続率決定手段により決定された複数の継続率のうち、他の

【 0 0 7 9 】

特典としての継続当選率のアップ(変動)は、このような「シナリオ」に基づいて行われる。

図 2 4 は、固定ボーナス遊技中において表示器 8 に表示される画面を示している。

図中の「○」は、1 回目から 7 回目移行時までの継続当選率をイメージした図形であり、その中には事前に決定された継続当選率が「L V 1 ~ 5」という表記に変換されて表示されている。

「」に囲まれた「○」内の「L V」は、今回 R T 3 , 4 に移行したときの「継続抽選処理」の継続当選率を表しており、「1 G ~ 6 G 目」に対応する「」内の「L V」は、次回以降 R T 3 , 4 に移行するときの「継続抽選処理」の継続当選率をそれぞれ表している。

ここで、「1 G ~ 6 G 目」とは、ボーナス遊技に移行後の 1 ゲーム目から 6 ゲーム目それぞれのゲーム(特別遊技)に相当する。なお、実際の画面上において、「1 G ~ 6 G 目」の文字は表示されないが、表示してもよい。

そして、継続当選率のアップとは、ボーナス遊技に移行後のそれぞれのゲーム(特別遊技)において、「特殊リプレイ役」に当選(又は B A R リプレイ, 7 リプレイの停止でもよい、以下同じ)することにより行われ、対応するゲームにおいて「特殊リプレイ役」に当選することにより、そのゲームに対応する、2 ~ 7 回目の R T 3 , 4 移行に係るいずれかの継続当選率がアップする。

【 0 0 8 0 】

具体例を示して説明すると、図 2 4 は、ボーナス遊技移行後の 2 ゲーム目に「特殊リプレイ役」に当選したときの例を示し、図 2 4 (a) は継続当選率のアップ前の画面、図 2 4 (b) は継続当選率のアップ後の画面を示している。

2 ゲーム目(図中の「2 G 目」)の「」内の「L V」は、R T 0 から R T 3 , 4 へ今回の移行を含み、将来的に「3 回」移行するという想定において、「3 回目」の移行に係る「状態 2」の継続当選率を示している。つまり、ボーナス遊技終了後において、R T 3 , 4 に合計で 3 回移行した場合における「状態 2」の継続当選率を示している。この例では、図 2 4 (a) に示すように、「L V 3」、すなわち 7 0 % の確率で継続するという継続当選率を示しているが、この 2 ゲーム目において、「特殊リプレイ役」に当選すること

により、図 2 4 (a) に示すように、「 L V 3 」が「 L V 4 」に昇格、すなわち、継続当選率が 8 0 % にアップしている。なお、「特殊リプレイ役」の当選に対応する「 L V 」が「 L V 5 」(継続当選率 1 0 0 %) のときには、継続当選率のアップではなく、「 R T 3 ~ 5 移行権利」が獲得されることが好ましい。

このように、主制御部 1 0 が継続率変更手段として動作することにより、ボーナス遊技において所定の条件が成立したことに基づいて、継続率決定手段により決定された継続当選率に変更される。

さらに、ボーナス遊技における複数回のゲーム(特別遊技)それぞれにおいて成立可能な所定の条件が成立したことに基づいて、成立に係るゲームに対応付けられた継続当選率に変更されることになる。

なお、ボーナス遊技の 7 ゲーム以降において、「特殊リプレイ役」に当選したときには、成立に係るゲームに対応付けられた継続当選率を変更する(昇格させる)のではなく、「 R T 3 ~ 5 移行権利」を獲得させることもできる。さらに、この場合、「 2 ~ 7 回目」の移行に係る「状態 2」の継続当選率の一部又はすべてを昇格させるようにしてもよい。

また、変動ボーナス中は、継続率決定手段により決定された継続当選率に変更されないため、表示器 8 において上記のような画面演出は行われず、他の特定演出を行うことが好ましいが、固定ボーナス時と同様、上記の画面演出を行うこともできる。

【 0 0 8 1 】

なお、継続当選率のアップは、ボーナス遊技中だけではなく、 R T 中においても行われる。

例えば、図 2 5 に示すように、 R T 3 , 4 において移行可能な「状態 2」中において、「チェリー役」又は「スイカ役」などのいわゆるレア小役に当選したときに、継続当選率をアップ(変動)させることができる。

この場合のアップする継続当選率は、当該「状態 2」中に実行されている「継続抽選処理」の継続当選率である。また、この「状態 2」中においても、図 2 4 に示す画面を表示させることが好ましく、ボーナス遊技中と同様に、「」に囲まれた「 O 」内の「 L V 」の値が昇格(アップ)する画面演出を行うことが好ましい。

このように、主制御部 1 0 が継続率変更手段として動作することにより、継続率決定手段により決定された継続率が、所定の当選役の当選に基づいて変更される。

R T 3 , 4 において、「状態 2」ではないときには、「チェリー役」又は「スイカ役」などのいわゆるレア小役に当選したときに、「状態 1」に移行することもできる。

そして、 R T 3 , 4 であり、且つ、「状態 1」であるときに、レア役に当選した場合には、「状態 2」のときと同様に継続当選率をアップ(変動)させてもよい。

【 0 0 8 2 】

なお、 R T 3 , 4 移行後の「状態 2」への移行制御において、以下の事例を变形例として適用することもできる。

例えば、図 1 7 に示す当選役として、押し順に応じて停止されるとともにメダルの払い出しが行われる「押し順ベル役」を加え、 R T 3 ~ 5 において、この「押し順ベル役」に当選したときにメダルの払い出しが得られる図柄の組合せ(例えば、ベルの 3 つ揃い)の停止表示に対応する押し順(特別操作に関する情報)を報知することもできる。すなわち、 R T 3 ~ 5 を A R T 遊技としてもよい。この場合の A R T 遊技は、ゲーム数が有限ではない、無限 R T でもよい。

この場合、 R T 3 ~ 5 は、遊技の進行に応じて減少される A R T ゲーム数、ベルなどの小役当選回数、メダル獲得数、 A R T セット回数などの特定値が予め定められた値に到達したことに基づいて他の遊技状態(R T 0 ~ 2)に移行可能な遊技状態となり、 R T 3 , 4 移行後に移行する「状態 2」は、「状態 2」に移行しないときの他の状態よりも、特定値の増加し易い遊技状態(例えば、上乘せ特化状態)とすることが好ましい。

そして、主制御部 1 0 が状態制御手段として動作することにより、「 R T 3 ~ 5 移行権利役」などの報知権利(A R T 権利)を保有しているか否かに基づいて、状態 2 又は他の状態のいずれかの状態に制御可能とすることもできる。

10

20

30

40

50

【 0 0 8 3 】

主制御部 1 0 に備える R O M などの記憶手段には、図 4 ～ 図 2 5 に示す情報がデータ又はプログラムとして記憶されており、このプログラムを主制御部 1 0 に備える C P U がデータを参照しながら実行することにより、以上説明したような特徴的な動作が実現される。

図 2 6 ～ 2 9 は、このプログラムのフローチャートを示しており、これらを参照しながら、上述した特徴的な動作について説明する。

【 0 0 8 4 】

図 2 6 は、R T 0 において実行される、リプレイ図柄の組合せの停止をナビゲートする押し順報知処理を示すフローチャートである。

10

【 0 0 8 5 】

この処理では、まず、リプレイ 1 ～ 6 のいずれかに当選したかの判定を行う (S 1) 。

リプレイ 1 ～ 6 に当選しないときには (S 1 - N o) 、処理を終了する。

次いで、「 R T 3 ～ 5 移行権利」を保有しているかの判定を行う (S 2) 。

「 R T 3 ～ 5 移行権利」を保有していないときには (S 2 - N o) 、処理を終了する。

リプレイ 1 ～ 6 に当選し、かつ、「 R T 3 ～ 5 移行権利」を保有しているときには、(S 1 - Y e s , S 2 - Y e s) 、当選したリプレイ役の種類に応じて (S 3 , S 5 , S 7) 、以下のように押し順を報知する。

リプレイ 1 , 2 に当選したときには (S 3) 、通常リプレイの停止をナビゲートする押し順を報知する (S 4) 。

20

リプレイ 3 , 5 に当選したときには (S 5) 、昇格リプレイ 1 , 2 の停止をナビゲートする押し順を報知する (S 6) 。

リプレイ 4 , 6 に当選したときには (S 7) 、「継続ゲーム数」が 1 3 0 0 ～ 1 4 5 0 ゲームかの判定を行う (S 8) 。

この判定の結果、「継続ゲーム数」が 1 3 0 0 ～ 1 4 5 0 ゲームのときには (S 8 - Y e s) 、昇格リプレイ 3 の停止をナビゲートする押し順を報知する (S 9) 。

一方、「継続ゲーム数」が 1 3 0 0 ～ 1 4 5 0 ゲーム以外のときには (S 8 - N o) 、昇格リプレイ 1 , 2 の停止をナビゲートする押し順を報知する (S 6) 。

このような報知に従った押し順で停止ボタン 5 を操作することにより、転落リプレイの停止を回避しつつ、R T 0 から R T 3 ～ 5 に移行することができる。

30

また、リプレイ 4 , 6 に当選した場合、「継続ゲーム数」が 1 3 0 0 ～ 1 4 5 0 ゲームのときに、R T 0 から R T 5 に移行し、それ以外の「継続ゲーム数」のときには、R T 0 から R T 3 , 4 に移行する。

なお、リプレイ 1 に当選したときには、通常リプレイが必ず停止することから、押し順を報知しなくてもよい。

また、図 2 0 に示す「 R T 3 に復帰」又は「 R T 4 に復帰」の説明において詳述した、「 R T 3 ～ 5 」中にボーナス当選したときに、ボーナス遊技の終了後、「 R T 1 」及び「 R T 0 」を経て再び同じ R T 状態の「 R T 3 ～ 5 」に復帰させるための処理は、図 2 6 に示すフローチャートとは異なる処理に基づいて、押し順報知が行われる。

この処理では、例えば、「 R T 0 」において、ボーナス遊技前のそれぞれの「 R T 3 ～ 5 」に対応する「リプレイ (3 ～ 6) 」に当選するまで、「通常リプレイ」の停止をナビゲートし続ける制御を行い、遊技者がこれに従った操作を停止ボタン 5 に対して行うことにより、「 R T 0 」から「 R T 2 」への移行を回避しつつ、最終的には、「 R T 0 」から目的とする「 R T 3 ～ 5 」への移行が実現されることになる。

40

【 0 0 8 6 】

図 2 7 は、ボーナス前の R T 状態に応じてボーナス終了後に特典を付与する特典付与制御処理を示すフローチャートである。

この処理では、最初に、有利状態か否かの判定を行う (S 1 1) 。

有利状態でないときには (S 1 1 - N o) 、処理を終了する。

有利状態のときには (S 1 1 - Y e s) 、ボーナス当選か否かの判定を行う (S 1 2)

50

。

ボーナスに当選していないときには (S 1 2 - N o)、処理を終了する。

ボーナスに当選しているときには (S 1 2 - Y e s)、以下の処理を実行する。

まず、ボーナス当選時の R T 状態の種類を記憶する (S 1 3)。

ボーナスの終了後、R T 1 を経て R T 0 に移行したか否かを判定する (S 1 4)。

R T 0 に移行したと判定したときには (S 1 4 - Y e s)、主制御部 1 0 が遊技状態判定手段として動作し、S 1 3 において記憶した R T 状態から、ボーナス当選前の R T 状態の種類を判定し、この判定結果に基づいて、図 2 0 に示す図表から、ボーナス当選前の R T 状態の種類に応じた特典を付与する (S 1 5)。このとき、主制御部 1 0 が特定値増手段として動作し、「R T 3 ~ 5 移行権利」を 1 つ以上「上乗せ」(復帰を含む) することにより、「R T 3 ~ 5 移行権利」を増加させることもできる。

