

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6810465号
(P6810465)

(45) 発行日 令和3年1月6日(2021.1.6)

(24) 登録日 令和2年12月15日(2020.12.15)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 5/04 (2006.01) A 6 3 F 5/04 6 5 0

請求項の数 5 (全 55 頁)

(21) 出願番号	特願2018-22784 (P2018-22784)	(73) 特許権者	591142507
(22) 出願日	平成30年2月13日(2018.2.13)		株式会社北電子
(62) 分割の表示	特願2017-174570 (P2017-174570) の分割		東京都豊島区西池袋 1-7-7
原出願日	平成28年10月26日(2016.10.26)	(74) 代理人	110002354
(65) 公開番号	特開2018-79399 (P2018-79399A)		特許業務法人平和国際特許事務所
(43) 公開日	平成30年5月24日(2018.5.24)	(72) 発明者	米谷 謙一
審査請求日	令和1年9月27日(2019.9.27)		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	森田 真彦

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】

第1遊技設定値と、第2遊技設定値と、を含む複数の遊技設定値のうち、何れかを設定可能な設定手段と、

前記設定手段により設定された遊技設定値に関する情報である遊技設定値情報を報知可能な報知手段と、

当選役を決定可能な当選役決定手段と、

第1遊技状態と、当該第1遊技状態よりも有利な第2遊技状態と、当該第1遊技状態よりも有利な第3遊技状態と、を含む複数の遊技状態のうち、何れかの遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段と、

前記第2遊技状態において、前記当選役決定手段により特定当選役が決定された場合、前記第2遊技状態を延長させるための延長利益を付与可能な付与手段と、

を備え、

前記遊技状態制御手段は、

前記第2遊技状態において、所定条件が成立したことに基づいて、遊技状態を前記第3遊技状態に制御することが可能であり、

前記報知手段は、

前記第3遊技状態において、前記当選役決定手段により前記特定当選役が決定された場合、前記遊技設定値情報を報知可能である

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記第 2 遊技状態及び前記第 3 遊技状態を含む有利状態における遊技回数を計数可能な遊技回数計数手段を備え、

前記遊技状態制御手段は、

前記第 2 遊技状態において、前記遊技回数計数手段による計数結果が特定遊技回数に到達した場合、遊技状態を前記第 1 遊技状態に制御する

ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記第 2 遊技状態及び前記第 3 遊技状態を含む有利状態における遊技回数を計数可能な遊技回数計数手段を備え、

前記付与手段は、

前記第 3 遊技状態において、前記遊技回数計数手段による計数結果が特別遊技回数に到達した場合であって、前記当選役決定手段により前記特定当選役が決定された場合、前記延長利益を付与しない

ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記報知手段は、

所定の画像を表示可能な表示手段であり、

前記表示手段は、

前記遊技設定値情報として、前記設定手段により設定された遊技設定値が第 1 遊技設定値であることを示唆する第 1 特定画像を表示可能であり、

前記遊技設定値情報として、前記設定手段により設定された遊技設定値が第 2 遊技設定値であることを示唆する第 2 特定画像を表示可能である

ことを特徴とする請求項 1 ～ 3 の何れか一項に記載の遊技機。

【請求項 5】

前記第 1 遊技状態は、

非 A T 状態であり、

前記第 2 遊技状態及び前記第 3 遊技状態は、

A T 状態である

ことを特徴とする請求項 1 ～ 4 の何れか一項に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、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、R T、A T、A R T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）。

R T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、A T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、A R Tは、アシスト・リプレイ・タイムの略称であり、R TとA T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

10

20

30

40

50

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

【特許文献4】特開2015-104553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】

この目的を達成するため、本発明の遊技機は、第1遊技設定値と、第2遊技設定値と、を含む複数の遊技設定値のうち、何れかを設定可能な設定手段と、前記設定手段により設定された遊技設定値に関する情報である遊技設定値情報を報知可能な報知手段と、当選役を決定可能な当選役決定手段と、第1遊技状態と、当該第1遊技状態よりも有利な第2遊技状態と、当該第1遊技状態よりも有利な第3遊技状態と、を含む複数の遊技状態のうち、何れかの遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段と、前記第2遊技状態において、前記当選役決定手段により特定当選役が決定された場合、前記第2遊技状態を延長させるための延長利益を付与可能な付与手段と、を備え、前記遊技状態制御手段は、前記第2遊技状態において、所定条件が成立したことに基づいて、遊技状態を前記第3遊技状態に制御することが可能であり、前記報知手段は、前記第3遊技状態において、前記当選役決定手段により前記特定当選役が決定された場合、前記遊技設定値情報を報知可能である構成としてある。

【図面の簡単な説明】

【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。

【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。

【図 15】R T 1 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】R T 2 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が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 R T に応じて付与される特典を示す図表である。

10

【図 21】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 22】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 23】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 24】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 25】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。

20

【図 26】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 27】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 28】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 29】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 30】第 2 実施形態に係る遊技状態の状態遷移図である。

【図 31】各遊技状態への移行条件を示す図表である。

30

【図 32】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 33】ラウンド遊技を説明するための図である。

【図 34】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 35】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 36】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 37】ラウンド数の抽選処理を示すフローチャートである。

【図 38】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 39】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。

40

【図 40】第 3 実施形態に係る遊技状態の状態遷移図である。

【図 41】各遊技状態への移行条件を示す図表である。

【図 42】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 43】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 44】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 45】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 46】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。

50

【図４７】ＲＴ４，５への移行制御処理を示すフローチャートである。

【図４８】ボーナス中の抽選対象とその当選確率を示す図表である。

【図４９】ボーナス中の抽選対象に対応する停止図柄の組合せを示す図である。

【図５０】ボーナス中に停止した図柄の組合せと継続ゲーム数とに応じて付与される特典を示す図表である。

【図５１】継続ゲーム数に応じた押し順報知確率を抽選対象ごとに示す図表である。

【図５２】ボーナス中の押し順報知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５２を参照して説明する。

10

【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１ｂと、開口部を開閉可能に覆う前扉１ａとを備えている。

前扉１ａは、リール４１ａ～４１ｃ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（２ａ，３，５）を備え、筐体１ｂは、リール４１ａ～４１ｃ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１０、副制御部２０などを備えている。

【０００９】

20

このようなスロットマシン１は、主制御部１０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２ａ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１ａ裏面に設けられたメダルセレクト２ｂ（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。

30

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２ａ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２ａ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。

40

【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２ａの押下操作により設定された掛け数は、主制御部１０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

50

数の図柄の表されたリール４１ａ～４１ｃ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４１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４１ａ～４１ｃが定常回転に達する前に完了するものであるが、リール４１ａ～４１ｃが回転を開始する前に完了するようにしてもよい。

10

【００１５】

各リール４１ａ～４１ｃは、可変表示手段の一例であり、各リール４１ａ～４１ｃ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。

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。

20

【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。

30

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。

40

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

50

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。

【 0 0 1 8 】

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 7 a からメダル払出口 7 b 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・A N Y ・A N Y」）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。

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、「G O ・G O ・G O」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 ・B A R」）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。

【 0 0 1 9 】

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 1 0 が、ベットボタン 2 a、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 2 b などの入力手段からの入力情報に基づいて、リール 4 1 a ~ 4 1 c 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。

【 0 0 2 0 】

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、R T 遊技、及び A R T 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 T V などの表示器 8、スピーカ 9、及び L E D 等の発光手段を備えるランプ 1 1 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 2 0 により制御される。また、副制御部 2 0 は、主制御部 1 0 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。

【 0 0 2 1 】

副制御部 2 0 は、演出制御手段の一例であり、主制御部 1 0 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 2 0 は、主制御部 1 0 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 2 0 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。

【 0 0 2 2 】

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

10

20

30

40

50

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、第 4 実施形態に分けて説明する。

【 0 0 2 3 】

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、R T 0 ~ 6 遊技（以下、単に R T 0 ~ 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 1 0 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。

10

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。

【 0 0 2 4 】

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、「G O ・ G O ・ G O」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 1 2 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（R B）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、R T 0 ~ 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。

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。

20

【 0 0 2 5 】

R T 0 ~ 6 は、内部抽選処理において、図 1 7 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。

【 0 0 2 6 】

例えば、R T 0 は、他の遊技状態の一例であり、R T 1 において所定図柄の組合せが停止した場合、又は、R T 2 ~ 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 1 7 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 ・ B A R」）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。

30

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 ・ B A R」（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。

40

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。

【 0 0 2 7 】

また、この R T 0 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、R T 2 ~ 5 のいずれかに移行する。

つまり、R T 0 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

50

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、R T 0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R T 1, 2, 6よりも遊技者に有利な遊技状態である。

【0028】

R T 1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、R T 0に移行する。

つまり、R T 1は、所定図柄が停止しない限りR T 0に移行しない無限の遊技状態となっている。

10

また、R T 1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 ~ 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、R T 1に移行するものとしたが、このような電源投入後にR T 0に移行することにもすることもできるし、R T 2 ~ 5のいずれかにも移行することもできる。

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。

【0029】

20

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128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。

【0030】

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。

30

また、この遊技状態において10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。

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。

40

【0031】

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10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

50

、6よりも遊技者に有利な遊技状態である。

このRT4では、RT3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、RT0～2, 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。

【0032】

RT5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、RT0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。

また、この遊技状態において50ゲームを消化することにより、RT0に移行する。

10

つまり、RT5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、RT5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）、RT0と同様、「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。

【0033】

RT6は、「ボーナス役」に当選した場合に移行する、RT0～5とは異なるRT状態である。

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。

20

【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】

30

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。

40

【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

50

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、R T 0 から R T 3 ~ 5 のいずれかに移行し、再び R T 0 に戻ることを、単に「ループ」ということがある。

また、「R T 3 ~ 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。

【 0 0 3 7 】

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「R T 3 ~ 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 3 ~ 5 移行権利」が獲得できるものとする。

【 0 0 3 8 】

「R T 3 ~ 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 B A R 図柄 3 つ揃い（例えば、「B A R ・ B A R ・ B A R」などであり、以下、単に「B A R リプレイ」ということもある）とすることができる。

この「R T 3 ~ 5 移行権利役」は、図 6 に示すように、R T 1 ~ 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、R T 3 ~ 5 では、他の R T 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「R T 3 ~ 5 移行権利役」の当選確率は、各 R T 状態における 1 ゲー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。

【 0 0 3 9 】

「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。

【 0 0 4 0 】

「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。

【 0 0 4 1 】

「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。

【 0 0 4 2 】

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（R A M 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、B

10

20

30

40

50

A R 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(「B A R」)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 2 1 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 B A R 又は 7 図柄 3 つ揃いの「B A R 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。

10

【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「R T 3 ~ 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。