10

【 0 0 8 7 】

図 2 8 は、R T 0 において「R T 3 ~ 5 移行権利」を 2 つ以上保有している状態で R T 0 から R T 3 , 4 に移行した場合、「権利獲得許容状態」の「状態 2」に制御する権利獲得許容状態制御処理を示すフローチャートである。

この処理では、最初に、R T 3 , 4 に移行した時点で、「R T 3 ~ 5 移行権利」を 1 つ以上保有しているか否かの判定を行う (S 2 1)。このような判定を行うのは、R T 0 において「R T 3 ~ 5 移行権利」を 2 つ以上保有していても、R T 3 , 4 に移行することにより、「R T 3 ~ 5 移行権利」を 1 つ消失するからである。

「R T 3 ~ 5 移行権利」を 1 つ以上保有していないときには (S 2 1 - N o)、処理を終了する。

20

「R T 3 ~ 5 移行権利」を 1 つ以上保有しているときには (S 2 1 - Y e s)、「権利獲得許容状態」の「状態 2」に移行させる制御を行う (S 2 2)。

「状態 2」に移行後は、R T 3 , 4 に移行した 2 ゲーム目から「継続抽選処理」を実行し (S 2 3)、これに当選し続ける限り (S 2 3 - Y e s)、「状態 2」を最長 1 0 ゲームに亘って継続させる (S 2 2)。

一方、当選しなかったときには (S 2 3 - N o)、「権利獲得許容状態」ではない単なる R T 3 , 4 の状態に制御される。

なお、「継続抽選処理」では、当選役に関係なく、抽選を行うこととするが、当選役に応じて継続抽選を行ってもよい (例えば、ベル役以外の役に当選で継続確定等)。

30

【 0 0 8 8 】

図 2 9 は、ボーナス遊技中に実行される「状態 2」の継続当選率を変更する継続当選率変更処理を示すフローチャートである。

この処理では、ボーナス遊技中において、B A R リプレイやフリップレイなどの「R T 3 ~ 5 移行権利役」に当選したか否かの判定を行う (S 3 1)。「R T 3 ~ 5 移行権利役」に当選していないときは (S 3 1 - N o)、処理を終了する。

「R T 3 ~ 5 移行権利役」に当選しているときは (S 3 1 - Y e s)、図 2 4 に示すように、当選ゲームに対応する「状態 2」に連続移行予定の回数に係る継続当選率をアップさせる (S 3 2)。

【 0 0 8 9 】

40

以上説明した第 1 実施形態において、以下の事例を変形又は応用実施形態として適用することもできる。

例えば、R T 3 ~ 5 を R T 遊技としたが、A R T 遊技としてもよい。すなわち、押し順に応じて停止されるとともにメダルの払い出しが行われる「押し順ベル役」が図 1 7 に示す当選役に加わり、R T 3 ~ 5 において「押し順ベル役」に当選すると、これに対応する押し順が表示器 8、ナビランプ 1 2 などの報知手段を通じて報知される A R T 遊技としてもよい。

また、R T 3 ~ 5 を A T 遊技としてもよい。その際には、上記と同様に、R T 3 ~ 5 においてのみ、「押し順ベル役」に当選したときに押し順を報知することが好ましい。

【 0 0 9 0 】

50

また、ボーナスをレギュラーボーナス（ＲＢ）としたが、これに代えて又は加えてビッグボーナス（ＢＢ）を設けてもよい。

また、ボーナスを設けないようにしてもよい。なお、ボーナスを設けない場合には、ＲＴ（ＡＴ又はＡＲＴでもよい）の種類をもう一つ設け、当該ＲＴをボーナスの代わりの遊技状態（擬似ボーナス）としてもよい。

【００９１】

ＲＴ２～５において、ゲーム数をそれぞれ規定したがこれ以外のゲーム数でもよい。

ＲＴ２～５は、ゲーム数が規定されているＲＴ（いわゆる「有限ＲＴ」）であるが、ゲーム数を規定しないＲＴ（いわゆる「無限ＲＴ」）としてもよい。なお、無限ＲＴを採用した場合には、「ＲＴ３～５移行権利」の上乗せに代えて、ゲーム数の上乗せを特典として付与することが好ましい。

10

【００９２】

また、シングルボーナスの「こぼし目」の停止により、ＲＴ１からＲＴ０に移行するようにしたが、「ベル役」などの所定の小役の停止、又は、当該小役の「こぼし目」の停止、又は所定ゲーム数の消化等により、ＲＴ１からＲＴ０に移行するようにしてもよい。

また、ＲＴの種類に応じて、リプレイ役の当選確率が設定されているが、この数値に限られるものではない。ただし、ＲＴ３及びＲＴ４については、他のＲＴよりもリプレイ役の当選確率が高いことが好ましい。

また、ボーナスに当選しても、ＲＴ６に移行せずに、ボーナス当選時のＲＴの状態を維持するようにしてもよい。

20

【００９３】

また、図２０においては、以下の事例を変形又は応用実施形態として適用することもできる。

例えば、上乗せする「ＲＴ３～５移行権利」の数を規定しているが、この数はこの限りではない。

ボーナス前のＲＴ状態に応じて一義的に「ＲＴ３～５移行権利」の上乗せ権利数が規定されているが、ＲＴ状態に応じて複数種類の上乗せ権利数を規定し、抽選によりいずれかの上乗せ権利数に決定するようにしてもよい。

「アシスト条件１」成立時には必ず上乗せするようにしているが、一部のＲＴや、全てのＲＴで上乗せしないようにしてもよい。

30

「アシスト条件２」成立時には、上乗せする場合としない場合を設けているが、必ず上乗せするようにしてもよいし、必ずしないようにしてもよい。また、ＲＴに応じて上乗せする場合としない場合を設けてもよい。

【００９４】

また、有利状態については、以下の事例を変形又は応用実施形態として適用することもできる。

例えば、固定ボーナス、「権利獲得許容状態」の「状態１」、及び「状態２」の３つの状態を有利状態とし、その他の状態を「通常状態」として規定したが、３つの有利状態のうち一部を「通常状態」として規定することもできる。

また、上述した有利状態となる状態のうち、２つ以上の状態に該当する場合に、「有利状態」として扱うようにしてもよい。

40

また、「有利状態」に１５００ゲーム滞在すると、１５０１ゲーム目からは、１５００ゲームのときのＲＴ状態が無限ＲＴ状態のときにはその状態を継続させることが好ましく、１５００ゲームのときのＲＴ状態が有限ＲＴのときには、当該有限ＲＴに滞在可能な回数に応じてその状態を継続させることが好ましい。また、これに限らず、１５００ゲーム目がボーナス遊技中である場合を除いて、強制的にＲＴ１に移行させることもできる。

また、「状態１」への移行は、「チェリー役」や「スイカ役」以外の他の役が成立したときでもよいし、消化ゲーム数に応じて（例えば、１００ゲームごと）に移行するようにしてもよい。

また、「状態１」への移行は、所定の役に当選したときに１００％移行するようにする

50

こともできるが、さらに抽選を行い、X%の確率で移行させることもできる。

また、「状態1」の継続率は、上述した66%に限らず、他の%でもよい。

【0095】

また、RT0からRT3～RT5への移行については、以下の事例を変形又は応用実施形態として適用することもできる。

例えば、RT3～RT5への移行に係る昇格リプレイは、必ず転落リプレイと重複して当選するようにしたが(図10参照)、重複して当選しなくてもよい。

また、昇格リプレイは、最大でも2つしか重複して当選しないようにしたが(リプレイ4, 6参照)、3つ重複するようにしてもよい。

また、昇格リプレイしか停止しないリプレイ役を設けてもよい。

10

また、転落リプレイしか停止しないリプレイ役を設けてもよい。

RT5に移行するための押し順の報知は、「1300ゲーム以上1450ゲーム以下」に実行されるものとしたが、これに限られるものではない。例えば、「1200ゲーム以上」でもよいし、「900ゲーム以上1000ゲーム以下、及び1100ゲーム以上1200ゲーム以下」等、複数段階設けてもよい。

なお、上記のように、RT5に移行するための押し順の報知が行われる期間を複数段階設けている場合には、有利状態の開始時において、いずれの期間にするかを抽選により決定するようにしてもよい。

また、昇格リプレイ、転落リプレイ、通常リプレイなどはそれぞれ対応する押し順により停止したが、特定の図柄等を表示器8等の報知手段により報知することにより、目押しによって停止する図柄とすることもできる。この場合、操作情報報知手段としての動作は、図柄の報知となる。また、これらの図柄は、押し順と目押しとの組合せにより停止する図柄とすることもできる。

20

【0096】

また、RT3及びRT4については、以下の事例を変形又は応用実施形態として適用することもできる。

例えば、RT3よりもRT4の方が、「リプレイ7」の当選確率が高くなっているが、同じ当選確率でも、RT3の方を高い当選確率にしてもよい。

図22、23に示す「シナリオ選択テーブル」では、7回移行分の継続当選率をまとめて決定するように設定したが、まとめて決定する数はこれより少なくても多くてもよい。

30

また、RT3とRT4とで異なる「シナリオ選択テーブル」を参照するようにしたが、同じ選択テーブルを参照するようにしてもよい。

「シナリオ選択テーブル」を用いずに、複数回移行分の継続当選率を決定してもよい。例えば、継続当選率抽選テーブルを備え、当該継続当選率抽選テーブルを参照して、各回移行分の継続当選率をそれぞれ抽選により決定するようにしてもよい。

また、RT3よりもRT4において「状態1」のときには、それを報知又は示唆する演出画面を表示器8において表示するようにしてもよい。

また、「状態1」でRT3又はRT4に移行した場合、「状態1」が終了するようになっているが、継続するようにしてもよい。なお、継続する場合であって、「状態2」にも移行する場合には、「状態1」及び「状態2」よりも高確率で「RT3～5移行権利」数の上乘せ及び/又は「状態1」及び「状態2」よりも多い「RT3～5移行権利」数の上乘せが行われるようにしてもよい。

40

【0097】

また、「シナリオ」において、8回目以降の継続当選率は以下のように決定することができる。

2回目のRT3, 4移行時において、「RT3～5移行権利」があれば、8回目以降分の継続当選率(8～14回移行分のLV)決定し、そのまま「RT3～5移行権利」がある状態が続けば、9回目の移行時、すなわち、図24において、2回目に決定した14回目が視認可能なLVの中で最後尾から2番目になったときに、7回分の継続当選率(15～21回目のLV)を決定し、以降において「RT3～5移行権利」ある場合には、この

50

ような処理を繰り返すことができる。

また、途中で「ＲＴ３～５移行権利」がなくなった場合には、既に決定した継続当選率を破棄する。そして、ＲＴ３又はＲＴ４の移行時に「ＲＴ３～５移行権利」があれば、再「シナリオ選択テーブル」を参照して、７回分の継続当選率を決定することができる。なお、破棄せずに引き継ぐようにしてもよい。

なお、上記に限らず、８回目以降の継続当選率は、ＲＴ３，４に移行した２回目以降からその移行の度に、８回目、９回目、１０回目というように各回それぞれの継続当選率を抽選により順次決定してもよい。

【００９８】

また、ボーナスについては、以下の事例を変形又は応用実施形態として適用することもできる。

例えば、上述したような、「状態１」及び「状態２」に同時になることを可能にした場合には、「状態１」及び「状態２」のときにボーナスに当選した場合、当該ボーナスにおいて、通常のボーナスよりも多くの利益を付与するようにしてもよい。この場合、例えば、ボーナス中にＢＡＲリプレイが停止した場合には、対応する継続当選率（ＬＶ）が２つ以上レベルアップしたり、表示されている継続当選率（ＬＶ）のうち、２つ以上の継続当選率（ＬＶ）が昇格したり、対応する継続当選率（ＬＶ）が昇格するとともに、「ＲＴ３～５移行権利」数を上乗せすることもできる。