20

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 R T 0 から R T 3 , 4 に移行することに基づいて、保有している「R T 3 ~ 5 移行権利」の数を 1 つ減少させ、R T 0 から R T 5 に移行することに基づいて、保有しているすべての「R T 3 ~ 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「R T 3 ~ 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。

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。

30

【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 4 1 停止時)でもよい。

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「R T 3 ~ 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 R T 6 も同様に、有利状態として扱わないことが好ましい。

40

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「R T 3 ~ 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 R T 6 中も有利状態として扱うことが好ましい。

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「R T 3 ~ 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

50

、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「RT 3～5 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、RT 6 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 RT 1 では「状態 1」を引き継ぐことが好ましい。

【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「RT 3～5 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「RT 3～5 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、「RT 3～5 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、RT 1 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「RT 3～5 移行権利」の保有した状態で、RT 0 に移行したときには、RT 3～5 への移行がアシスト（支援）される。

ここで、RT 0 から RT 3～5 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「RT 3～5 移行権利」の保有した状態をいう。

RT 0 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、RT 0 から RT 3～5 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】

RT 0 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、RT 0 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、1/64～1/16）で当選するように設定されており、「RT 0」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（

10

20

30

40

50

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「5 a → 5 b → 5 c」の順に操作する押し順や、停止ボタン5を「5 a → 5 c → 5 b」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。

10

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。

「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。

20

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。

【0051】

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。

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。

30

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)。

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。

40

【0052】

このように、RT0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。

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

50

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。

また、このとき、図 1 , 3 に示す主制御部 1 0 によって制御されるナビランプ 1 2 を、「1 2 a → 1 2 b → 1 2 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 1 2 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。 10

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。 20

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。 30

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。 40

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。 50

つまり、主制御部 10 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、RT3, 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、RT5 (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 10 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。

【0057】

さらに、「継続ゲーム数」が第 3 閾値 (1451 回) 以上、すなわち、1450 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、RT5 (第 2 特定遊技状態) ではなく、RT3, 4 (第 1 特定遊技状態) への移行が制御されることになる。

【0058】

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 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。

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。

【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 通りの押し順のうち 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。

10

20

30

40

50

また、図 5 に示すように、R T 3 , 4 のゲーム数は 1 0 ゲームであるのに対して、R T 5 のゲーム数は R T 3 , 4 のゲーム数よりも期間の長い 5 0 ゲームに設定されている。

【 0 0 6 1 】

このような設定により、R T 5 に移行することにより、「R T 3 ~ 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、R T 5 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 (R T 5 は 5 0 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「R T 3 ~ 5 移行権利役」に当選する状態となり、その当選の度に「R T 3 ~ 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、R T 3 , 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。

10

【 0 0 6 2 】

また、R T 3 と R T 4 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、 $R T 3 < R T 4 (= (1 / 1 0) < (2 / 1 0))$ の関係を有している。

これにより、R T 3 又は R T 4 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、R T 4 では R T 3 よりも多くの「R T 3 ~ 5 移行権利」が獲得できる可能性があることになる。

また、R T 1 と R T 2 においても、図 1 5、1 6 に示すように、所定の確率で「リプレイ 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。

20

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。

30

「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。

40

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。

50

また、固定ボーナス中の当選役として、BAR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。

【0064】

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。

10

【0065】

[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、RTの種類及びアシスト条件の成否を挙げることができる。

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】

20

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。

30

【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。

【0068】

40

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。

【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

50

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。

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「RT4」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に新たに移行するための「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。

10

20

30

40

50

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る。

そして、主制御部 1 0 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 R T 3 ~ 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、R T 1 (第 1 遊技状態) から R T 0 (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。

【 0 0 7 2 】

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。

10

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 2 1 に示すように、「ボーナス役」に当選する前の R T 状態において、「R T 3 ~ 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。

特定の図柄の組合せとは、例えば、「B A R リプレイ」や「7 リプレイ」を挙げることができ、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

20

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 1 2 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、「B A R リプレイ」や「7 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、「B A R リプレイ」や「7 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。

【 0 0 7 3 】

例えば、「ボーナス役」に当選する前の R T 状態において、「R T 3 ~ 5 移行権利」を保有していないときに、「B A R リプレイ」が停止すると、「R T 3 ~ 5 移行権利」が 1 つ付与され、「7 リプレイ」が停止すると、「R T 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。

30

また、「ボーナス役」に当選する前の R T 状態において、「R T 3 ~ 5 移行権利」を保有しているときに、「B A R 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、「7 リプレイ」が停止すると、「R T 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。

【 0 0 7 4 】

「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。

40

「状態 2」は、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 1 0 ゲーム継続可能な状態であるが、ボーナス遊技中に、「B A R リプレイ」や「7 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。

【 0 0 7 5 】

「継続抽選処理」の継続当選率は、R T 0 において少なくとも 2 つ以上の「R T 3 ~ 5

50

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、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において、R T 0からR T 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、R T 0において2つの「R T 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「R T 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】

10

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「R T 3～5 移行権利」を保有している状態でR T 0に移行し、かつ、R T 0からR T 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、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。

20

また、「R T 3」移行時では、図22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23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。

【0077】

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12、図13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。

30

【0078】

このように、主制御部10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10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、他の継続率に基づいて制御可能としてある。

【0079】

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。

40

図24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、「1G～6G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、「1G～6G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

50

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、「１Ｇ～６Ｇ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ＢＡＲ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ＲＴ３，４移行に係るいずれかの継続当選率がアップする。

【００８０】

具体例を示して説明すると、図２４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２４（ａ）は継続当選率のアップ前の画面、図２４（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「２Ｇ目」）の「○」内の「ＬＶ」は、ＲＴ０からＲＴ３，４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、ＲＴ３，４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２４（ａ）に示すように、「ＬＶ３」、すなわち７０％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２４（ｂ）に示すように、「ＬＶ３」が「ＬＶ４」に昇格、すなわち、継続当選率が８０％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「ＬＶ」が「ＬＶ５」（継続当選率１００％）のときには、継続当選率のアップではなく、「ＲＴ３～５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１０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、「ＲＴ３～５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。

【００８１】

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、ＲＴ中においても行われる。

例えば、図２５に示すように、ＲＴ３，４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２４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「○」内の「ＬＶ」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１０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。

ＲＴ３，４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、ＲＴ３，４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、以下の事例を変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。

【 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。

【 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）。

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。

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 20 に示す「RT3 に復帰」又は「RT4 に復帰」の説明において詳述した、「RT3 ~ 5」中にボーナス当選したときに、ボーナス遊技の終了後、「RT1」及び「RT0」を経て再び同じ RT 状態の「RT3 ~ 5」に復帰させるための処理は、図 26 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、「RT0」において、ボーナス遊技前のそれぞれの「RT3 ~ 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、「RT0」から「RT2」への移行を回避しつつ、最終的には、「RT0」から目的とする「RT3 ~ 5」への移行が実現されることになる。

10

【0086】

図 27 は、ボーナス前の RT 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(S11)。

有利状態でないときには(S11 - No)、処理を終了する。

有利状態のときには(S11 - Yes)、ボーナス当選か否かの判定を行う(S12)

。

ボーナスに当選していないときには(S12 - No)、処理を終了する。

ボーナスに当選しているときには(S12 - Yes)、以下の処理を実行する。

20

まず、ボーナス当選時の RT 状態の種類を記憶する(S13)。

ボーナスの終了後、RT1 を経て RT0 に移行したか否かを判定する(S14)。

RT0 に移行したと判定したときには(S14 - Yes)、主制御部 10 が遊技状態判定手段として動作し、S13 において記憶した RT 状態から、ボーナス当選前の RT 状態の種類を判定し、この判定結果に基づいて、図 20 に示す図表から、ボーナス当選前の RT 状態の種類に応じた特典を付与する(S15)。このとき、主制御部 10 が特定値増加手段として動作し、「RT3 ~ 5 移行権利」を 1 つ以上「上乘せ」(復帰を含む)することにより、「RT3 ~ 5 移行権利」を増加させることもできる。

【0087】

図 28 は、RT0 において「RT3 ~ 5 移行権利」を 2 つ以上保有している状態で RT0 から RT3, 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。

30

この処理では、最初に、RT3, 4 に移行した時点で、「RT3 ~ 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(S21)。このような判定を行うのは、RT0 において「RT3 ~ 5 移行権利」を 2 つ以上保有していても、RT3, 4 に移行することにより、「RT3 ~ 5 移行権利」を 1 つ消失するからである。

「RT3 ~ 5 移行権利」を 1 つ以上保有していないときには(S21 - No)、処理を終了する。

「RT3 ~ 5 移行権利」を 1 つ以上保有しているときには(S21 - Yes)、「権利獲得許容状態」の「状態 2」に移行させる制御を行う(S22)。

40

「状態 2」に移行後は、RT3, 4 に移行した 2 ゲーム目から「継続抽選処理」を実行し(S23)、これに当選し続ける限り(S23 - Yes)、「状態 2」を最長 10 ゲームに亘って継続させる(S22)。

一方、当選しなかったときには(S23 - No)、「権利獲得許容状態」ではない単なる RT3, 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)。

【0088】

図 29 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。

50

この処理では、ボーナス遊技中において、BARリプレイやフリプレイなどの「RT3～5移行権利役」に当選したか否かの判定を行う(S31)。「RT3～5移行権利役」に当選していないときは(S31-No)、処理を終了する。

「RT3～5移行権利役」に当選しているときは(S31-Yes)、図24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(S32)。

【0089】

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、RT3～5をRT遊技としたが、ART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るART遊技としてもよい。

また、RT3～5をAT遊技としてもよい。その際には、上記と同様に、RT3～5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。

【0090】

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。

【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。

【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。

「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。

10

20

30

40

50

【 0 0 9 4 】

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。

また、「有利状態」に 1 5 0 0 ゲーム滞在すると、1 5 0 1 ゲーム目からは、1 5 0 0 ゲームのときの R T 状態が無限 R T 状態のときにはその状態を継続させることが好ましく、1 5 0 0 ゲームのときの R T 状態が有限 R T のときには、当該有限 R T 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、1 5 0 0 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 R T 1 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、1 0 0 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 1 0 0 % 移行するようにすることもできるが、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 6 6 % に限らず、他の % でもよい。

【 0 0 9 5 】

また、R T 0 から R T 3 ~ R T 5 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、R T 3 ~ R T 5 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 1 0 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。

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。

R T 5 に移行するための押し順の報知は、「1 3 0 0 ゲーム以上 1 4 5 0 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、「1 2 0 0 ゲーム以上」でもよいし、「9 0 0 ゲーム以上 1 0 0 0 ゲーム以下、及び 1 1 0 0 ゲーム以上 1 2 0 0 ゲーム以下」等、複数段階設けてもよい。