継続当選率のＬＶが５のときにＢＡＲリプレイが停止した場合には、「ＲＴ３～５移行権利」数の上乗せを行ってもよいし、他の継続当選率のＬＶを昇格させるようにしてもよい。

また、ＲＢのゲーム数と継続当選率とを対応付けなくてもよい。例えば、ＲＢの２ゲーム目でＢＡＲリプレイが停止した場合には、６Ｇ目に対応する継続当選率（ＬＶ）を昇格するなどでもよい。

また、ＲＢの７及び８Ｇ目において、ＢＡＲリプレイが停止した場合には、複数の継続当選率（ＬＶ）を昇格させるようにしてもよい。

【００９９】

また、図２４に示す例において、ボーナス終了後に「ＲＴ３～５移行権利」を「上乗せ」する場合には（図２０参照）、２回目移行時の継続当選率からスタートし、「復帰」する場合には（図２０参照）、１回目の継続当選率（内のＬＶ）を再度使用するが、「上乗せ」した場合に１回目の継続当選率（内のＬＶ）を再度使用し、「復帰」した場合に２回目の継続当選率からスタートするようにしてもよい。

なお、図２４に示す画面は、ＲＴ３，４中と固定ボーナス中にのみ表示するが、初回のＲＴ３又はＲＴ４に突入後、「状態２」ではなくなるまで、継続して表示するようにしてもよい。

【０１００】

第２実施形態

第２実施形態に係るスロットマシン１は、図３０に示す状態遷移図に基づいて移行する複数の遊技状態を有している。

本実施形態の遊技状態は、第１実施形態と同様、ＲＴ０～５と、ボーナスとから構成され、各遊技状態は、主制御部１０が遊技状態制御手段、制御権利記憶手段、制御回数決定手段として動作することにより移行するようになっている。

なお、本実施形態のＲＴ３～５は、単なるＲＴではなく、ＡＴが組み合わされたＡＲＴであること、また、ＲＴ０からＲＴ１に移行可能であることが、第１実施形態と相違する。

本実施形態では、押し順に応じて停止されるとともにメダルの払い出し（例えば、メダル８枚）が行われる「押し順ベル役」が図１７に示す当選役に加わり、ＲＴ３～５において「押し順ベル役」に当選すると、これに対応する押し順が表示器８、ナビランプ１２などの報知手段を通じて報知されて、ＡＲＴ状態となる。

このような遊技状態は、図３１に示す特徴を有している。

【０１０１】

図31では、RT1の突入契機に「転落リプレイ1」停止が加わり、RT2の突入契機が「転落リプレイ2」の停止に変更されている点が図5と相違する。

また、RT3～5のゲーム数がすべて10ゲームに統一されている点が図5と相違する。

【0102】

また、RT0からRT3～5への移行は、第1実施形態と同様、RT0において「RT3～5移行権利」を保有していることが前提だが、その権利の「獲得条件」と「消失条件」が第1実施形態と異なる。

【0103】

図32に示すように、「RT3～5移行権利」の「獲得条件」としては、例えば、ボーナス1～3中における所定の条件の成立や、RT3～5中のチェリー役やスイカ役などの特定役の当選などが挙げられる。この場合の当選確率（権利獲得率）は当選役ごと定めてもよいし、一律でもよい。また、本実施形態のように100%でも、1%～99%でもよい。

10

ボーナス1～3中における所定の条件の成立やRT3～5中の特定役の当選としては、例えば、「RT3～5移行権利役」の当選を挙げることができる。

「RT3～5移行権利役」とは、例えば、「リプレイ役」のうちで当選時に押し順の報知される「特殊リプレイ役」とすることができ、これに当選すると、表示器8、ナビランプ12などの報知手段を通じて停止ボタン5に対する押し順が報知され、遊技者がこれに従った操作を行い、「BARリプレイ」や「7リプレイ」が停止されることになる。

20

この場合、図21と同様に、停止した図柄の組合せに応じて付与する「RT3～5移行権利」の数を変更することもできる。

なお、「BARリプレイ」や「7リプレイ」が停止しなくても、「RT3～5移行権利役」に当選するだけで、「RT3～5移行権利」を付与することもできる。

また、ボーナス1～3中やRT3～5中だけに付与するのではなく、第1実施形態と同様に、RT1やRT2においても移行可能な「権利獲得許容状態」の「状態1」を設け、この「状態1」中に、「RT3～5移行権利役」に当選したときに、「RT3～5移行権利」を付与することもできる。

また、RT3～5は、 $RT3 < RT4 < RT5$ の関係に基づいて、「RT3～5移行権利役」の当選確率が高くなることが好ましい。

30

また、「RT3～5移行権利」の「消失条件」は、第1実施形態とほぼ同様ではあるが、RT5への移行により、「RT3～5移行権利」がすべて消失しない点で第1実施形態と相違する。

【0104】

本実施形態のゲーム性の特徴は、第1実施形態と同様、RT0からRT3～5のいずれかに移行し、再びRT0に戻るというループを循環できる点にあるが、そのループを、1つの「RT3～5移行権利」の保有により、図33に示すように、最大で4回循環できる点で第1実施形態と相違する。

この循環回数のことを「制御回数」（又は「ラウンド数」）といい、循環中に滞在する「RT3～5」のことを「特定遊技状態」（又は「ラウンド遊技」）という。

40

「ラウンド数」は、少なくとも1つの「RT3～5移行権利」を保有した状態で、最初にRT0に移行したときに決定される。

例えば、RT0に移行した後、特定の「リプレイ役」に当選したときに決定することが好ましい。

ここで、RT0において抽選対象となる「リプレイ役」について、図34を参照しながら説明する。

【0105】

本実施形態では、RT0において、「リプレイ1」～「リプレイ4」が所定の当選確率（例えば、 $1/16$ ）で当選するように設定されており、「RT0」全体では、 $1/4$ の確率で「リプレイ役」に当選する遊技状態となっている。

50

これらの抽選対象のうち、「リプレイ 1」以外の「リプレイ 2」～「リプレイ 4」は、停止ボタン 5 に対する押し順の違いに応じて、停止する図柄の組合せが変更されるようにルール 4 1 が制御される。

【0106】

例えば、「リプレイ 2」～「リプレイ 4」では、6 通りのうちの 1 通りの押し順により (1/6)、「通常リプレイ」の組合せが停止し、6 通りのうちの 2 通りの押し順により (2/6)、「転落リプレイ 1」の組合せが停止し、6 通りのうちの 2 通りの押し順により (2/6)、「転落リプレイ 2」の組合せが停止し、6 通りのうちの 1 通りの押し順により (1/6)、「昇格リプレイ 1」～「昇格リプレイ 3」の組合せのうちいずれか停止することになる。

10

【0107】

RT0において、「昇格リプレイ 1」の組合せが停止すると「RT3」に、「昇格リプレイ 2」の組合せが停止すると「RT4」に、「昇格リプレイ 3」の組合せが停止すると「RT5」に移行することになる。

また、「RT3～5 移行権利」を保有した状態で、最初に RT0 に移行したときには、「リプレイ 2」～「リプレイ 4」(「昇格リプレイ 1」～「昇格リプレイ 3」)の当選に基づいて「ラウンド数」が決定される。

【0108】

「ラウンド数」は、例えば、図 3 5 に示す振り分けテーブルに基づいて抽選で決定される。

20

振り分けテーブルは、ラウンド遊技のラウンド数(制御回数)1～4回それぞれの出現率を定めたものであり、当選した「リプレイ 2～4」の種類に応じて異なるテーブルを用いて抽選が行われる。出現率は、例えば、1～4回それぞれの「ラウンド数」を1～255の数値範囲で割り振られている。

また、ラウンド数の多いラウンド遊技が決定され易いテーブル(例えば、「リプレイ 4」のテーブル)と、ラウンド数の多いラウンド遊技が決定され難いテーブル(例えば、「リプレイ 2」のテーブル)と、がある。

例えば、「リプレイ 2」のテーブルでは、4 ラウンドの出現率は 5 / 255 に設定されているが、「リプレイ 4」のテーブルでは、4 ラウンドの出現率は 25 / 255 に設定されている。これにより、「リプレイ 4」のテーブルの方が「リプレイ 2」のテーブルよりも、ラウンド数の多いラウンド遊技が決定され易く、「リプレイ 2」のテーブルの方が「リプレイ 4」のテーブルよりも、ラウンド数の多いラウンド遊技が決定され難いことが分かる。

30

このように、主制御部 10 が制御回数決定手段として動作することにより、1 つの「RT3～5 移行権利」を保有したことに基づいて、ラウンド数、すなわち、制御回数決定される。また、ラウンド数は複数種類あり、当選した「リプレイ 2～4」の種類に基づいて、ラウンド数を決定可能としてある。

なお、本実施形態では、「リプレイ 2～4」の種類ごとに振り分けテーブルを設けたが、振り分けテーブルは一つでもよい。つまり、当選した「リプレイ 2～4」の種類にかかわらず、一の振り分けテーブルに基づいてラウンド数、すなわち、制御回数を決定してもよい。

40

【0109】

このように決定されたラウンド数に基づいて、RT0 から RT3～5 のいずれかに移行し、再び RT0 に戻るというラウンド遊技がラウンド数分繰り返される。

例えば、図 3 6 の上段に示す図は、3 ラウンドのラウンド遊技に当選した場合を示し、各ラウンド遊技に移行する前のすべての RT0 において、「リプレイ 2～4」のうち「リプレイ 4」に当選した場合の例を示している。

つまり、この例では、ラウンド数として 3 ラウンドが決定されたことに基づいて、各ラウンド遊技に移行する前の各 RT0 において、それぞれ「リプレイ 4」に当選し、「昇格リプレイ 3」の停止をナビゲートする報知が 3 回行われ、各 RT0 における「昇格リプレイ

50

イ 3」の停止により、R T 0 から R T 5 に移行し、R T 5 がラウンド遊技となるループが 3 回繰り返された例を示している。

つまり、主制御部 10 が操作情報報知手段として動作することにより、制御回数決定手段により決定されたラウンド数（制御回数）に対応する回数の R T（特定遊技状態）に制御されるまでの期間において、所定のタイミングで特定操作に関する情報を報知することが可能となっている。

なお、この例では、各ラウンドの R T 0 において「昇格リプレイ 3」がすべて停止した場合を示したが、R T 0 において停止する「昇格リプレイ」の種類である「昇格リプレイ 1 ~ 3」に応じて、R T 3 ~ R T 5 のいずれかに移行することは言うまでもない（図 3 1 参照）。

10

【 0 1 1 0 】

そして、決定されたラウンド数に対応する回数分のラウンド遊技が終了すると、1 つの「R T 3 ~ 5 移行権利」が消失することになる。なお、消失のタイミングは、ラウンド数決定後に最初に R T 3 ~ 5 に移行したときや、ラウンド数の決定時などの他のタイミングでもよい。

すなわち、主制御部 10 が制御権利減少手段として動作することにより、ラウンド遊技に移行したことに基づいて、「R T 3 ~ 5 移行権利」を減少させることが可能である。

【 0 1 1 1 】

また、上記の例において、最後のラウンド遊技となる 3 ラウンド目のラウンド遊技終了後の R T 0 において、「R T 3 ~ 5 移行権利」を保有しているとき、すなわち、最後のラウンド遊技に係る「R T 3 ~ 5 移行権利」とは異なる他の「R T 3 ~ 5 移行権利」を保有している場合には、新たなラウンド遊技のループを形成するためのラウンド数を決定することができる。

20

すなわち、主制御部 10 が制御回数決定手段として動作することにより、決定したラウンド数のうち最後のラウンド数に対応するラウンド遊技に制御されている場合、当該ラウンド遊技に対応する一の「R T 3 ~ 5 移行権利」とは異なる他の「R T 3 ~ 5 移行権利」を保有していることに基づいて、当該ラウンド遊技の終了後において、他の「R T 3 ~ 5 移行権利」に基づくラウンド数を決定可能としてある。この場合のラウンド数を決定可能なラウンド遊技の終了後とは、R T 0 において「リプレイ 2 ~ 4」に当選したときである。