なお、上記のように、R T 5 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。

【 0 0 9 6 】

また、R T 3 及び R T 4 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、R T 3 よりも R T 4 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、R T 3 の方を高い当選確率にしてもよい。

図 2 2、2 3 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。

また、R T 3 と R T 4 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、R T 3 よりも R T 4 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 R T 3 又は R T 4 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「R T 3 ~ 5 移行権利」数の上乗せ及び／又は「状態 1」及び「状態 2」よりも多い「R T 3 ~ 5 移行権利」数の上乗せが行われるようにしてもよい。

【0097】

10

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 R T 3 , 4 移行時において、「R T 3 ~ 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 L V）決定し、そのまま「R T 3 ~ 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 L V 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 L V）を決定し、以降において「R T 3 ~ 5 移行権利」ある場合には、このような処理を繰り返すことができる。

また、途中で「R T 3 ~ 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、R T 3 又は R T 4 の移行時に「R T 3 ~ 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。

20

なお、上記に限らず、8 回目以降の継続当選率は、R T 3 , 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 B A R リプレイが停止した場合には、対応する継続当選率（L V）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（L V）のうち、2 つ以上の継続当選率（L V）が昇格したり、対応する継続当選率（L V）が昇格するとともに、「R T 3 ~ 5 移行権利」数を上乗せすることもできる。

30

継続当選率の L V が 5 のときに B A R リプレイが停止した場合には、「R T 3 ~ 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 L V を昇格させるようにしてもよい。

また、R B 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、R B の 2 ゲーム目で B A R リプレイが停止した場合には、6 G 目に対応する継続当選率（L V）を昇格するなどでもよい。

40

また、R B の 7 及び 8 G 目において、B A R リプレイが停止した場合には、複数の継続当選率（L V）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「R T 3 ~ 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 L V）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 L V）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、R T 3 , 4 中と固定ボーナス中にのみ表示するが、初回の

50

R T 3 又は R T 4 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、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、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 R T 3 ~ 5 は、単なる R T ではなく、A T が組み合わされた A R T であること、また、R T 0 から R T 1 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、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 12 などの報知手段を通じて報知されて、A R T 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、R T 1 の突入契機に「転落リプレイ 1」停止が加わり、R T 2 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、R T 3 ~ 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、R T 0 から R T 3 ~ 5 への移行は、第 1 実施形態と同様、R T 0 において「R T 3 ~ 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、「R T 3 ~ 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、R T 3 ~ 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）は当選役ごとに定めてもよいし、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。

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

「R T 3 ~ 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、「B A R リプレイ」や「7 リプレイ」が停止されることになる。

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「R T 3 ~ 5 移行権利」の数を変更することもできる。

なお、「B A R リプレイ」や「7 リプレイ」が停止しなくても、「R T 3 ~ 5 移行権利役」に当選するだけで、「R T 3 ~ 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 R T 3 ~ 5 中だけに付与するのではなく、第 1 実施形態と同様に、R T 1 や R T 2 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、「R T 3 ~ 5 移行権利役」に当選したときに、「R T 3 ~ 5 移行権利」を付与することもできる。

また、R T 3 ~ 5 は、 $R T 3 < R T 4 < R T 5$ の関係に基づいて、「R T 3 ~ 5 移行権利役」の当選確率が高くなることが好ましい。

また、「R T 3 ~ 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、R T 5 への移行により、「R T 3 ~ 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。

10

20

30

40

50

【 0 1 0 4 】

本実施形態のゲーム性の特徴は、第 1 実施形態と同様、R T 0 から R T 3 ~ 5 のいずれかに移行し、再び R T 0 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「R T 3 ~ 5 移行権利」の保有により、図 3 3 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「R T 3 ~ 5」のことを「特定遊技状態」（又は「ラウンド遊技」）という。

「ラウンド数」は、少なくとも 1 つの「R T 3 ~ 5 移行権利」を保有した状態で、最初に R T 0 に移行したときに決定される。

例えば、R T 0 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、R T 0 において抽選対象となる「リプレイ役」について、図 3 4 を参照しながら説明する。

【 0 1 0 5 】

本実施形態では、R T 0 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、「R T 0」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。

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リール 4 1 が制御される。

【 0 1 0 6 】

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が停止することになる。

【 0 1 0 7 】

R T 0 において、「昇格リプレイ 1」の組合せが停止すると「R T 3」に、「昇格リプレイ 2」の組合せが停止すると「R T 4」に、「昇格リプレイ 3」の組合せが停止すると「R T 5」に移行することになる。

また、「R T 3 ~ 5 移行権利」を保有した状態で、最初に R T 0 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。

【 0 1 0 8 】

「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。

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 ~ 2 5 5 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。

10

20

30

40

50

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、制御回数が決定される。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。

【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。

10

例えば、図 36 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 3」の停止により、RT0 から RT5 に移行し、RT5 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 RT（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。

20

なお、この例では、各ラウンドの RT0 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、RT0 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、RT3～RT5 のいずれかに移行することは言うまでもない（図 31 参照）。

【0110】

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「RT3～5 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 RT3～5 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。

30

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、「RT3～5 移行権利」を減少させることが可能である。

【0111】

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 RT0 において、「RT3～5 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「RT3～5 移行権利」とは異なる他の「RT3～5 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。

40

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「RT3～5 移行権利」とは異なる他の「RT3～5 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「RT3～5 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、RT0 において「リプレイ 2～4」に当選したときである。

【0112】

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。

50

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 18 に示すボーナス 1 ～ 3）の場合と、変動ボーナス（図 19 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 36 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。

【0113】

図 36 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、途中に 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。

図 36 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 36 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。

【0114】

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

10

20

30

40

50

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。

【 0 1 1 7 】

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。

【 0 1 1 8 】

なお、1つの「R T 3 ~ 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、R T 3 ~ 5 を、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 A R T 遊技とする。つまり、R T 3 ~ 5 それぞれを 1 セット 5 0 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（A R T 遊技）として扱うこともできる。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。

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「A R T 移行権利」とは異なる他の「A R T 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「A R T 移行権利」に基づくラウンド数を決定可能としてもよい。

【 0 1 1 9 】

主制御部 10 に備える R O M などの記憶手段には、図 3 0 ~ 図 3 6 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 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 3 7 ~ 3 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改めて説明する。

【 0 1 2 0 】

図 3 7 は、「R T 3 ~ 5 移行権利」を保有した状態で、最初に R T 0 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、R T 0 に移行したか否かの判定を行う（S 4 1）。

R T 0 に移行していないときには（S 4 1 - N o）、処理を終了する。

次いで、R T 0 に移行しているときには（S 4 1 - Y e s）、「リプレイ 2 ~ 4」に当選したか否かの判定を行う（S 4 2）。

「リプレイ 2 ~ 4」に当選していないときには（S 4 2 - N o）、処理を終了する。

「リプレイ 2 ~ 4」に当選したときには（S 4 2 - Y e s）、ラウンド数抽選処理を実行する（S 4 3）。

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 3 5 に示す振り分け

10

20

30

40

50

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（S 4 4）、処理を終了する。

なお、R T 0 において「R T 3 ~ 5 移行権利」を保有しない状態で、「リプレイ 2 ~ 4」に当選し、R T 3 ~ 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、R T 0 において「R T 3 ~ 5 移行権利」を保有しない状態で R T 3 ~ 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、「R T 3 ~ 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。

また、R T 0 において「R T 3 ~ 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。

10

【0 1 2 1】

図 3 8 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 R A M などの記憶手段にセットする（S 5 1）。

次に、R T 3 ~ 5 に移行したか否かの判定を行う（S 5 2）。

R T 3 ~ 5 に移行したときには（S 5 2 - Y e s）、セットした「ラウンド数」を - 1 更新する（S 5 3）。そして、ラウンド遊技実行処理を実行することにより（S 5 4）、1 0 ゲーム間継続する R T 3 ~ 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（S 5 5）。

20

更新した「ラウンド数」が「0」のときには（S 5 5 - Y e s）、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（S 5 5 - N o）、再び S 5 2 に戻り、R T 3 ~ 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（S 5 5 - Y e s）、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（S 5 5 - Y e s）、処理終了後において、R T 0 に戻ったときに、「R T 3 ~ 5 移行権利」を保有しているときには、再び、図 3 7 に示すラウンド抽選処理を実行することになる。

【0 1 2 2】

図 3 9 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。

30

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（S 6 1）。

ボーナスに当選していないときには（S 6 1 - 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 6 1 - Y e s）、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（S 6 2）。

ボーナス 4 に当選したときには（S 6 2 - Y e s）、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（S 6 3）、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（S 6 2 - N o）、ボーナス当選時のラウンド遊技の最初から復帰する（S 6 4）。

【0 1 2 3】

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。

40

例えば、本実施形態では、R T 3 ~ 5 を A R T 遊技としたが、R T 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、R T 3 ~ 5 を A T 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、R T 3 ~ 5 移行権利獲得時等）。

また、1 つの「R T 3 ~ 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、R T 3 へのリプレイ 2 = 最大 4 ラウンド、R T 4 へのリプレイ 3 = 最大 5 ラウンド、R T 5 へのリプレイ 4 = 最大 6 ラウンド等

50

）。

また、移行する R T 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、R T 3 へのリプレイ 2 = 4 ラウンド、R T 4 へのリプレイ 3 = 5 ラウンド、R T 5 へのリプレイ 4 = 6 ラウンド等）。

【 0 1 2 4 】

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。

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、R T 3 ~ 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。

10

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）A R T 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）A R T 遊技の終了する可能性の高いことが示唆される。

なお、A R T 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、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。

【 0 1 2 5 】

20

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）。

30

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。

【 0 1 2 6 】

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。

【 0 1 2 7 】

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 4 0 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。

40

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 1 0 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。

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。

【 0 1 2 8 】

50

まず、図 4 1 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）、「昇グリプレイ 2」、又は「昇グリプレイ 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「昇グリプレイ 2」と「昇グリプレイ 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 1 0 ゲームの消化となっている点で、図 5 と相違する。

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。

10

【 0 1 2 9 】

「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。

【 0 1 3 0 】

「R T 4 , 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 B A R 図柄 3 つ揃いの「B A R リプレイ」など）とすることができる。

20

この「R T 4 , 5 移行権利役」は、図 4 2 に示すように、R T 1 , 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、R T 4 , 5 では、R T 1 , 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、R T 4 では、R T 5 よりも高い確率で当選するように設定されている。

【 0 1 3 1 】

また、「権利獲得許容状態」の「状態 1」は、図 4 4 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。

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 6 6 %）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。

30

また、「権利獲得許容状態」の「状態 2」は、図 4 4 に示すように、「R T 4 , 5 移行権利役」を保有している状態とすることができる。「R T 4 , 5 移行権利」を保有している状態で、R T 0 から R T 3 を経て R T 4 , 5 に移行したときには、R T 4 , 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。

【 0 1 3 2 】

40

また、「R T 4 , 5 移行権利」の「消失条件」は、R T 4 , 5 の終了時において、「R T 4 , 5 移行権利」が 1 つ消失する。

つまり、「R T 4 , 5 移行権利」を保有している状態で R T 4 , 5 に移行したとき、又は、「R T 4 , 5 移行権利」を保有していない状態で R T 4 , 5 に移行しその R T 4 , 5 中に「R T 4 , 5 移行権利」を獲得したときには、R T 4 , 5 の終了時において、1 つの「R T 4 , 5 移行権利」が消失することになる。

【 0 1 3 3 】

また、「R T 4 , 5 移行権利」の保有を前提として、R T 0 から R T 3 を経て R T 4 , 5 への移行をアシストする「昇グリプレイ 1 ~ 3」について、図 4 5、図 4 6 を参照しながら説明する。

50

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。

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。

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

10

20

30

40

50

、「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 4 2 に示すように、R T 4 では、1 / 2 の確率で「リプレイ役」に当選するのに対して、R T 5 では、1 / 4 の確率で「リプレイ役」に当選することから、R T 4 の方が R T 5 よりも遊技者に有利な遊技状態となっている。

また、R T 4 では、「R T 4 , 5 移行権利役」が 1 / 1 の確率で当選するように設定され、R T 5 では、「R T 4 , 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、R T 4 と R T 5 とでは、R T 4 の方が R T 5 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、「R T 4 , 5 移行権利役」の当選確率が高いことから、これに応じて R T 4 の方が R T 5 よりもループの継続率が高くなり、遊技者は、R T 3 において、R T 4 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。

10

なお、R T 4 及び R T 5 では、第 1 実施形態と同様、R T 遊技を行うこととするが、少なくとも R T 4 を第 2 実施形態と同様な A R T 遊技とすることもできる。

【0136】

主制御部 1 0 に備える R O M などの記憶手段には、図 4 0 ~ 図 4 6 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。

20

図 4 7 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 4 7 は、R T 0 から R T 3 を経て R T 4 又は R T 5 への移行を制御する R T 4 , 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、R T 0 に移行したか否かの判定を行う (S 7 1) 。

R T 0 に移行していないときには (S 7 1 - N o) 、処理を終了する。

R T 0 に移行したときには (S 7 1 - Y e s) 、さらに、「R T 4 , 5 移行権利」を保有しているか否かの判定を行う (S 7 2) 。

「R T 4 , 5 移行権利」を保有しているときには (S 7 2 - Y e s) 、ナビゲーション処理を実行する (S 7 3) 。

30

ナビゲーション処理は、R T 0 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、R T 0 から R T 3 に移行することができる。

一方、「R T 4 , 5 移行権利」を保有していないときには (S 7 2 - N o) 、処理を終了する。これにより、R T 0 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ので、「転落リプレイ」が停止する可能性があり、R T 0 から R T 3 に移行することができずに、R T 1 に移行する可能性が高まることになる。

さらに、R T 3 に移行後、「シングルボーナス役」に当選した場合、「R T 4 , 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、R T 0 への移行が回避される。

40

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、R T 4 又は R T 5 のいずれかに移行することになる。S 7 4 では、この移行の判定を行う。

R T 4 又は R T 5 のいずれかに移行したものと判定したときには (S 7 4 - Y e s) 、R T 4 又は R T 5 中において、「R T 4 , 5 移行権利役」に当選したか否かの判定を行う (S 7 5) 。

「R T 4 , 5 移行権利」保有状態での R T 4 又は R T 5 への移行後は、図 4 4 に示す「状態 2」であることから、「R T 4 , 5 移行権利役」に当選した場合は (S 7 5 - Y e s) 、その当選の度に「R T 4 , 5 移行権利」を 1 つずつ付与する (S 7 6) 。

50

次いで、R T 4 又は R T 5 の終了時において、「R T 4 , 5 移行権利」を1つ消失させる(S 7 7)。

【0 1 3 8】

第4実施形態

第4実施形態に係るスロットマシン1は、第1実施形態と同様な構成を有しているものの、以下の点において相違する。

具体的には、第1実施形態において、「状態2」は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あれば、R T 3 , 4 に突入したときの少なくとも突入最初の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としたが、第4実施形態では、少なくともR T 0 において2つ以上の「R T 3 ~ 5 移行権利」を保有している状態であり、かつ、「状態2」への移行を抽選により決定する「状態2 移行抽選処理」において当選したときに、少なくとも突入最初の1ゲーム目において「状態2」が保証される点で相違する。

10

すなわち、第1実施形態では、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限り、100%の確率で「状態2」に移行するものとしたが、第4実施形態では、「R T 3 ~ 5 移行権利」を2つ以上保有しているも、「状態2 移行抽選処理」において当選しない限り、「状態2」に移行することができない点において相違する。

【0 1 3 9】

「状態2 移行抽選処理」は、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」を保有している場合において、R T 3 , 4 への移行に係る当選役である「リプレイ3 ~ 6」の当選又は昇格リプレイ1, 2の停止(第1有利条件の成立)に基づいて行われる抽選処理であり、この抽選処理では、例えば、30%の確率で当選するものとし、当選した場合には、R T 3 , 4 に突入したときの少なくとも突入最初の1ゲーム目は「状態2」が保証され、その後は、第1実施形態と同様、「状態2」が運次第で継続することとする。一方、当選しなかった場合、「状態2」に移行することなく、単にR T 3 , 4 の状態が10ゲームに亘って継続することになる。

20

【0 1 4 0】

さらに、第4実施形態では、このように「状態2」への移行が抽選により決定される点に加え、この「状態2 移行抽選処理」において当選する確率が、固定ボーナス中に停止する図柄の組合せに応じて上昇するという特徴を有している。

30

また、「状態2 移行抽選処理」において当選する確率が上昇するだけでなく、固定ボーナス中に停止する図柄の組合せに応じて「R T 3 ~ 5 移行権利」も獲得できるという特徴を有している。

【0 1 4 1】

ここで、ボーナス中における内部抽選処理の抽選対象について説明する。

図48は、ボーナス中における内部抽選処理の抽選対象を示す図表であり、(a)は固定ボーナス中の抽選対象を示し、(b)は変動ボーナス中の抽選対象を示している。

固定ボーナスは、固定ボーナス役の当選(第2有利条件の成立)に基づいて移行する第2遊技状態の一例であり、この固定ボーナス中は、図48(a)に示すように、抽選対象として抽選対象番号1~4が設定され、それぞれが図表に示す当選確率(例えば、95~2%)で当選するように設定してある。

40

抽選対象番号1は、「ベル役」を当選役とし、抽選対象番号2は、「W青7リプレイ」と「緑7リプレイ」の二つの当選役に重複して当選する重複当選役としてある。

また、抽選対象番号3は、「BARリプレイ」と「通常リプレイ」の二つの当選役に重複して当選する重複当選役としてあり、抽選対象番号4は、「ガセリプレイ」を当選役としてある。

一方、変動ボーナス中は、図48(b)に示すように、抽選対象として抽選対象番号1が設定され、図表に示す当選確率(例えば、100%)で当選するように設定してある。

この抽選対象番号1は、「ベル役」を当選役としてある。

【0 1 4 2】

50

上記各当選役に対応する図柄の組合せについて説明する。

図49の各図は、上記各当選役に対応する図柄の組合せでリール41a～41cが停止したときの停止態様を示している。

図49(a)～(f)は順に「ベル役」、「W青7リプレイ」、「緑7リプレイ」、「BARリプレイ」、「通常リプレイ」、「ガセリプレイ」に対応する図柄の組合せである。

例えば、「W青7リプレイ」は、青色の「7」図柄が二つの入賞ラインに沿って停止する図柄の組合せとしてあり、「緑7リプレイ」は、緑色の「7」図柄が一つの入賞ラインに沿って停止する図柄の組合せとしてある。なお、図49において例示した停止態様に係る入賞ラインは一例であり、他の入賞ラインでもよい。

【0143】

このような当選役のうち、重複当選役として設定されている「W青7リプレイ」と「緑7リプレイ」、「BARリプレイ」と「通常リプレイ」に対応する図柄の組合せは、主制御部10が停止表示態様制御手段として動作して各リール41を制御することにより、以下のような停止ボタン5に対する遊技者の操作態様に違いに応じて停止する。

【0144】

具体的には、「W青7リプレイ」と「緑7リプレイ」の重複当選役である抽選対象番号2に当選した場合は、停止ボタン5を「5a→5b→5c」の順、いわゆる「順押し」で操作したときに、「W青7リプレイ」に対応する図柄の組合せ(図49(b)参照)が停止可能となり、停止ボタン5を「5c→5b→5a」の順、いわゆる「逆押し」で操作したときに、「緑7リプレイ」に対応する図柄の組合せ(図49(c)参照)が停止可能となる。

また、「BARリプレイ」と「通常リプレイ」の重複当選役である抽選対象番号3に当選した場合は、「順押し」で操作したときに、「BARリプレイ」に対応する図柄の組合せ(図49(d)参照)が停止可能となり、「逆押し」で操作したときに、「通常リプレイ」に対応する図柄の組合せ(図49(e)参照)が停止可能となる。

このように、「W青7リプレイ」と「緑7リプレイ」、「BARリプレイ」と「通常リプレイ」に対応する図柄の組合せは、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するが、このときの操作態様の組合せは「順押し」と「逆押し」に限らず、例えば、「逆押し」に代えて中停止ボタン5bを最初に操作する「中押し」などのその他の相互に操作態様の異なる組合せでもよい。

なお、「ベル役」(抽選対象番号1)に対応する図柄の組合せは停止ボタン5に対する操作態様を問わずに停止可能である。また、「ガセリプレイ」(抽選対象番号4)に対応する図柄の組合せは、「緑7リプレイ」に対応する図柄の組合せと同様、停止ボタン5を「逆押し」で操作したときに停止可能であり(図49(f)参照)、「逆押し」で操作したときの右停止ボタン5cと中停止ボタン5bの操作までは、右リール41cと、中リール41bに「緑7」が停止することから、リール41がすべて停止するまでは、あたかも「緑7リプレイ」に当選したかのような印象を与えることができる。

また、「ガセリプレイ」(抽選対象番号4)に対応する図柄の組合せは、「逆押し」に限らず、押し順を問わずに停止してもよく、かつ、「ガセリプレイ」(抽選対象番号4)に当選した場合には、「逆押し」を報知することが好ましく、これにより、当該報知に従って停止操作を行った場合には、途中まで「緑7リプレイ」に当選したかのような印象を与えることができる。