30

【 0 1 1 2 】

また、このようなラウンド遊技中にボーナスに当選することもある。ラウンド遊技中にボーナスに当選したときには、ボーナス当選前の遊技状態に復帰させることが好ましい。

本実施形態では、以下に示すように、当選したボーナスが固定ボーナス（図 1 8 に示すボーナス 1 ~ 3）の場合と、変動ボーナス（図 1 9 に示すボーナス 4）の場合では、復帰先が異なることを特徴としている。

このような特徴について、図 3 6 に示すように、3 ラウンドのラウンド遊技に当選し、2 ラウンド目にボーナス当選した場合を例に挙げて説明する。

【 0 1 1 3 】

図 3 6 の上段は、ラウンド遊技中にボーナスに当選しなかった場合の例を示しており、この場合、途中で R T 0 を挟んだラウンド遊技を 1 ラウンドから 3 ラウンドまで実行することになる。

40

図 3 6 の中段は、2 ラウンド目に固定ボーナス（ボーナス 1 ~ 3）当選した場合の例を示し、図 3 6 の下段は、2 ラウンド目に変動ボーナス（ボーナス 4）当選した場合の例を示している。

【 0 1 1 4 】

いずれの例でも、2 ラウンド目のラウンド遊技において 5 ゲーム目にボーナスに当選したものとす。そうすると、ラウンド遊技はトータル 10 ゲームなので、未だ 5 ゲームのラウンド遊技が残っているときにボーナスに当選したことになる。

このようなボーナスの当選により、R T 0 ~ 5 とはリプレイ役の当選確率の異なる又は

50

等しい R T 6 などの R T 状態に移行することになり、これによりラウンド遊技の残りゲーム数（この場合、5 ゲーム）は消滅することになる。その R T 6 の状態で「ボーナス図柄」の組合せの停止により、「ベル役」などの小役に高確率で当選する状態が小役に 8 回入賞又は 12 ゲーム消化するまで継続するボーナスに移行する。ボーナス後は、R T 1 を経て再び R T 0 に戻る。さらに、R T 0 において「昇格リプレイ 1 ~ 3」のいずれかの停止により再び R T 3 ~ 5 のいずれかに復帰することを可能としてある。

この復帰において、ラウンド遊技中に当選したボーナスが固定ボーナス（ボーナス 1 ~ 3）の場合と、変動ボーナス（ボーナス 4）の場合では、復帰先が異なるようになっている。

【0115】

具体的には、ラウンド遊技中に当選したボーナスが固定ボーナスの場合では、図 36 の中段に示すように、2 ラウンド目の途中でボーナスに当選したにもかかわらず、2 ラウンド目の最初から同じラウンド遊技（R T 5）を実行する。

つまり、固定ボーナスの場合では、ボーナス当選によりラウンド遊技の残りゲーム数が消滅したとしても、当選したラウンド遊技の最初に復帰することから、その残りゲーム数よりも多くの A R T ゲームが上乘せされることになる。

なお、このような同じラウンド遊技への復帰は第 1 実施形態において説明した、「昇格リプレイ 1 ~ 3」に対応する「リプレイ 2 ~ 4」（リプレイ 1 も含む）それぞれに、停止可能な図柄の組合せとして「通常リプレイ」を設定しておくことにより、転落リプレイ 1, 2 の停止を回避しながら、目的とする同じ「R T 3 ~ 5」（上記の例では R T 5）に復帰させることが可能である。

すなわち、主制御部 10 が操作情報報知手段として動作することにより、R T 3 ~ 5 の制御中において固定ボーナス（第 2 特別遊技状態）への移行条件が成立したことに基づいて、固定ボーナスに制御された場合、固定ボーナス終了後において、同じ R T 3 ~ 5 に復帰させるための特定操作に関する報知を行うことが可能である。

なお、同じ R T（上記の例では R T 5）ではなく、R T 0 において停止する「昇格リプレイ 1 ~ 3」に応じて復帰先の R T を変更してもよい。

【0116】

一方、ラウンド遊技中に当選したボーナスが変動ボーナスの場合では、図 36 の下段に示すように、2 ラウンド目ではなく、3 ラウンド目からのラウンド遊技を実行する。

このときの 3 ラウンド目のラウンド遊技（R T の種類）は、変動ボーナス終了後に移行する R T 0 において停止する「昇格リプレイ 1 ~ 3」のいずれかに応じて決定され、上記の固定ボーナスのように、2 ラウンド目と同じ R T 5 には復帰させず、ボーナス当選したラウンド遊技の次のラウンド遊技からの開始となる。

また、変動ボーナスに当選した場合には、2 ラウンド目のラウンド遊技においてボーナス当選したときに限らず、3 ラウンド目、すなわち、最後のラウンド遊技においてボーナス当選したときにも、最後のラウンド遊技（この場合、R T 5）には復帰させない。

つまり、主制御部 10 が操作情報報知手段として動作することにより、制御回数決定手段により決定された最後のラウンド数（制御回数）に対応する R T（特定遊技状態）の制御中において変動ボーナス（第 1 特別遊技状態）への移行条件が成立したことに基づいて、変動ボーナスに制御された場合、変動ボーナス終了後において、R T に復帰させるための特定操作に関する報知を行わない。

このように、変動ボーナスでは固定ボーナスのように A R T ゲーム数の上乘せが行われないものの、残りのラウンド遊技まですべて消滅することはないことから、消滅による損失感を最小限に抑えることができる。

【0117】

以上のように、固定ボーナスの方が変動ボーナスよりも復帰先を遊技者に有利にすることにより、遊技設定値の違いにより出現率が変わる変動ボーナスが A R T 遊技に有利に働くということがなくなり、遊技設定値の違いによる不公平感をなくすることができる。

また、本実施形態では、ボーナス後にボーナス当選前の R T 状態に応じた特典を付与す

10

20

30

40

50

るという第1実施形態の特徴を有しないことが好ましい。

【0118】

なお、1つの「RT3～5移行権利」に基づくラウンド遊技のループ制御において、以下の事例を変形例として適用することもできる。

例えば、RT3～5を、遊技の進行に応じて減少されるARTゲーム数、ベルなどの小役当選回数、メダル獲得数、ARTセット回数などの特定値が予め定められた値に到達したことに基づいて他の遊技状態(RT0～2)に移行可能なART遊技とする。つまり、RT3～5それぞれを1セット50ゲームなどの1つの特定値からなる1つのラウンド遊技(ART遊技)として扱うこともできる。この場合のART遊技は、ゲーム数が有限ではない、無限RTでもよい。

10

そして、主制御部10が制御回数決定手段として動作することにより、決定したラウンド数のうち最後のラウンド数に対応するラウンド遊技に制御されている場合、当該ラウンド遊技に対応する一の「ART移行権利」とは異なる他の「ART移行権利」を保有していることに基づいて、当該ラウンド遊技の終了後において他の「ART移行権利」に基づくラウンド数を決定可能としてもよい。

【0119】

主制御部10に備えるROMなどの記憶手段には、図30～図36に示す情報がデータ又はプログラムとして記憶されており、このプログラムを主制御部10に備えるCPUがデータを参照しながら実行することにより、以上説明したような特徴的な動作が実現される。

20

図37～39は、このプログラムのフローチャートを示しており、これらを参照しながら、上述した特徴的な動作について改めて説明する。

【0120】

図37は、「RT3～5移行権利」を保有した状態で、最初にRT0に移行したとき実行されるラウンド抽選処理を示すフローチャートである。

この処理では、最初に、RT0に移行したか否かの判定を行う(S41)。

RT0に移行していないときには(S41-No)、処理を終了する。

次いで、RT0に移行しているときには(S41-Yes)、「リプレイ2～4」に当選したか否かの判定を行う(S42)。

「リプレイ2～4」に当選していないときには(S42-No)、処理を終了する。

30

「リプレイ2～4」に当選したときには(S42-Yes)、ラウンド数抽選処理を実行する(S43)。

ラウンド数抽選処理は、当選した「リプレイ2～4」に対応する図35に示す振り分けテーブルに基づいて「ラウンド数」が抽選により決定される。

次いで、決定された「ラウンド数」が記憶され(S44)、処理を終了する。

なお、RT0において「RT3～5移行権利」を保有しない状態で、「リプレイ2～4」に当選し、RT3～5に移行した場合、「リプレイ2～4」に応じたラウンド数決定処理を実行することもできる。また、RT0において「RT3～5移行権利」を保有しない状態でRT3～5に移行した場合には、強制的にラウンド数を「1」とするか、又は、「RT3～5移行権利」を保有しているときとは異なるラウンド数を決定してもよい。

40

また、RT0において「RT3～5移行権利」を保有しない状態で、「リプレイ2～4」に当選したとしても、「昇格リプレイ1～3」の停止をナビゲートする報知は行わないものとする。

【0121】

図38は、ループ制御中に「ラウンド数」を更新するラウンド更新処理を示すフローチャートである。

この処理では、まず、上記のラウンド抽選処理において記憶した「ラウンド数」をRAMなどの記憶手段にセットする(S51)。

次に、RT3～5に移行したか否かの判定を行う(S52)。

RT3～5に移行したときには(S52-Yes)、セットした「ラウンド数」を-1

50

更新する（Ｓ５３）。そして、ラウンド遊技実行処理を実行することにより（Ｓ５４）、１０ゲーム間継続するＲＴ３～５いずれかのラウンド遊技を行う。

次いで、更新した「ラウンド数」が「０」か否かの判定を行う（Ｓ５５）。

更新した「ラウンド数」が「０」のときには（Ｓ５５－Ｙｅｓ）、処理を終了する。

一方、更新した「ラウンド数」が「０」でないときには（Ｓ５５－Ｎｏ）、再びＳ５２に戻り、ＲＴ３～５に移行したか否かの判定を行い、「ラウンド数」が「０」になるまで（Ｓ５５－Ｙｅｓ）、ラウンド遊技を繰り返し行う。

なお、「ラウンド数」が「０」となり（Ｓ５５－Ｙｅｓ）、処理終了後において、ＲＴ０に戻ったときに、「ＲＴ３～５移行権利」を保有しているときには、再び、図３７に示すラウンド抽選処理を実行することになる。

10

【０１２２】

図３９は、ラウンド遊技中にボーナス当選したときに実行されるラウンド遊技復帰処理を示すフローチャートである。

この処理では、まず、ボーナスに当選したか否かの判定を行う（Ｓ６１）。

ボーナスに当選していないときには（Ｓ６１－Ｎｏ）、処理を終了する。

ボーナスに当選しているときには（Ｓ６１－Ｙｅｓ）、さらに、変動ボーナス、すなわち、ボーナス４に当選したか否かの判定を行う（Ｓ６２）。

ボーナス４に当選したときには（Ｓ６２－Ｙｅｓ）、残りのラウンド数がある場合、次のラウンド遊技から復帰（開始）し（Ｓ６３）、ボーナス４以外、すなわち、ボーナス１～３に当選したときには（Ｓ６２－Ｎｏ）、ボーナス当選時のラウンド遊技の最初から復帰する（Ｓ６４）。

20

【０１２３】

以上説明した第２実施形態において、以下の事例を変形又は応用実施形態として適用することもできる。

例えば、本実施形態では、ＲＴ３～５をＡＲＴ遊技としたが、ＲＴ遊技としてもよい。すなわち、「押し順ベル役」を抽選対象から外してもよい。

また、ＲＴ３～５をＡＴ遊技としてもよい。

また、ラウンド数の抽選タイミングは、昇格リプレイの停止時としたが、その他のタイミングでもよい（例えば、ＲＴ３～５移行権利獲得時等）。

また、１つの「ＲＴ３～５移行権利」による最大ラウンド数を４ラウンドにしたが、３ラウンド以下でも５ラウンド以上でもよい。また、ラウンド抽選の契機となる当選リプレイ役の種類に応じて、異ならせてもよい（例えば、ＲＴ３へのリプレイ２＝最大４ラウンド、ＲＴ４へのリプレイ３＝最大５ラウンド、ＲＴ５へのリプレイ４＝最大６ラウンド等）。