また、「W青7リプレイ」、「緑7リプレイ」、「BARリプレイ」、及び「ガセリプレイ」に対応する図柄の組合せは、それぞれ対応する押し順が規定されているだけでなく、これに加え、適切なタイミングで停止ボタン5を操作しなければ停止せず、適切なタイミング以外での停止ボタン5の操作により、「通常リプレイ」に対応する図柄の組合せが停止するようになっている。これは、各当選役に対応する各リール41上に表されたそれぞれの図柄が、リール41の停止制御時に行われる図柄の引込み制御において、引込み可能な範囲(例えば4コマ以内)を超えて配置されているためである。

【 0 1 4 5 】

このような図柄の組合せのうち、「W青7リプレイ」、「緑7リプレイ」、及び「BARリプレイ」に対応する図柄の組合せが固定ボーナス中に停止すると、図50(a)に示すような特典が付与される。

例えば、「W青7リプレイ」に対応する図柄の組合せが停止すると、「RT3～5移行権利」が付与されるとともに、「状態2移行抽選処理」において当選する確率が100%となり、当該固定ボーナス終了後にRT3, 4に突入したときには「状態2」への移行が保証される。

なお、「RT3～5移行権利」の付与は、当該図柄の組合せ停止時における「RT3～5移行権利」の保有状態によって異なり、例えば、既に「RT3～5移行権利」を保有しているときには、「RT3～5移行権利」を1つ以上付与し、「RT3～5移行権利」を保有していないときには、「RT3～5移行権利」を2つ以上付与することが好ましい。また、この場合、「状態2移行抽選処理」において当選する確率が100%となるので、「状態2移行抽選処理」を行うことなく、「状態2」に移行させてもよい。

また、固定ボーナス中に「W青7リプレイ」に対応する図柄の組合せが停止したときには、当該ボーナス終了後に移行するRT3, 4についてのみ、100%の確率で「状態2」に移行するようにしたが、「W青7リプレイ」に対応する図柄の組合せが停止された時点で保有する全ての「RT3～5移行権利」それぞれについて、100%の確率で「状態2」に移行するようにしてもよい。

【 0 1 4 6 】

また、「緑7リプレイ」に対応する図柄の組合せが停止すると、「状態2移行抽選処理」において当選する確率が、30%から40%に10%上昇する。

なお、この場合、「緑7リプレイ」に対応する図柄の組合せが停止した固定ボーナスの終了時に「RT3～5移行権利」を保有していない場合には、「状態2移行抽選処理」において当選する確率が上昇されなかったものとなる。また、固定ボーナスの終了時に「RT3～5移行権利」を保有していない場合、当該固定ボーナス終了後において「RT3～5移行権利」を新たに獲得し、その後、RT3, 4に突入したとしても、「状態2移行抽選処理」において当選する確率は30%のままとなり、当該固定ボーナス中の「緑7リプレイ」に対応する図柄の組合せの停止が、「状態2移行抽選処理」の当選確率に反映されないことになるが、この限りではなく、反映されてもよい。

また、固定ボーナスの終了時に「RT3～5移行権利」を保有していたとしても、「RT3～5移行権利」の保有数が1つだけでは(RT3又は4移行時に0個になるのであれば)、RT0からの移行時において「状態2」への移行抽選は行われないことが好ましい。

【 0 1 4 7 】

このように、「W青7リプレイ」と「緑7リプレイ」に対応する図柄の組合せは、同じ抽選対象番号2に対応する図柄の組合せではあるが、「W青7リプレイ」の方が「緑7リプレイ」よりも付与される利益が大きい。

「RT3～5移行権利」の付与や「状態2移行抽選処理」の当選確率の上昇などの利益は、RT3～5を第1遊技状態としたときには、第1遊技状態を延長可能にする利益となることから、「緑7リプレイ」に対応する図柄の組合せの停止により、第1延長利益が付与され、「W青7リプレイ」に対応する図柄の組合せの停止により、第1延長利益よりも利益の大きい第2延長利益が付与されることになる。

【 0 1 4 8 】

また、「BARリプレイ」に対応する図柄の組合せが停止すると、「RT3～5移行権利」が1つ付与される。

なお、この場合、付与される「RT3～5移行権利」の数は、1つに限らず、2つ以上でもよい。また、「BARリプレイ」に対応する図柄の組合せが停止する前に、「RT3～5移行権利」を保有していれば1つ以上、「RT3～5移行権利」を保有していなければ2つ以上付与するなど、移行権利の保有数に応じて、付与する移行権利数を異ならせる

ようにしてもよい。

【0149】

以上のような特典は、主制御部10が操作情報報知手段として動作してナビランプ12などの報知手段を制御することにより、固定ボーナス中において抽選対象番号2, 3に当選したときに押し順を報知し、この報知した押し順に従って停止ボタン5が操作され、対応するそれぞれの図柄の組合せが停止したときに、付与されることが好ましい。または、押し順に従わなくても、さらには、対応するそれぞれの図柄の組合せが停止しなくても、報知手段が押し順を報知するだけで、特典が付与されてもよい。

そうすると、抽選対象番号2, 3に当選したときには、「W青7リプレイ」又は「緑7リプレイ」のいずれに対応する押し順を報知するか、「BARリプレイ」又は「通常リプレイ」のいずれに対応する押し順を報知するかによって、付与される特典の内容が変わることになり、これによって遊技者の利益が左右されることになる。

そこで、本実施形態では、主制御部10が延長利益決定手段として動作し、図51に示すように、有利状態の継続ゲーム数の多少に応じて報知する押し順を変えることにより、前述の第1延長利益及び第2延長利益を含む複数の延長利益のうち、いずれの延長利益を付与するかを決定することにより、継続ゲーム数の少ないときには遊技者が大きな利益を享受できるよう、また、継続ゲーム数の多いときには遊技者に過剰な利益が付与されないよう、そのときの遊技者のメダル獲得状況に見合った利益を付与するように設定してある。

【0150】

図51の(a), (b)はそれぞれ抽選対象番号2, 3に当選したときの継続ゲーム数と、押し順報知確率との関係を表した図表である。

押し順報知確率とは、「順押し」又は「逆押し」のいずれの押し順を報知するかを抽選により決定する「報知押し順抽選処理」の実行時に参照される確率であり、この押し順報知確率は、継続ゲーム数に応じて設定されている。

「報知押し順抽選処理」は、延長利益決定手段の一例であり、「順押し」又は「逆押し」のいずれの押し順を報知するかを決定することにより、第1延長利益及び第2延長利益を含む複数の延長利益のうち、いずれの延長利益を付与するかを決定する。

これらの図表から、継続ゲーム数と押し順報知確率との関係には、以下の傾向があることが分かる。

【0151】

例えば、図51(a)は、抽選対象番号2に当選したときの押し順報知確率を示す図表であるが、これを見ると、「W青7リプレイ」の停止表示に対応する「順押し」の報知に関しては、有利状態の序盤（例えば、継続ゲーム数1～750：第2遊技回数）では、「順押し」の報知確率が100%（ $= 255 / 255$ ）であるのに対し、有利状態の終盤（継続ゲーム数1251～1500：第3遊技回数）では、「順押し」の報知確率が0%（ $= 0 / 255$ ）であることから、有利状態の序盤（第2遊技回数）の方が有利状態の終盤（第3遊技回数）よりも「W青7リプレイ」が停止し易い、つまり有利状態の序盤の方が有利状態の終盤に比べて、第2延長利益が決定し易く設定されていることが分かる。

なお、図50(a)では、図50(b)と区別する都合上、継続ゲーム数1492までの「W青7リプレイ」の停止表示により、「RT3～5移行権利」などの特典が付与されるものとなっているが、図51(a)に示すように、継続ゲーム数1251以降は、「順押し」の報知確率が0%であることから、実際には、特典は付与されない。

【0152】

また、「緑7リプレイ」の停止表示に対応する「逆押し」の報知に関しては、有利状態の序盤（例えば、継続ゲーム数1～750：第5遊技回数）では、「逆押し」の報知確率が0%（ $= 0 / 255$ ）であるのに対し、有利状態の終盤（継続ゲーム数1251～1500：第4遊技回数）では、「順押し」の報知確率が100%（ $= 255 / 255$ ）であることから、有利状態の終盤（第4遊技回数）の方が有利状態の序盤（第5遊技回数）よりも、「緑7リプレイ」が停止し易い、つまり有利状態の終盤の方が有利状態の序盤に比

10

20

30

40

50

べて、第1延長利益が決定し易く設定されていることが分かる。

【0153】

このように設定したのは、有利状態の序盤において、大きな恩恵を受けても当該恩恵を消化することができる一方、継続ゲーム数の終盤であれば、当該恩恵を消化きれずに、有利状態が強制終了してしまう可能性が高いためである。

このように、有利状態の継続ゲーム数に応じて付与する恩恵の多少を変えることで、遊技者に喪失感が与えられてしまうことを防止できる。

また、有利状態の終盤においても完全に恩恵が付与されなくなるわけではないので、遊技者に喪失感が与えられてしまうことを防止できる。

さらに、有利状態の中盤（継続ゲーム数751～1250）においては、「W青7リプレイ」及び「緑7リプレイ」の停止表示に対応するいずれの押し順も報知されることで、有利状態の進行状況を明確に把握することを困難にすることができる。

【0154】

また、図51(b)は、抽選対象番号3に当選したときの押し順報知確率を示す図表であるが、当選時における有利状態の継続ゲーム数1～1250、及び継続ゲーム数1493以降については、「BARリプレイ」に対応する「順押し」を報知し、継続ゲーム数1251～1492については「通常リプレイ」に対応する「逆押し」を報知するようになっているため、有利状態の長期に亘って、「RT3～5移行権利」を獲得し易くなっている。

なお、抽選対象番号4に当選したときには、継続ゲーム数の多少にかかわらず、「逆押し」の報知を行うことで、「緑7リプレイ」のテンパイハズレが停止表示されるため（図49(f)参照）、「緑7リプレイ」の停止表示への期待感を煽ることができる。

【0155】

なお、図51に示すように、有利状態の継続ゲーム数1493以降に抽選対象番号2, 3に当選したときには、「W青7リプレイ」の停止表示に対応する押し順は報知されずに、「緑7リプレイ」や「BARリプレイ」の停止表示に対応する押し順が報知され、「緑7リプレイ」や「BARリプレイ」に対応する図柄の組合せが停止することもある。この場合に、「状態2移行抽選処理」の当選確率の上昇や「RT3～5移行権利」の獲得などの特典が付与されても、継続ゲーム数が「1500」になると有利状態が強制的に終了して非有利状態（通常状態：第3遊技状態）に移行することになり、その特典を十分に活かすことができない。特に、固定ボーナスは、「ベル役」に8回入賞するか又は12ゲームの消化により終了することから、継続ゲーム数1493のときに固定ボーナスに移行したとしても、その固定ボーナスの終了時には、継続ゲーム数が少なくとも「1500」に達しているため、その固定ボーナス中に付与された特典を活用する機会がない。

そこで、これらの特典を付与しないこととし、その引き換えに、遊技者に利益のある他の特典を付与することが好ましい。

この場合の他の特典の例として、例えば、スロットマシン1が有する、遊技の有利度合いを設定するための確率設定機能において、設定1～6のいずれかとなる現在の設定値（遊技設定値）を遊技者に報知手段を通じて示唆することが挙げられる。

【0156】

具体的には、主制御部10が到達判定手段として動作し、固定ボーナスの途中又はその終了時において、有利状態の継続ゲーム数が「1500」に到達するかを判定することにより、つまり、有利状態の終了が予測される固定ボーナス中において（有利状態の継続ゲーム数1493以降に開始するボーナス1～3中）、抽選対象番号2, 3に当選しても、「状態2移行抽選処理」の当選確率の上昇や「RT3～5移行権利」の獲得などの特典の付与は行わず、その代わり、これらに当選した場合には、「緑7リプレイ」、「BARリプレイ」に対応する図柄の組合せが停止する押し順を報知するとともに、遊技者に対して設定値（例えば、6段階設定のうちの1つ又は複数）について示唆する。

【0157】

図50(b)に示すように、例えば、押し順の報知によって「緑7リプレイ」（特定停

10

20

30

40

50

止表示態様)に対応する図柄の組合せが停止したときには、そのときの設定値の高低(設定値1~3又は設定値4~6:第1遊技設定値情報)を示唆し、「BARリプレイ」(特別停止表示態様)に対応する図柄の組合せが停止したときには、そのときの設定値が2で割り切れるか否かを示す情報(第2遊技設定値情報)、つまり、奇数設定値(設定値1, 3, 5)か偶数設定値(設定値2, 4, 6)かを示唆する。

この場合の設定値の示唆は、表示器8、スピーカ9などの報知手段が遊技設定値情報報知手段として動作することにより行われる。

具体的には、到達判定手段として動作する主制御部10が固定ボーナスの途中又はその終了時において継続ゲーム数が「1500」に到達するかを判定し、かつ、その固定ボーナス中に抽選対象番号2, 3に当選したことに基づいて、副制御部20が報知手段を制御して設定値の示唆を行う。

10

設定値の示唆は、具体的な数字を示さずに、例えば、副制御部20が実行する「遊技設定値示唆演出処理」において、漫画の人物キャラクタを表示器8などに表示させ、このとき登場するキャラクタの人数の多少により設定値を示唆するなどの設定値示唆演出を行うことが好ましい。

これにより、RTに関する利益が付与されないものの、遊技者に設定値示唆という遊技を継続する上で重要な情報を示唆するため、RTに関する利益が付与されないことによる遊技者の喪失感を低減させることができる。

【0158】

また、設定値示唆の形態を複数種類設けているため、これらの組合せにより具体的な設定値を遊技者が推察することが可能となり、例えば、固定ボーナス中に低設定値と偶数設定値それぞれを示す二つの示唆があれば、設定値2が推察され、また、固定ボーナス中に高設定値と奇数設定値それぞれを示す示唆があれば、設定値5が推察されることになる。

20

なお、有利状態の終了が確定している固定ボーナス1~3中においては、有利状態の終了を示すエンディング演出(通常の固定ボーナス1~3中には実行されない演出)が実行されることが好ましいが、実行しないようにしてもよい。

なお、「状態2移行抽選処理」の当選確率の上昇や「RT3~5移行権利」の獲得などの特典の付与と、設定値示唆などの遊技者に利益のある他の特典の付与との境界を、固定ボーナスの最短ゲーム数である8ゲーム(ベル役8回入賞)を考慮して、継続ゲーム数1493に設定したが、継続ゲーム数1493よりも前の継続ゲーム数(例えば、1481など)を境界とすることもできる。

30

【0159】

主制御部10に備えるROMなどの記憶手段には、図48~図51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。

図52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。

【0160】

図52は、固定ボーナス中に実行される押し順報知処理を示すフローチャートである。

40

この処理では、最初に、抽選対象番号2, 3に当選したかの判定を行う(S81)。

抽選対象番号2, 3に当選していないときには(S81-No)、処理を終了する。

次いで、抽選対象番号2, 3に当選しているときには(S81-Yes)、そのときの継続ゲーム数に応じた押し順報知確率に基づいて(図51参照)、報知する押し順を抽選により決定し(S82)、決定した押し順の報知を行う(S83)。

遊技者がこの報知に従って停止ボタン5を操作することにより、「W青7リプレイ」又は「緑7リプレイ」のいずれかに対応する図柄の組合せか、「BARリプレイ」又は「通常リプレイ」のいずれかに対応する図柄の組合せが停止可能になる。

「W青7リプレイ」、「緑7リプレイ」、又は「BARリプレイ」に対応する図柄の組合せが停止したときには、特典が付与されることになるが、付与される特典の内容は、継

50

続ゲーム数に応じて変化する。

そこで、継続ゲーム数が規定数（１４９２ゲーム）を超過するか否かの判定を行う（Ｓ８４）。

継続ゲーム数が規定数以下のときには（Ｓ８４ - No）、停止した図柄の組合せに応じて、「状態２移行抽選処理」の当選確率の上昇や「ＲＴ３～５移行権利」の獲得などの特典を付与すべく、処理を終了する。

一方、継続ゲーム数が規定数（１４９２）を超過していたときには（Ｓ８４ - Yes）、すなわち、当該固定ボーナスが継続ゲーム数１４９３以降に開始し、そのボーナス中において継続ゲーム数が１５００ゲームに満たないときに、「緑７リプレイ」又は「ＢＡＲリプレイ」に対応する図柄の組合せが停止したときには、「遊技設定値示唆演出処理」を実行し（Ｓ８５）、遊技設定値を示唆する演出を行い、処理を終了する。

10

【０１６１】

以上のように、第４実施形態では、固定ボーナス中に報知された押し順に従って停止した図柄の組合せと、そのときの有利状態の継続ゲーム数とに応じて付与される特典の内容が変わるので、継続ゲーム数の少ないときには遊技者が大きな利益を享受できるよう、また、継続ゲーム数の多いときには遊技者に過剰な利益が付与されないよう、そのときのメダル獲得状況に見合った利益を遊技者に付与することができる。

【０１６２】

以上説明した第４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。

20

例えば、ＲＴ３及びＲＴ４については、開始時に「ＲＴ３～５移行権利」を保有し、かつ、「状態２移行抽選処理」に当選した場合に、「状態２」に移行するようにしたが、「ＲＴ３～５移行権利」を保有していなくても、「状態２移行抽選処理」に当選することにより移行する場合があってもよい。

また、ＲＴ５に移行するときにおいても、「状態２」に移行するようにしてもよい。

また、「状態２」に移行する確率を３０％としたが、この確率に限られる必要はない。例えば、ＲＴ３及びＲＴ４に移行したときの「ＲＴ３～５移行権利」の保有数が多ければ多いほど又は少なければ少ないほど、「状態２」への移行確率が高くなるようにしてもよい。

また、ＲＴ３又はＲＴ４への移行に基づいて、「状態２」への移行確率を抽選により複数種類の確率の中から決定することもできる。

30

また、ＲＴ３に移行するかＲＴ４に移行するかで、「状態２」への移行確率を異ならせてもよく、例えば、ＲＴ３の方がＲＴ４よりも「状態２」への移行確率を高く又は低くするようにしてもよい。

【０１６３】

また、ボーナス中ではなく、通常遊技状態（ＲＴ０～ＲＴ５）において、状態２移行抽選確率を上昇させる抽選を行ってもよい。具体的には、「ＲＴ３～５移行権利」の保有状態で、「スイカ役」や「チェリー役」等のレア役に当選したときに抽選を行い、当該抽選に当選した場合に、状態２移行抽選確率を所定確率に上昇させることもできる。

変動ボーナス（ボーナス４）については、「有利状態」として制御されないようにしたが、「有利状態」として制御してもよい。

40

また、変動ボーナスを「有利状態」として制御した場合に、当該ボーナス中において、固定ボーナスと同様の小役を当選可能とし、「ＲＴ３～５移行権利」の付与（上乘せ）や、「状態２移行抽選処理」の当選確率を上昇させるようにしてもよい。

抽選対象番号２の抽選結果を得られた場合であって、「逆押し」の報知が行われることが決定された場合には（「緑７リプレイ」に対応する図柄の組合せの停止）、当該ボーナス終了後に制御されるＲＴ３又はＲＴ４において、「状態２」に制御される確率が１０％上昇するようにしたが、この数値に限られない。

また、上昇率を複数設け、「逆押し」の報知が行われることが決定された場合に、当該複数の上昇率の中から決定された上昇率分だけ、状態２移行抽選確率を上昇させるように

50

してもよい。

また、有利状態の継続ゲーム数に依存して、「W青フリプレイ」及び「緑フリプレイ」に対応する図柄の組合せのうち、いずれかを停止表示させるための押し順報知が行われるが、依存しないようにしてもよい。すなわち、有利状態の継続ゲーム数にかかわらず、一律で「W青フリプレイ」及び「緑フリプレイ」に対応する図柄の組合せのうち、いずれかを停止表示させるかを抽選するようにしてもよい。

また、有利状態の序盤（例えば継続ゲーム数1～750）であれば、「緑フリプレイ」に対応する押し順が報知され易くし、有利状態の終盤（例えば継続ゲーム数1251～1500）であれば、「W青フリプレイ」に対応する押し順が報知され易くしてもよい。

【0164】

10

また、有利状態の終了が確定している（予測される）固定ボーナスにおいて、「RT3～5移行権利」の付与（上乗せ）や、「状態2移行抽選処理」の当選確率を上昇させる抽選が行われるようにしてもよい。

また、有利状態の終了が確定している（予測される）固定ボーナスにおいて、「緑フリプレイ」及び「BARリプレイ」に対応する図柄の組合せが停止した場合に、設定値の示唆ではなく、設定値を明確に報知してもよい（例えば、数字を表示）。

また、「緑フリプレイ」に対応する図柄の組合せが複数回停止した場合に、設定値の高低を示唆し、「BARリプレイ」に対応する図柄の組合せが複数回停止した場合に、奇数設定値か偶数設定値かを示唆するようにしてもよい。

【0165】

20

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。

【0166】

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乗せし難い遊技状態から相対的に上乗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、上乗せのし易さが変化しないため、改善の余地があった。

30

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」の獲得期待度や上乗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、上乗せのし易さを変化させることができる。

【0167】

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RT0に移行したときに、ボーナス当選前のRT状態を参照して、そのRT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ART抽選において当選するとARTに移行し、当該ART中に当選した小役に応じて、ART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、当選した小役に応じ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。