30

また、移行するＲＴの種類に応じて、一義的にラウンド数を規定しておいてもよい（例えば、ＲＴ３へのリプレイ２＝４ラウンド、ＲＴ４へのリプレイ３＝５ラウンド、ＲＴ５へのリプレイ４＝６ラウンド等）。

【０１２４】

また、ラウンド遊技中の演出については、以下のような演出例を適用することができる。

40

例えば、当選した「ラウンド数」を予め遊技者に知らせない場合には、ＲＴ３～５終了の所定ゲーム（例えば、３ゲーム）前から、次のラウンド遊技に移行（継続）するか否かの演出が表示器８等の報知手段を介して行われることが好ましい。

この演出の一例として、「扉開放演出」が挙げられる。

「扉開放演出」とは、所定のキャラクタ（例えば、マンガの登場人物）が閉止した扉をこじ開けて開放させるという演出であり、この演出により、所定のキャラクタが扉を開放させれば（「成功演出」が実行されれば）ＡＲＴ遊技が継続し（次のラウンド遊技に移行し）、扉が閉止したままだと（「失敗演出」が実行されると）ＡＲＴ遊技の終了する可能性の高いことが示唆される。

なお、ＡＲＴ遊技が継続するにもかかわらず、失敗演出が実行される場合もあるため、

50

失敗演出が実行されても、遊技者に対し、A R T遊技突入の期待感を持続させることができる。

【0125】

このような「扉開放演出」において、例えば、最大ラウンド（4ラウンド）に当選したことが確定する確定演出を設けてもよい。例えば、扉の色を複数種類設けるとともに、各扉にラウンド数を対応づけ（例えば、「金扉」= 4ラウンド（最大ラウンド）、「赤扉」= 残り2ラウンド以上、「白扉」= 1ラウンド以上など）、開放した扉の種類に応じて、残りラウンド数を確認できるようにしてもよい。

また、獲得した「R T 3 ~ 5 移行権利」の数と、「ラウンド数」とを分けて報知し、遊技履歴として「R T 3 ~ 5 移行権利」ごとに「ラウンド数」を確認できるようにしてもよい（例えば、1権利目 = 3ラウンド、2権利目 = 1ラウンドなど）。また、報知態様としては、3ラウンドなどの具体的な数値ではなく、キャラクタなどのアイコン等で報知してもよい（例えば、1権利目が3ラウンド = アイコンA、2権利目が1ラウンド = アイコンBなど）。

10

また、A R T遊技中の演出は、上述したものに限られない。例えば、味方キャラと敵キャラがバトルして、味方キャラが勝利したら、A R Tが継続するようにしてもよい。

【0126】

また、上述した以外に加えて、第1実施形態において変形又は応用実施形態として適用した事例を第2実施形態に適用することもできる。

【0127】

20

第3実施形態

第3実施形態に係るスロットマシン1は、図40に示す状態遷移図に基づいて移行する複数の遊技状態を有している。

本実施形態の遊技状態は、第1実施形態と同様、R T 0 ~ 5 と、ボーナスとから構成され、各遊技状態は、主制御部10が遊技状態制御手段として動作することにより移行するようになっている。

このような遊技状態は、R T 0 からR T 3 ~ 5 への移行に際して、R T 3 を必ず経由してからR T 4 , 5 に移行する点で、第1実施形態と相違する。

また、本実施形態では、第1実施形態の「R T 3 ~ 5 移行権利」に代えて、「R T 4 , 5 移行権利」を保有していることを前提に、R T 0 からR T 3 を経てR T 4 , 5 に移行する。

30

このような相違は、以下に示す第1実施形態との違いにより実現される。

【0128】

まず、図41では、R T 3 の終了契機が第1実施形態と異なり、R T 3 において、所定図柄（シングルボーナス役のこぼし目）、「昇格リプレイ2」、又は「昇格リプレイ3」が停止しない限り他の遊技状態に移行しない無限の遊技状態となっている点で、図5と相違する。

また、R T 4 とR T 5 への突入契機がそれぞれR T 3 における「昇格リプレイ2」と「昇格リプレイ3」の停止となっている点が図5と相違する。

さらに、R T 4 とR T 5 の終了契機が10ゲームの消化となっている点で、図5と相違する。

40

また、「R T 4 , 5 移行権利」（第1実施形態の「R T 3 ~ 5 移行権利」に相当）の「獲得条件」と「消失条件」が第1実施形態と異なる。

【0129】

「R T 4 , 5 移行権利」の「獲得条件1」としては、第1実施形態と同様、内部抽選処理において「R T 4 , 5 移行権利役」に当選していること、当選時の状態が「権利獲得許容状態」にあること、の二つの条件が同時に成立しているときに、「R T 4 , 5 移行権利」が獲得できるものとする。

また、「R T 4 , 5 移行権利」は、第1実施形態と同様、複数貯めることができる権利とするが、本実施形態では、「2つ」までなどの上限を設けることが好ましい。

50

【0130】

「RT4, 5 移行権利役」は、第1実施形態と同様、リプレイ役のうちの特殊リプレイ役（例えば、停止図柄がBAR図柄3つ揃いの「BARリプレイ」など）とすることができる。

この「RT4, 5 移行権利役」は、図42に示すように、RT1, 2, 4, 5において実行される内部抽選処理において、所定の確率で当選する抽選対象として設定されており、特に、RT4, 5では、RT1, 2よりも高い確率で当選するように設定されている。

また、RT4では、RT5よりも高い確率で当選するように設定されている。

【0131】

また、「権利獲得許容状態」の「状態1」は、図44に示すように、第1実施形態と同様、所定の「継続抽選処理」において当選し続ける限り継続する状態とすることができる。

10

例えば、「チェリー役」又は「スイカ役」などの特定役に当選したゲームの次の1ゲーム目と、これに続く次の2ゲーム目に加え、2ゲーム目から行う「継続抽選処理」において当選（例えば、当選確率は66%）し続ける限り継続する状態とすることができる。つまり、第1実施形態と同様、「チェリー役」又は「スイカ役」に当選した場合には、少なくとも2ゲーム間に亘って「権利獲得許容状態」が保証され、その後は、「権利獲得許容状態」が運次第で継続することになる。

また、「権利獲得許容状態」の「状態2」は、図44に示すように、「RT4, 5 移行権利役」を保有している状態とすることができる。「RT4, 5 移行権利」を保有している状態で、RT0からRT3を経てRT4, 5に移行したときには、RT4, 5が終了するまで、その権利を保有した状態が継続するものとする。

20

【0132】

また、「RT4, 5 移行権利」の「消失条件」は、RT4, 5の終了時において、「RT4, 5 移行権利」が1つ消失する。

つまり、「RT4, 5 移行権利」を保有している状態でRT4, 5に移行したとき、又は、「RT4, 5 移行権利」を保有していない状態でRT4, 5に移行しそのRT4, 5中に「RT4, 5 移行権利」を獲得したときには、RT4, 5の終了時において、1つの「RT4, 5 移行権利」が消失することになる。

【0133】

30

また、「RT4, 5 移行権利」の保有を前提として、RT0からRT3を経てRT4, 5への移行をアシストする「昇格リプレイ1~3」について、図45、図46を参照しながら説明する。

図45は、RT0において当選する「リプレイ役」の内訳を示す図表であり、図46は、RT3において当選する「リプレイ役」の内訳を示す図表である。

RT0では、「リプレイ2」の当選により、6通りのうちの1通りの押し順により（1/6）、「昇格リプレイ1」の組合せが停止し、6通りのうちの5通りの押し順により（5/6）、「転落リプレイ」の組合せが停止するように設定されている。

RT3では、「リプレイ3」の当選により、「昇格リプレイ2」の組合せが停止し、「リプレイ4」の当選により、「昇格リプレイ3」の組合せが停止するように設定されている。

40

また、「リプレイ3」と「リプレイ4」の出現率は、それぞれ「7/10」と「3/10」に設定され、つまり、RT3では、「昇格リプレイ2」と「昇格リプレイ3」が7:3の割合で出現することになる。

【0134】

そして、本実施形態では、「RT4, 5 移行権利」の保有している状態でRT0に移行したときに、RT0において「リプレイ2」に当選した場合、「昇格リプレイ1」に対応する押し順を報知するナビゲートを行うことにより、RT3への移行をアシストする。

このアシストに従って停止ボタン5を操作すると、RT3に移行するものの、RT3において、その後に当選する「リプレイ役」に応じて移行先となるRTが異なることになる

50

。

ＲＴ３において「リプレイ３」に当選すると「昇格リプレイ２」の組合せが停止することになり、その結果、ＲＴ３からＲＴ４に移行する。

一方、「リプレイ４」に当選すると「昇格リプレイ３」の組合せが停止することになり、その結果、ＲＴ３からＲＴ５に移行する。

なお、ＲＴ３では、「シングルボーナス役」が当選対象として設定されており、これに当選した場合、「ＲＴ４，５移行権利」の保有の有無にかかわらず、「こぼし目」の停止を回避するための「目押し」がナビゲート（例えば目押し図柄の報知）され、ＲＴ０への移行が回避される。

前述のように、ＲＴ３からＲＴ４，５への移行により、ＲＴ４，５の終了時において、「ＲＴ４，５移行権利」が１つ消失するものの、「ＲＴ４，５移行権利」を保有している状態でＲＴ４，５に移行したときは、ＲＴ４，５中は、「権利獲得許容状態」の「状態２」であり、かつ、「ＲＴ４，５移行権利役」に高確率で当選する状態にあることから、新たな「ＲＴ４，５移行権利」が付与される可能性が高い。ここで、新たな「ＲＴ４，５移行権利」を獲得することにより、ＲＴ４，５終了後にＲＴ０からＲＴ３を経て再度ＲＴ４，５へ移行することができる。

つまり、本実施形態では、ＲＴ４，５に移行することにより「ＲＴ４，５移行権利」が追加・補充される可能性が高いことから、ＲＴ０からＲＴ３を経てＲＴ４，５に移行し、再びＲＴ０に戻るというループが継続するゲーム性を有することになる。

また、反対の解釈として、ＲＴ４，５終了後において「ＲＴ４，５移行権利」が１つ消失するため、ＲＴ４，５中において少なくとも２つの「ＲＴ４，５移行権利」を保有していない限り（ＲＴ４，５中の獲得も含む）、ＲＴ４，５終了後にＲＴ０からＲＴ３を経て再度ＲＴ４，５へ移行することが困難となる。

なお、「ＲＴ４，５移行権利」の保有していない状態でＲＴ０に移行したときに、ＲＴ０において「リプレイ２」に当選したときには、「昇格リプレイ１」に対応する押し順を報知するナビゲートは行わないものの、たまたま「昇格リプレイ１」が停止したときには、ＲＴ３に移行することになる。そして、ＲＴ３において、「リプレイ３」又は「リプレイ４」に当選すると「昇格リプレイ２」又は「昇格リプレイ３」の組合せが停止し、ＲＴ３からＲＴ４又はＲＴ５に移行するが、移行後は「状態２」にはならないことから、自力で「状態１」となりさらに「ＲＴ４，５移行権利」に当選しない限り、「ＲＴ４，５移行権利」が付与されることはない。

なお、「ＲＴ４，５移行権利」の保有していない状態でＲＴ０やＲＴ３に移行したときには、「昇格リプレイ１～３」に対応する押し順を報知するナビゲートは行わないものの、「状態１」である場合に限り、押し順を報知するナビゲートを行うことが好ましい。

【０１３５】

また、図４２に示すように、ＲＴ４では、１／２の確率で「リプレイ役」に当選するのに対して、ＲＴ５では、１／４の確率で「リプレイ役」に当選することから、ＲＴ４の方がＲＴ５よりも遊技者に有利な遊技状態となっている。