40

これに対して、本実施形態のスロットマシン1では、RT0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。

【0168】

また、例えば、本実施形態のスロットマシン1では、RT3, 4への移行後において、移行時における「移行権利」の有無や数に応じて、「移行権利」の獲得しやすい「状態2

50

」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、ART 遊技の開始時に必ず、ART 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、ART 遊技を行う遊技機が開示されている。しかしながら、ART 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。

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。

【0169】

10

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 ART 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 ART 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、ART 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、ART 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 ART 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、ART 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 ART 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。

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、ART 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。

【0170】

また、例えば、本実施形態のスロットマシン 1 では、固定ボーナス中に報知された押し順に従って停止した図柄の組合せと、そのときの有利状態の継続ゲーム数とに応じて付与される特典の内容を変えることができる。

一方、特許文献 4 には、所定の条件に基づいて上乗せゲーム数を決定し、決定した上乗せゲーム数を ART の残りゲーム数に加算する遊技機が開示されているが、決定した上乗せゲーム数が上限値を超えていた場合には、超えていた分を切り捨てた形で、残りゲーム数に加算するため、遊技者に多大な喪失感を与え、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、継続ゲーム数の少ないときには遊技者が大きな利益を享受できるよう、また、継続ゲーム数の多いときには遊技者に過剰な利益が付与されないよう、そのときのメダル獲得状況に見合った利益を遊技者に付与することができる。また、継続ゲーム数の多いときには利益を付与する代わりに、設定値を示唆するなど、遊技を継続する上で重要な情報を示唆するため、遊技に関する利益が付与されないことによる遊技者の喪失感を低減することができる。

【0171】

40

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 ~ 4 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。

【0172】

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。

【0173】

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。

50

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 1 0 が行ったが、副制御部 2 0 がその一部又は全部を行い、副制御部 2 0 が各種手段として動作することもできる。

【 0 1 7 4 】

10

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。

【 0 1 7 5 】

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

20

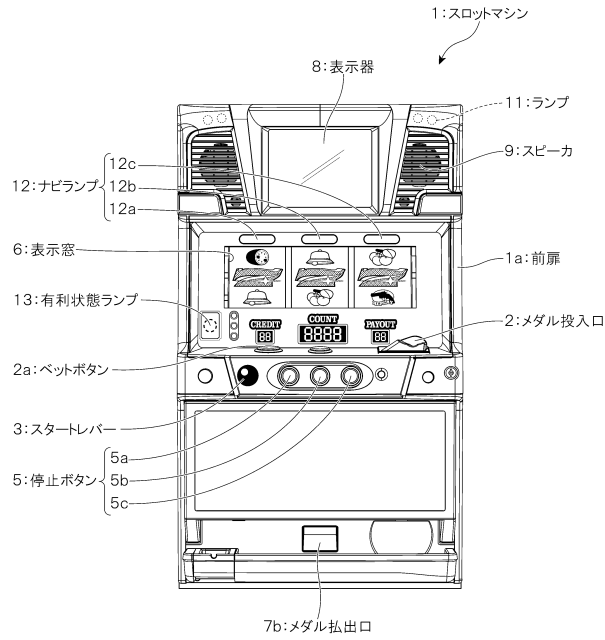
【符号の説明】

【 0 1 7 6 】

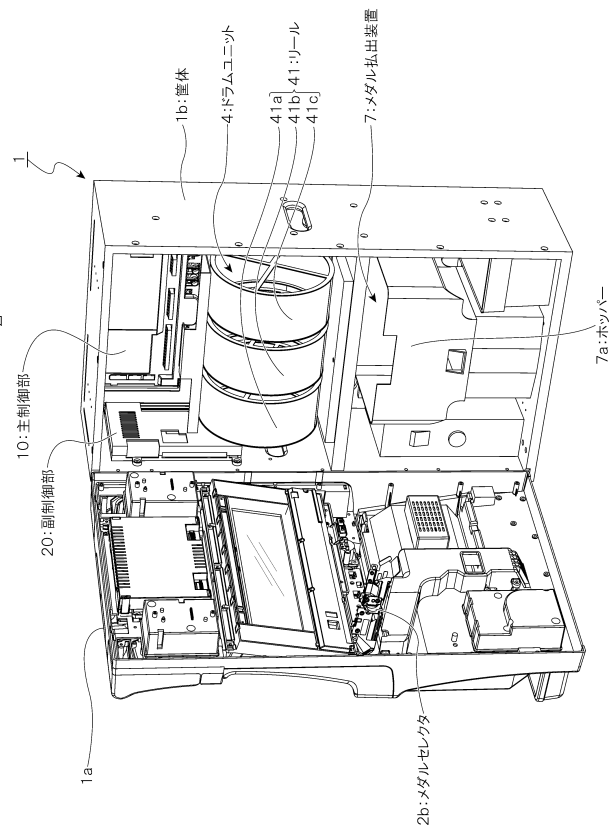
- 1 スロットマシン
- 2 メダル投入口
- 2 a ベットボタン
- 3 スタートレバー
- 5 停止ボタン
- 8 表示器
- 9 スピーカ
- 1 0 主制御部
- 1 1 ランプ
- 2 0 副制御部
- 4 1 リール

30

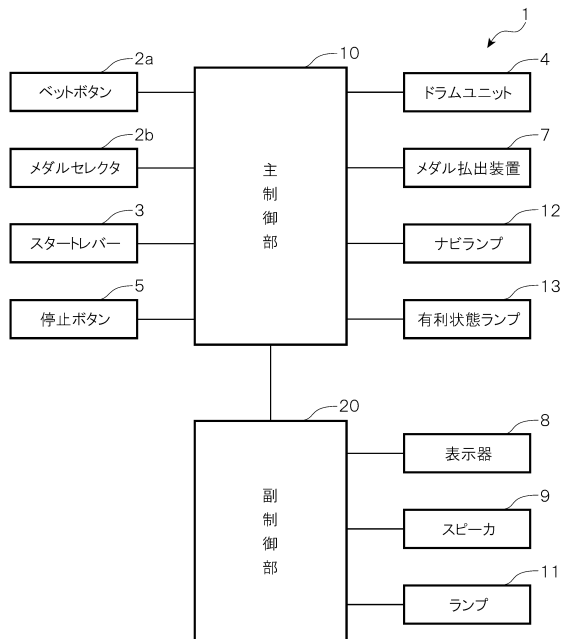
【図 1】



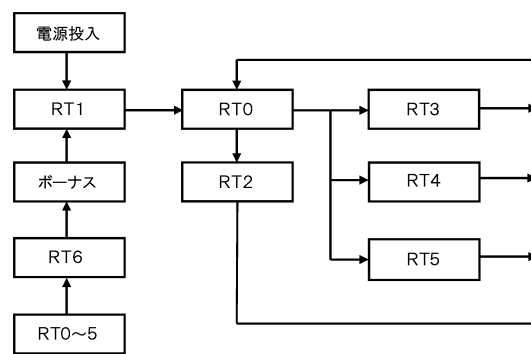
【図 2】



【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 10】

RT0 リプレイ役	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	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 リプレイ役	出現率	入賞可能リプレイ図柄	
		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 リプレイ役	出現率	入賞可能リプレイ図柄	
		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 リプレイ役	出現率	入賞可能リプレイ図柄	
		通常リプレイ	BARリプレイ
リプレイ7	100/100	5/6	1/6

【図 15】

RT1 リプレイ役	出現率	入賞可能リプレイ図柄	
		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 リプレイ役	出現率	入賞可能リプレイ図柄	
		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
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 19】

変動ボーナス	
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 シナリオ	選択率	RT3, 4連続移行予定回数(RT3～5移行権利数)						
		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

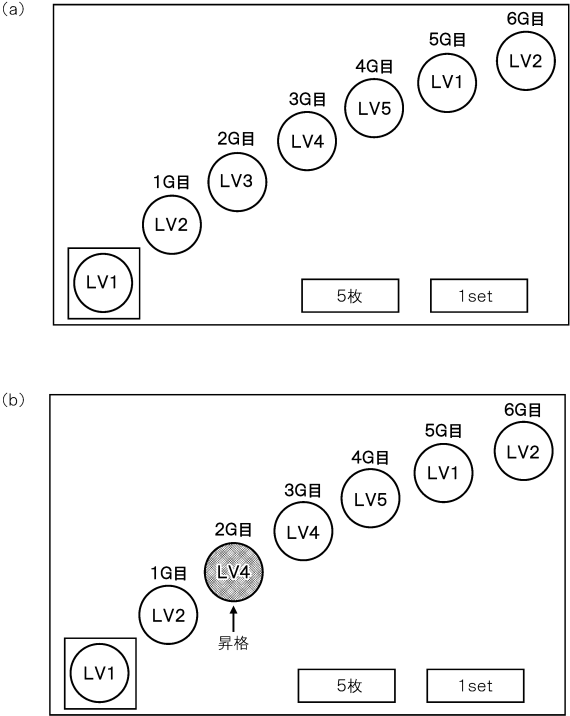
※LV1＝50％、LV2＝60％、LV3＝70％、LV4＝80％、LV5＝100％

【図 2 3】

RT4 シナリオ	選択率	RT3, 4連続移行予定回数(RT3～5移行権利数)						
		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％