また、ＲＴ４では、「ＲＴ４，５移行権利役」が１／１の確率で当選するように設定され、ＲＴ５では、「ＲＴ４，５移行権利役」が１／５の確率で当選するように設定されている。

これにより、ＲＴ４とＲＴ５とでは、ＲＴ４の方がＲＴ５よりも「リプレイ役」の当選確率において遊技者に有利な状態となっており、かつ、「ＲＴ４，５移行権利役」の当選確率が高いことから、これに応じてＲＴ４の方がＲＴ５よりもループの継続率が高くなり、遊技者は、ＲＴ３において、ＲＴ４に移行可能な「リプレイ３」の当選を期待しつつ遊技を行うことになる。

なお、ＲＴ４及びＲＴ５では、第１実施形態と同様、ＲＴ遊技を行うこととするが、少なくともＲＴ４を第２実施形態と同様なＡＲＴ遊技とすることもできる。

【０１３６】

主制御部１０に備えるＲＯＭなどの記憶手段には、図４０～図４６に示す情報がデータ

10

20

30

40

50

又はプログラムとして記憶されており、このプログラムを主制御部 10 に備える CPU がデータを参照しながら実行することにより、以上説明したような特徴的な動作が実現される。

図 47 は、このプログラムのフローチャートを示しており、これを参照しながら、上述した特徴的な動作について説明する。

【0137】

図 47 は、RT0 から RT3 を経て RT4 又は RT5 への移行を制御する RT4, 5 移行制御処理を示すフローチャートである。

この処理では、まず、RT0 に移行したか否かの判定を行う (S71)。

RT0 に移行していないときには (S71 - No)、処理を終了する。

RT0 に移行したときには (S71 - Yes)、さらに、「RT4, 5 移行権利」を保有しているか否かの判定を行う (S72)。

「RT4, 5 移行権利」を保有しているときには (S72 - Yes)、ナビゲーション処理を実行する (S73)。

ナビゲーション処理は、RT0 において「リプレイ 2」に当選した場合、「昇格リプレイ 1」に対応する押し順を報知する処理である。

これにより、RT0 から RT3 に移行することができる。

一方、「RT4, 5 移行権利」を保有していないときには (S72 - No)、処理を終了する。これにより、RT0 において「リプレイ 2」に当選しても、ナビゲーション処理が実行されないで、「転落リプレイ」が停止する可能性があり、RT0 から RT3 に移行することができずに、RT1 に移行する可能性が高まることになる。

さらに、RT3 に移行後、「シングルボーナス役」に当選した場合、「RT4, 5 移行権利」の保有の有無にかかわらず、「こぼし目」の停止を回避するための「目押し」がナビゲート (例えば目押し図柄の報知) され、RT0 への移行が回避される。

また、「リプレイ 3」又は「リプレイ 4」の当選により「昇格リプレイ 2」又は「昇格リプレイ 3」が停止し、RT4 又は RT5 のいずれかに移行することになる。S74 では、この移行の判定を行う。

RT4 又は RT5 のいずれかに移行したものと判定したときには (S74 - Yes)、RT4 又は RT5 中において、「RT4, 5 移行権利役」に当選したか否かの判定を行う (S75)。

「RT4, 5 移行権利」保有状態での RT4 又は RT5 への移行後は、図 44 に示す「状態 2」であることから、「RT4, 5 移行権利役」に当選した場合は (S75 - Yes)、その当選の度に「RT4, 5 移行権利」を 1 つずつ付与する (S76)。

次いで、RT4 又は RT5 の終了時において、「RT4, 5 移行権利」を 1 つ消失させる (S77)。

【0138】

以上説明したように、本実施形態のスロットマシン 1 では、以下のような効果を発揮することができる。

【0139】

例えば、本実施形態のスロットマシン 1 では、RT0 から RT3 ~ 5 のいずれかへの移行にあたり、有利状態の「継続ゲーム数」に応じた先に移行し易くするような制御を行うので、「RT3 ~ 5 移行権利」の獲得期待度のそれぞれ異なる RT に「継続ゲーム数」に応じて移行させることができる。

一方、特許文献 1 には、特定役 (レア役) 等に当選したことに基づいて、相対的に ART 遊技のゲーム数を上乘せし難い遊技状態から相対的に上乘せ易い遊技状態に移行する遊技機が記載されているが、特定役 (レア役) 等に当選しなければ、上乘せのし易さが変化しないため、改善の余地があった。

これに対して、本実施形態のスロットマシン 1 では、「継続ゲーム数」に応じて、「移行権利」の獲得期待度や上乘せし易さが異なる遊技状態に移行させることができるため、特許文献 1 に比べて異なる形で、上乘せのし易さを変化させることができる。

10

20

30

40

50

【0140】

また、例えば、本実施形態のスロットマシン1では、ボーナス終了後にR T 0に移行したときに、ボーナス当選前のR T状態を参照して、そのR T状態に応じた「移行権利」などの特典を付与することができる。

一方、特許文献2には、所定の小役に当選したことに基づいて行われるA R T抽選において当選するとA R Tに移行し、当該A R T中に当選した小役に依拠して、A R Tのセット数を上乗せすることで、遊技者に利益を付与する遊技性が開示されている。しかしながら、当選した小役に依拠して遊技者に利益を付与するという遊技性は周知であり、この周知の遊技性を、特許文献2の遊技性に適用しているだけであるため、意外性がなく、興趣の低下を招いていた。

10

これに対して、本実施形態のスロットマシン1では、R T 0などの遊技状態の移行を条件に「移行権利」などのセット数の上乗せを行うため、意外性のあるタイミングで「移行権利」などのセット数の上乗せを行うことができる。

【0141】

また、例えば、本実施形態のスロットマシン1では、R T 3, 4への移行後において、移行時における「移行権利」の有無や数に依拠して、「移行権利」の獲得しやすい「状態2」などのいわゆる「上乗せ特化状態」に移行することができる。

一方、特許文献1には、A R T遊技の開始時に必ず、A R Tゲーム数が上乗せされ易い「上乗せ特化状態」となり、当該「上乗せ特化状態」で上乗せしたゲーム数を使用して、A R T遊技を行う遊技機が開示されている。しかしながら、A R Tに移行する際に必ず「上乗せ特化状態」となるため、遊技が単調となり、興趣の低下を招くおそれがあった。

20

これに対して、本実施形態のスロットマシン1では、「移行権利」の有無等に応じて、「状態2」などの「上乗せ特化状態」にするか否かを決定するため、例えば、「移行権利」がある場合には「上乗せ特化状態」とし、無い場合には「上乗せ特化状態」にしない等、遊技に変化を与え、遊技が単調になることを防止できる。

【0142】

また、例えば、本実施形態のスロットマシン1では、「移行権利」を使用して「ラウンド数」の抽選を行い、決定した「ラウンド数」に応じたA R T遊技を繰り返し実行することができる。

一方、特許文献3には、所定の条件が成立したことに基づいて、セットストックなどのA R T遊技への「移行権利」を獲得し、獲得した「移行権利」に対応するゲーム数（例えば、50ゲーム）の間、A R T遊技が継続するという遊技機が開示されており、この遊技機は、A R T中に再度所定の条件が成立したことに基づいて、「移行権利」を獲得した場合、先に獲得した「移行権利」に対応するゲーム数のA R T遊技が終了した後に、再度獲得した「移行権利」に対応するゲーム数の間、A R T遊技が継続する遊技性を有している。しかしながら、1つの「移行権利」に対応するA R T遊技の継続ゲーム数は50ゲームと固定されているため、遊技が単調となり、興趣の低下を招いていた。

30

これに対して、本実施形態のスロットマシン1では、「移行権利」の数が同じでも、「移行権利」ごとに「ラウンド数」を異ならせることができるため、その結果、「移行権利」の数が同じであっても、A R Tの継続ゲーム数を異ならせることができる。これにより、遊技が単調となることを防止し、興趣の向上を見込める。

40

【0143】

以上説明したように、本実施形態のスロットマシン1によれば、特許文献1～3などに記載されている従来の遊技機が改善すべきこのような課題の全部又は一部などを解決することができる。

【0144】

以上、本発明の遊技機の好ましい実施形態について説明したが、本発明に係る遊技機は上述した実施形態にのみ限定されるものではなく、本発明の範囲で種々の変更実施が可能であることはいうまでもない。

【0145】

50

例えば、移行権利数やゲーム数などの上乗せを表示器 8 などの報知手段を介して報知する場合において、その報知タイミングとして、以下の例を挙げることができる。

例えば、遊技における、スタートレバー 3 の操作から次回ゲームにおけるベットボタン 2 a の操作までのタイミングのうち、任意のタイミングとすることができる。

また、図示しない演出ボタンや、ジョグダイヤル、レバー等の操作手段を設けて、当該操作手段を操作することにより、上乗せ報知が行われるようにしてもよい。また、上乗せに係る当選役を停止表示させない場合には、上乗せが行われた旨を報知しないようにしてもよい。

また、本実施形態では、遊技状態制御手段などの各種手段としての動作を主制御部 10 が行ったが、副制御部 20 がその一部又は全部を行い、副制御部 20 が各種手段として動作することもできる。

10

【0146】

また、本発明をスロットマシンに適用したがパチンコ（例えば、玉スロ）などその他の遊技機に適用することもできる。

また、メダル、遊技球等の現物の遊技媒体を用いることなく、データ形式の擬似遊技媒体を用いてゲームを実行可能な、いわゆる封入式遊技機にも、本発明を適用することができる。

【0147】

また、本実施形態では、可変表示手段としてモータにより駆動制御されるリールを用いたが、これに代えて又はこれに加えて、液晶表示器などの表示器にリール等の図柄が変動する画像を表示させることにより、表示器を識別情報の可変表示手段として用いることもできる。

20

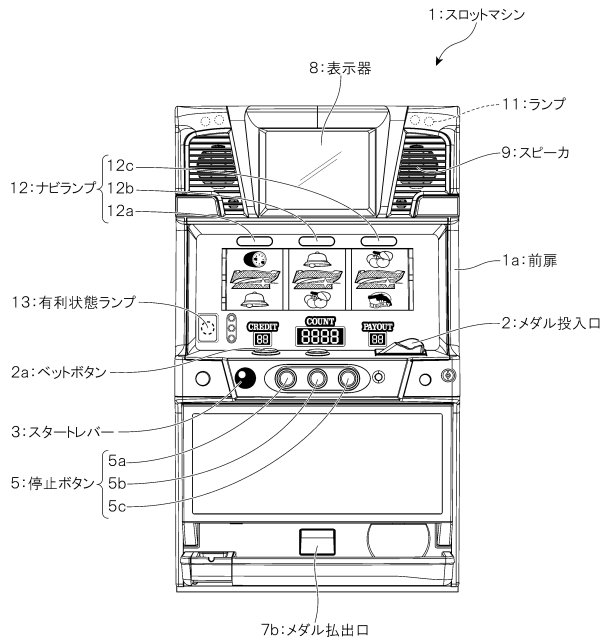
【符号の説明】

【0148】

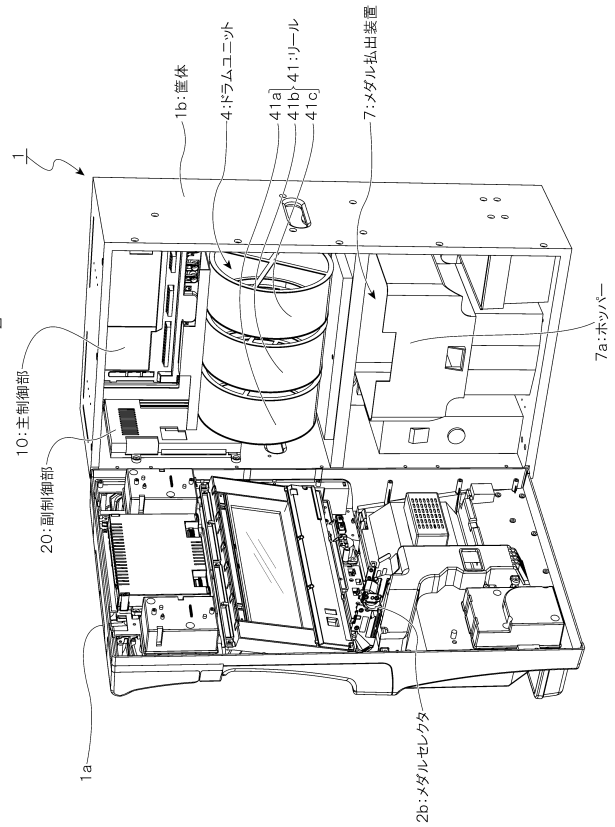
- 1 スロットマシン
- 2 メダル投入口
- 2 a ベットボタン
- 3 スタートレバー
- 5 停止ボタン
- 8 表示器
- 9 スピーカ
- 10 主制御部
- 11 ランプ
- 20 副制御部
- 41 リール

30

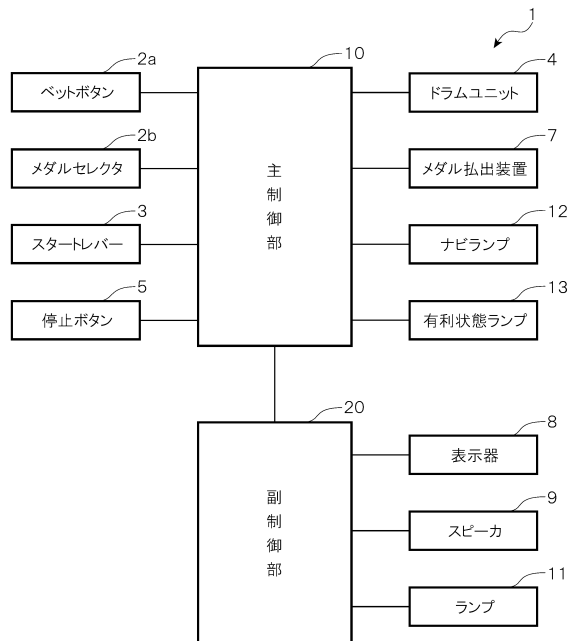
【図 1】



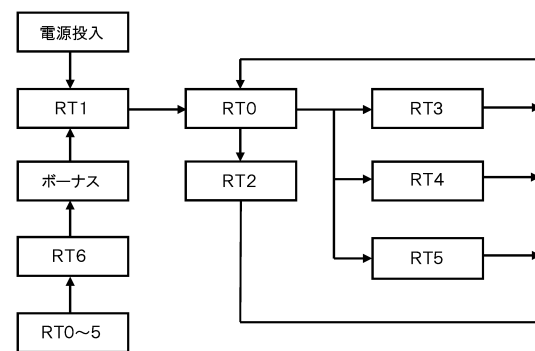
【図 2】



【図 3】



【図 4】



【図 5】

遊技状態	期間	突入契機	終了契機
ボーナス	有限	ボーナス図柄停止	小役8入賞又は12ゲーム消化
RT0	無限	RT1中の所定図柄停止 又はRT2~5終了	転落リプレイ 又は昇格リプレイ1~3の停止
RT1	無限	電源投入の一部又はボーナス終了	所定図柄停止
RT2	有限	RT0中の転落リプレイ停止	128ゲーム消化
RT3	有限	RT0中の昇格リプレイ1停止	10ゲーム消化
RT4	有限	RT0中の昇格リプレイ2停止	10ゲーム消化
RT5	有限	RT0中の昇格リプレイ3停止	50ゲーム消化
RT6	無限	ボーナス当選	ボーナス図柄停止

【図 6】

遊技状態	リプレイ役当選確率	RT3～5移行権利役当選確率
RT0	1/4	—
RT1	1/7.3	1/16384
RT2	1/7.3	1/128
RT3	1/2	1/10
RT4	1/2	1/5
RT5	1/4	1/4
RT6	1/7.3	—

【図 7】

RT3～5移行権利	RT0においてRT0からRT3～5に移行する権利
獲得条件	RT3～5移行権利役当選時において権利獲得を許容する権利獲得許容状態にあること
消失条件	条件1 RT3、4への移行により1つ消失
	条件2 RT5への移行によりすべて消失
	条件3 有利状態の継続が所定ゲーム数に達するとすべて消失

【図 8】

権利獲得許容状態	状態1	特定役の当選後の1、2ゲームと、2ゲーム目から行われる継続抽選に当選し続ける限りのゲーム間
	状態2	RT0において少なくとも2つ以上の移行権利を保有している状態でRT3、4に突入したときの突入1ゲーム目に加え、1ゲーム目から行われる継続抽選に当選し続ける限りの最大10ゲーム間

【図 9】

アシスト条件1	権利獲得許容状態の状態1
アシスト条件2	RT3～5移行権利の保有

【図 15】

RT1	出現率	入賞可能リプレイ図柄	
リプレイ役		通常リプレイ	BARリプレイ
リプレイ1	2213/2214	6/6	—
リプレイ7	1/2214	5/6	1/6

【図 16】

RT2	出現率	入賞可能リプレイ図柄	
リプレイ役		通常リプレイ	BARリプレイ
リプレイ1	1630/1730	6/6	—
リプレイ7	100/1730	5/6	1/6

【図 17】

当選役	当選確率	変動条件
リプレイ役	1/7.3～1/2	RTの種類
ベル役	1/10	—
チェリー役	1/32	—
スイカ役	1/48	—
シングルボーナス役	1/17	—
ボーナス役	固定 25/16384	—
	変動 5/16384～30/16384	6段階設定確率
ハズレ	1/10～1/8	6段階設定確率

【図 18】

固定ボーナス内訳			
設定	ボーナス1	ボーナス2	ボーナス3
設定1～6	40/100	40/100	20/100

【図 10】

RT0	当選確率	入賞可能リプレイ図柄				
リプレイ役		通常リプレイ	転落リプレイ	昇格リプレイ1	昇格リプレイ2	昇格リプレイ3
リプレイ1	1/16	6/6	—	—	—	—
リプレイ2	1/32	1/6	5/6	—	—	—
リプレイ3	1/16	1/6	4/6	1/6	—	—
リプレイ4	1/64	1/6	4/6	1/6	—	1/6
リプレイ5	1/16	1/6	4/6	—	1/6	—
リプレイ6	1/64	1/6	4/6	—	1/6	1/6

【図 11】

RT3～5移行権利保有時におけるRT5への移行制限		
継続ゲーム数	制限の有無	リプレイ4、6当選時のナビ
～1299	あり	昇格リプレイ1又は2の入賞ナビ
1300～1450	なし	昇格リプレイ3の入賞ナビ
1451～1499	あり	昇格リプレイ1又は2の入賞ナビ

【図 12】

RT3	出現率	入賞可能リプレイ図柄	
リプレイ役		通常リプレイ	BARリプレイ
リプレイ1	80/100	6/6	—
リプレイ7	20/100	5/6	1/6

【図 13】

RT4	出現率	入賞可能リプレイ図柄	
リプレイ役		通常リプレイ	BARリプレイ
リプレイ1	60/100	6/6	—
リプレイ7	40/100	5/6	1/6

【図 14】

RT5	出現率	入賞可能リプレイ図柄	
リプレイ役		通常リプレイ	BARリプレイ
リプレイ7	100/100	5/6	1/6

【図 19】

固定ボーナス内訳	
設定	ボーナス4
設定1	5/16384
設定2	10/16384
設定3	15/16384
設定4	20/16384
設定5	25/16384
設定6	30/16384

【図 20】

ボーナス移行前状態			RT0移行時に付与される特典
RT状態	アシスト条件1	アシスト条件2	
RT0	×	×	なし
	○	×	移行権利2つ上乗せ
	×	○	なし
	○	○	移行権利1つ上乗せ
RT1	×	×	なし
	○	×	移行権利2つ上乗せ
	×	○	なし
	○	○	移行権利1つ上乗せ
RT2	×	×	なし
	○	×	移行権利2つ上乗せ
	×	○	なし
	○	○	移行権利1つ上乗せ
RT3	×	×	なし
	○	×	移行権利2つ上乗せ
	×	○	RT3に復帰
	○	○	RT3に復帰
RT4	×	×	なし
	○	×	移行権利2つ上乗せ
	×	○	RT4に復帰
	○	○	RT4に復帰
RT5	×	×	なし
	○	×	移行権利5つ上乗せ
	×	○	なし
	○	○	移行権利1つ上乗せ

【図 2 1】

停止図柄	RT3～5移行権利 未保有状態	RT3～5移行権利 保有状態
BARリプレイ	移行権利1つ付与	状態2の継続当選率アップ
7リプレイ	移行権利2つ以上付与	移行権利2つ以上付与 + 状態2の継続当選率アップ

【図 2 2】

RT3	選択率	RT3, 4連続移行予定回数(RT3～5移行権利数)						
シナリオ		1回目	2回目	3回目	4回目	5回目	6回目	7回目
1	80/100	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV1	LV2
2	8/100	LV2	LV2	LV2	LV2	LV2	LV2	LV2
3	8/100	LV2	LV3	LV2	LV3	LV2	LV3	LV4
4	4/100	LV4	LV4	LV4	LV4	LV4	LV4	LV4

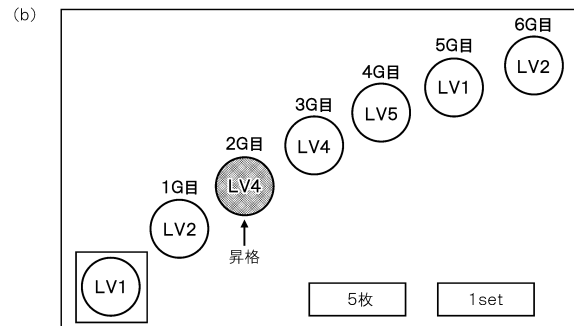
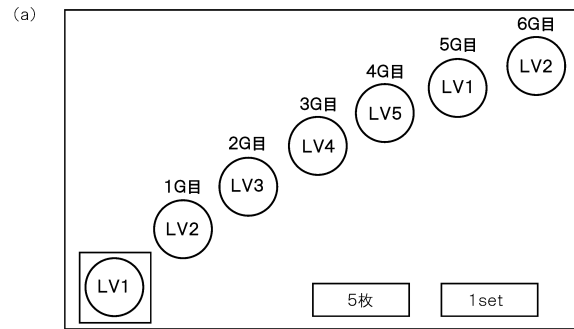
※LV1=50%, LV2=60%, LV3=70%, LV4=80%, LV5=100%

【図 2 3】

RT4	選択率	RT3, 4連続移行予定回数(RT3～5移行権利数)						
シナリオ		1回目	2回目	3回目	4回目	5回目	6回目	7回目
1	50/100	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV1	LV2
2	20/100	LV2	LV2	LV2	LV2	LV2	LV2	LV2
3	20/100	LV2	LV3	LV2	LV3	LV2	LV3	LV4
4	10/100	LV4	LV4	LV4	LV4	LV4	LV4	LV4