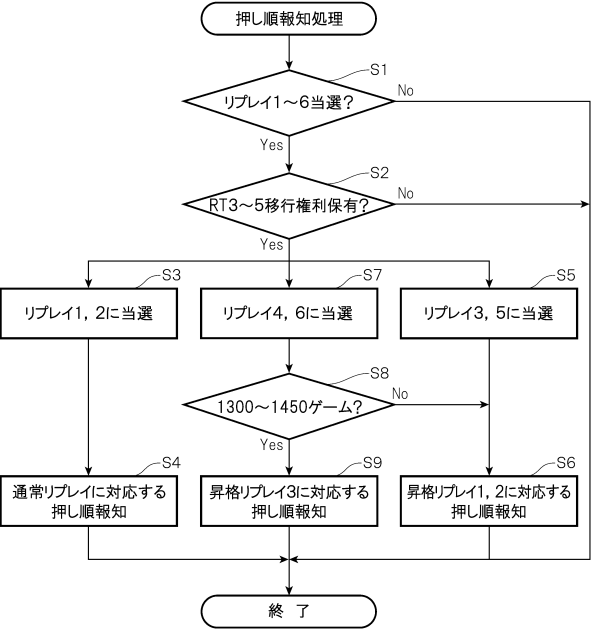
【図 2 4】



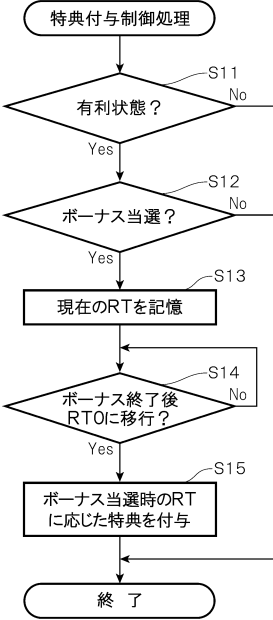
【図 2 5】

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

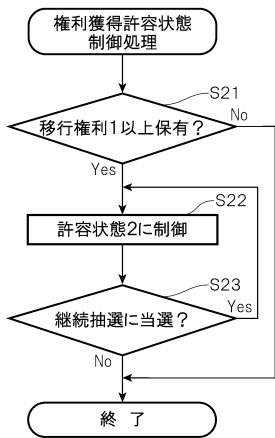
【図 2 6】



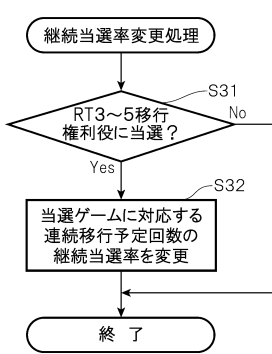
【図 2 7】



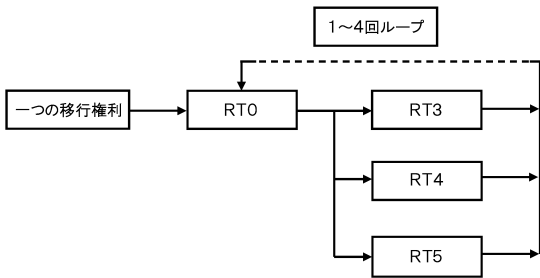
【図 28】



【図 29】



【図 33】



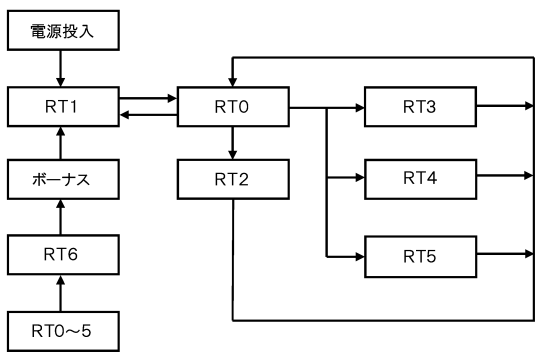
【図 34】

RT0 リプレイ役	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 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 30】



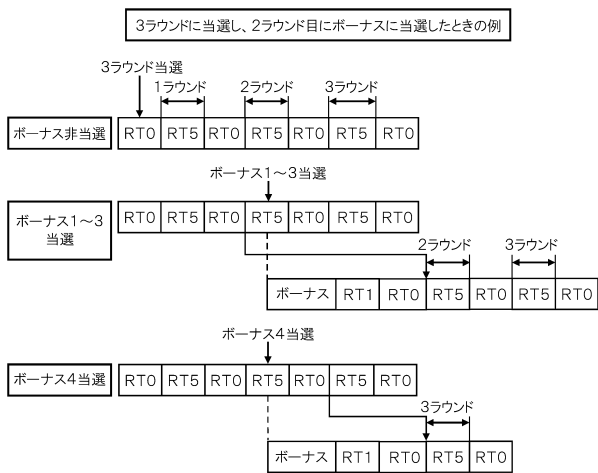
【図 31】

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

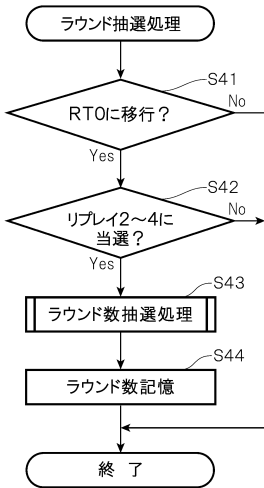
【図 32】

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

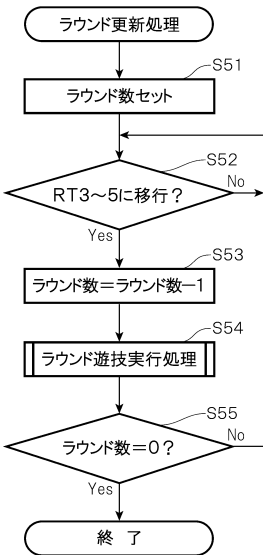
【図 36】



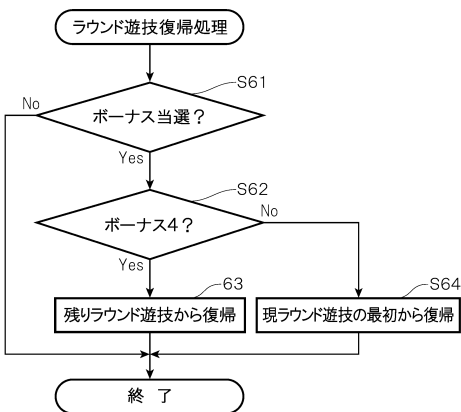
【図 3 7】



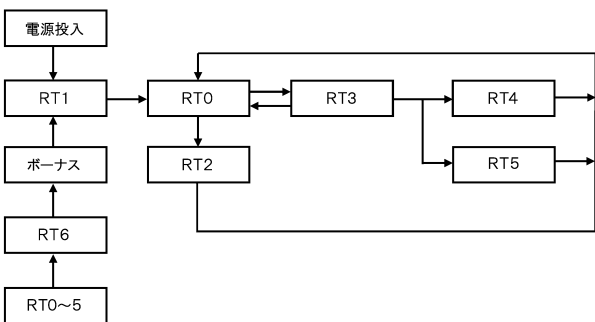
【図 3 8】



【図 3 9】



【図 4 0】



【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

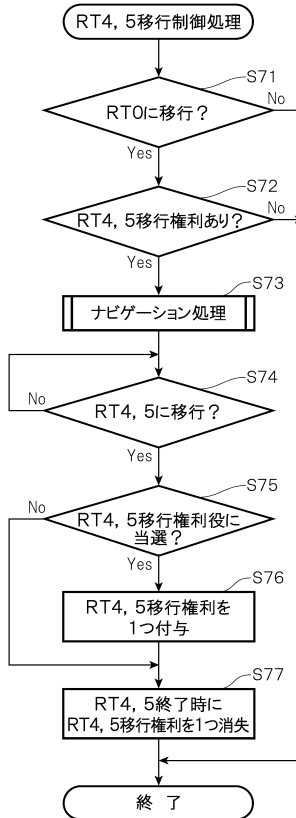
【図 45】

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	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 46】

RT3	出現率	入賞可能リプレイ図柄	
		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 47】



【図 48】

(a) 固定ボーナス中の抽選対象

抽選対象 番号	当選確率	当選役					
		ベル	W青7 リプレイ	緑7 リプレイ	BAR リプレイ	通常 リプレイ	ガセ リプレイ
1	95%	○	—	—	—	—	—
2	1%	—	○	○	—	—	—
3	2%	—	—	—	○	○	—
4	2%	—	—	—	—	—	○

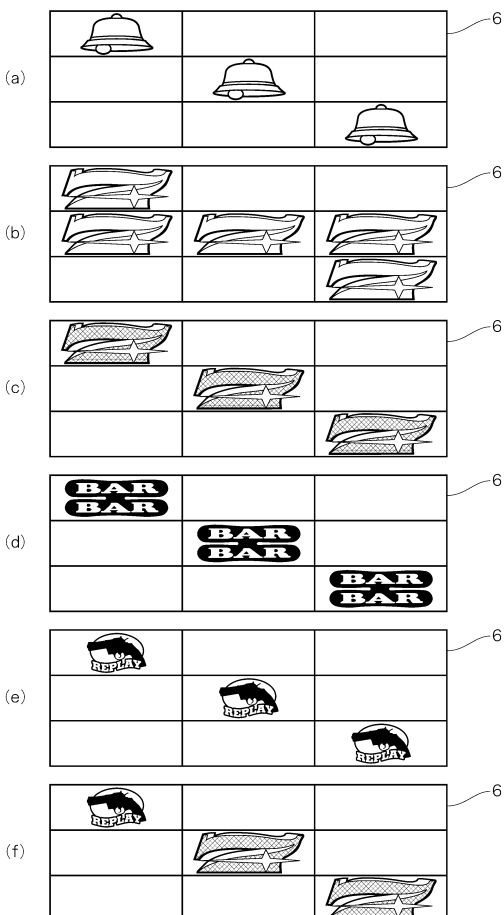
※「○」:抽選対象 「—」:非抽選対象

(b) 変動ボーナス中の抽選対象

抽選対象 番号	当選確率	当選役					
		ベル	W青7 リプレイ	緑7 リプレイ	BAR リプレイ	通常 リプレイ	ガセ リプレイ
1	100%	○	—	—	—	—	—

※「○」:抽選対象 「—」:非抽選対象

【図 49】



【図 50】

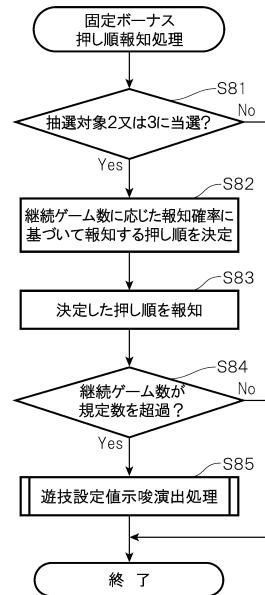
図柄の組合せ	継続ゲーム数に応じた特典	
	(a)	(b)
	継続ゲーム数 1～1492	継続ゲーム数 1493～
W青7リプレイ	RT3～5移行権利付与 状態2移行保証	—
緑7リプレイ	状態2移行抽選確率上昇	1～3又は4～6の設定示唆
BARリプレイ	RT3～5移行権利付与	奇数設定又は偶数設定の示唆

【図 51】

	抽選対象番号2当選時		
	継続ゲーム数	押し順報知確率	
		順押し	逆押し
(a)	1～750	255/255	0/255
	751～1000	170/255	85/255
	1001～1250	153/255	102/255
	1251～1500	0/255	255/255
	1501～	0/255	255/255

	抽選対象番号3当選時		
	継続ゲーム数	押し順報知確率	
		順押し	逆押し
(b)	1～1250	255/255	0/255
	1251～1492	0/255	255/255
	1493～1500	255/255	0/255
	1501～	255/255	0/255

【図 52】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2 0 1 6 - 1 1 2 2 5 3 (J P , A)
特開 2 0 1 6 - 0 0 7 4 4 0 (J P , A)
特開 2 0 1 4 - 0 8 3 0 9 9 (J P , A)

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 5 / 0 4