※LV1=50%, LV2=60%, LV3=70%, LV4=80%, LV5=100%

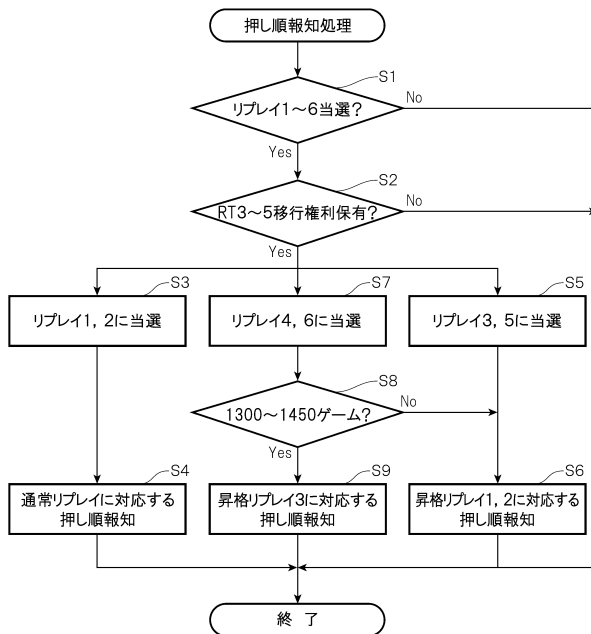
【図 2 4】



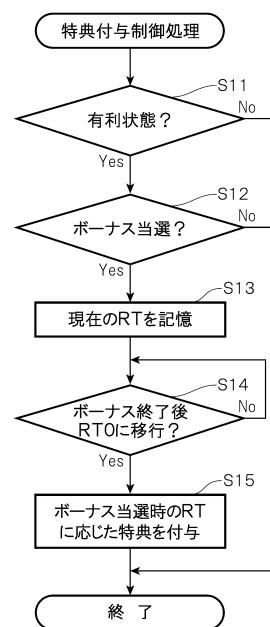
【図 2 5】

条件	特典
状態2中のチュリー役又はスィカ役の当選	当該状態2中の継続当選率アップ

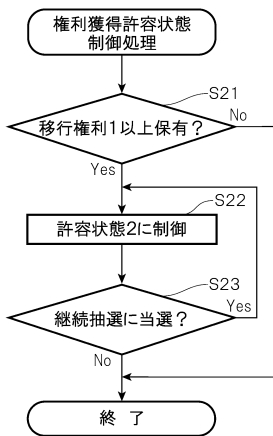
【図 2 6】



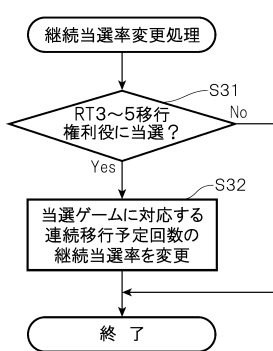
【図 2 7】



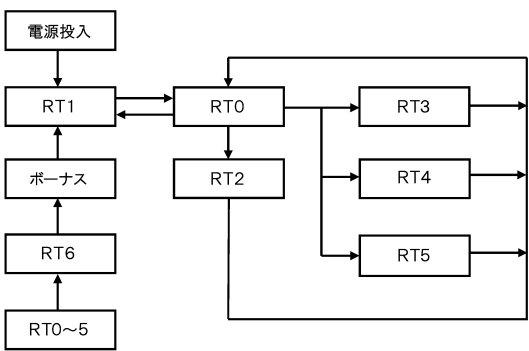
【図 28】



【図 29】



【図 30】



【図 31】

遊技状態	期間	突入契機	終了契機
ボーナス	有限	ボーナス図柄停止	小役8入賞又は12ゲーム消化
RT0	無限	RT1中の所定図柄停止 又はRT2～5終了	転落リプレイ 又は昇格リプレイ1～3の停止
RT1	無限	電源投入の一部、ボーナス終了、 又はRT0中の転落リプレイ1停止	所定図柄停止
RT2	有限	RT0中の転落リプレイ2停止	128ゲーム消化
RT3	有限	RT0中の昇格リプレイ1停止	10ゲーム消化
RT4	有限	RT0中の昇格リプレイ2停止	10ゲーム消化
RT5	有限	RT0中の昇格リプレイ3停止	10ゲーム消化
RT6	無限	ボーナス当選	ボーナス図柄停止

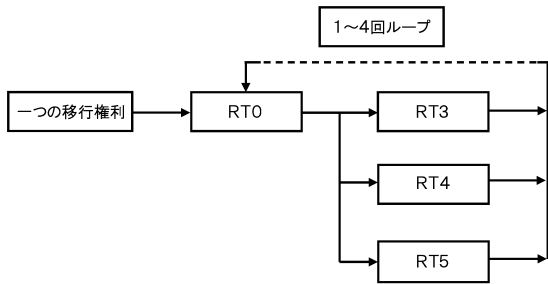
【図 32】

RT3～5移行権利	RT0においてRT0からRT3～5に移行する権利	
獲得条件	ボーナス1～3中に所定の条件成立、 又はRT3～5中に特定役に当選	
消失条件	条件1	RT3～5への移行により1つ消失
	条件2	有利状態の継続が所定ゲーム数に達すると すべて消失

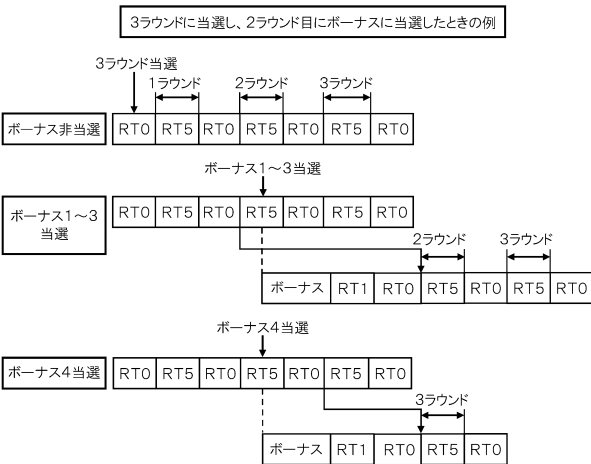
【図 35】

	リプレイ2	リプレイ3	リプレイ4
1ラウンド	225	185	105
2ラウンド	15	40	75
3ラウンド	10	20	50
4ラウンド	5	10	25

【図 33】



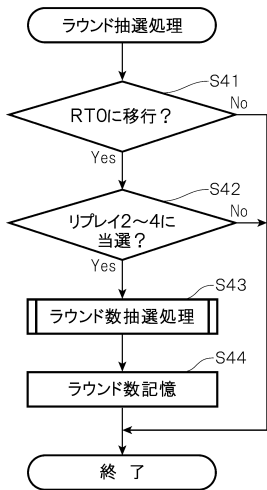
【図 36】



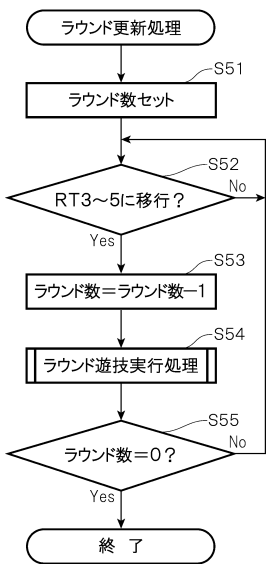
【図 34】

RT0	当選確率	入賞可能リプレイ図柄					
		通常 リプレイ	転落 リプレイ1	転落 リプレイ2	昇格 リプレイ1	昇格 リプレイ2	昇格 リプレイ3
リプレイ1	1/16	6/6	—	—	—	—	—
リプレイ2	1/16	1/6	2/6	2/6	1/6	—	—
リプレイ3	1/16	1/6	2/6	2/6	—	1/6	—
リプレイ4	1/16	1/6	2/6	2/6	—	—	1/6

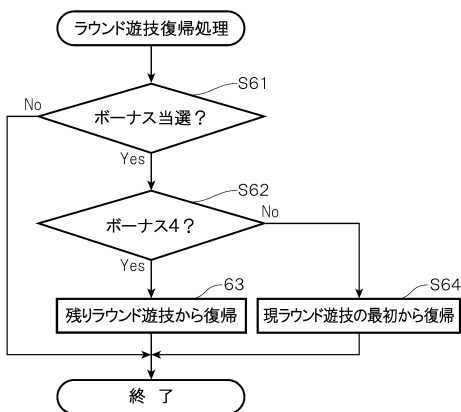
【図 3 7】



【図 3 8】



【図 3 9】



【図 4 1】

遊技状態	期間	突入契機	終了契機
ボーナス	有限	ボーナス図柄停止	小役8入賞又は12ゲーム消化
RT0	無限	RT1、3中の所定図柄停止 又はRT4、5終了	転落リプレイ 又は昇格リプレイ1の停止
RT1	無限	電源投入の一部又はボーナス終了	所定図柄停止
RT2	有限	RT0中の転落リプレイ停止	128ゲーム消化
RT3	無限	RT0中の昇格リプレイ1停止	所定図柄停止 又は昇格リプレイ2、3停止
RT4	有限	RT3中の昇格リプレイ2停止	10ゲーム消化
RT5	有限	RT3中の昇格リプレイ3停止	10ゲーム消化
RT6	無限	ボーナス当選	ボーナス図柄停止

【図 4 2】

遊技状態	リプレイ役当選確率	RT4、5移行権利役当選確率
RT0	1/4	—
RT1	1/7.3	1/16384
RT2	1/7.3	1/128
RT3	1/2	—
RT4	1/2	1/1
RT5	1/4	1/5
RT6	1/7.3	—

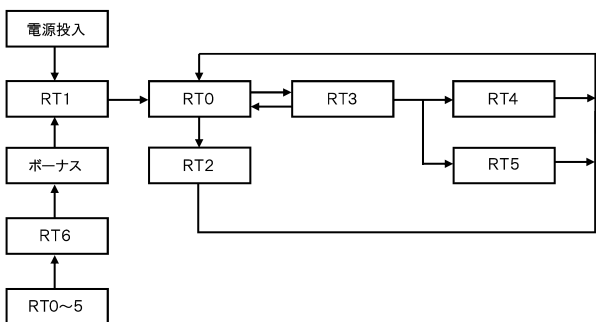
【図 4 3】

RT4、5移行権利		RT0においてRT0からRT3～5に移行する権利	
獲得条件	条件1	RT4、5移行権利役当選時において権利獲得を 許容する権利獲得許容状態にあること	
消失条件	条件2	RT4、5終了時に1つ消失	

【図 4 4】

権利獲得許容状態	状態1	特定役の当選後の1、2ゲームと、2ゲーム目から行われる 継続抽選に当選し続ける限りのゲーム間
	状態2	RT4、5移行権利の保有状態

【図 4 0】



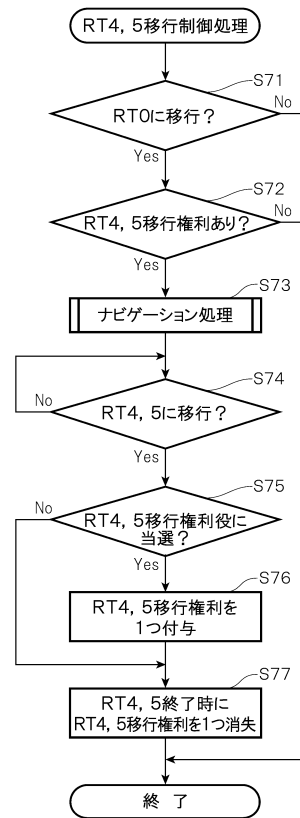
【図 4 5】

RT0		入賞可能リプレイ図柄		
リプレイ役	当選確率	通常 リプレイ	転落 リプレイ	昇格 リプレイ1
リプレイ1	2/16	6/6	—	—
リプレイ2	2/16	—	5/6	1/6

【図 4 6】

RT3		入賞可能リプレイ図柄	
リプレイ役	出現率	昇格 リプレイ2	昇格 リプレイ3
リプレイ3	7/10	6/6	—
リプレイ4	3/10	—	6/6

【図 4 7】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2018-015165(JP,A)
特開2016-019559(JP,A)
特許第5905635(JP,B1)
特開2005-066136(JP,A)
特開2008-079941(JP,A)
特開2014-083096(JP,A)
「SLOT魔法少女まどか マギカ」,パチスロ攻略マガジン 2014年4月号,株式会社ブラントピア,2014年 3月 7日,76-81ページ

- (58)調査した分野(Int.Cl.,DB名)
A63F 5/04