

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6152280号
(P6152280)

(45) 発行日 平成29年6月21日 (2017.6.21)

(24) 登録日 平成29年6月2日 (2017.6.2)

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

請求項の数 2 (全 38 頁)

(21) 出願番号	特願2013-32410 (P2013-32410)	(73) 特許権者	000135210
(22) 出願日	平成25年2月21日 (2013.2.21)		株式会社ニューギン
(65) 公開番号	特開2014-161380 (P2014-161380A)		愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
(43) 公開日	平成26年9月8日 (2014.9.8)	(74) 代理人	100068755
審査請求日	平成27年2月25日 (2015.2.25)		弁理士 恩田 博宣
		(74) 代理人	100105957
			弁理士 恩田 誠
		(72) 発明者	水戸川 彰
			東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号
			ニューギン東京ビル内
		審査官	東 治企

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

開始操作が行われることに基づいて複数列の図柄を変動させて行う遊技が図柄表示手段で開始された後、停止操作に基づいて対応する列の図柄が停止され、全列の図柄が停止されることで前記図柄表示手段に表示結果が導出される遊技機において、

複数種類の表示結果のうち1又は複数の表示結果の導出を許容する導出許容手段と、

通常遊技状態と、前記通常遊技状態よりも有利な有利遊技状態と、前記有利遊技状態よりも有利な特別遊技状態と、を含む状態の制御を行う状態制御手段と、を備え、

前記表示結果には、前記特別遊技状態において導出された場合に当該特別遊技状態が終了する特定表示結果と、前記特別遊技状態において導出された場合に当該特別遊技状態が

継続するとともに特典が付与される特典表示結果と、が含まれ、

前記特別遊技状態において、所定の停止操作が行われると前記特定表示結果が導出される一方、前記所定の停止操作とは異なる特定の停止操作が行われると前記特典表示結果が導出され、

前記特定表示結果が導出された際に前記図柄表示手段に表示される図柄の組み合わせと前記特典表示結果が導出された際に前記図柄表示手段に表示される図柄の組み合わせは、一部が同一であって、

前記特別遊技状態において、前記所定の停止操作のうち最初の停止操作に基づいて停止される図柄と、前記特定の停止操作のうち最初の停止操作に基づいて停止される図柄と、が同一となることを特徴とする遊技機。

10

20

【請求項 2】

前記特別遊技状態において、前記所定の停止操作のうち 2 回目の停止操作に基づいて停止される図柄と、前記特定の停止操作のうち 2 回目の停止操作に基づいて停止される図柄と、が同一となる請求項 1 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

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

【背景技術】

10

【0002】

従来から、遊技機的一种であるパチンコ式スロットマシン（回胴式遊技機、以下「パチスロ」と示す）では、遊技媒体（以下「メダル」という）が用いられ、パチスロへのメダルの投入により遊技を開始するようにしている。このようなパチスロとしては、例えば、特許文献 1 に記載のようなものが挙げられる。このパチスロでは、ボーナス遊技とは異なる遊技者にとって有利な有利遊技状態での遊技を行わせるようにしている。このような有利遊技状態への移行の権利は、通常遊技状態での遊技の特定の当選役の入賞を契機に発生させている。

【先行技術文献】

【特許文献】

20

【0003】

【特許文献 1】特開 2011 - 160844 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

近年では、有利遊技状態よりもさらに遊技者にとって有利な特別遊技状態を備える仕様とする場合もあり、例えば、特定の当選役の入賞を有利遊技状態への移行の契機と定めることで、該特別遊技状態であれば特定の当選役の入賞を契機に有利遊技状態への移行の権利を発生させるといった仕様である。

【0005】

30

しかしながら、上述した仕様において、特定の当選役の入賞は、通常遊技状態であれば遊技者にとって有利となるが特別遊技状態であると遊技者にとって有利とは言えない状況となり、遊技者に違和感を与える要因となっている。

【0006】

この発明は、このような従来技術に存在する問題点に着目してなされたものであり、その目的は、遊技者に与える違和感を低減させることができる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記課題を解決する遊技機は、開始操作が行われることに基づいて複数列の図柄を変動させて行う遊技が図柄表示手段で開始された後、停止操作に基づいて対応する列の図柄が停止され、全列の図柄が停止されることで前記図柄表示手段に表示結果が導出される遊技機において、複数種類の表示結果のうち 1 又は複数の表示結果の導出を許容する導出許容手段と、通常遊技状態と、前記通常遊技状態よりも有利な有利遊技状態と、前記有利遊技状態よりも有利な特別遊技状態と、を含む状態の制御を行う状態制御手段と、を備え、前記表示結果には、前記特別遊技状態において導出された場合に当該特別遊技状態が終了する特定表示結果と、前記特別遊技状態において導出された場合に当該特別遊技状態が継続するとともに特典が付与される特典表示結果と、が含まれ、前記特別遊技状態において、所定の停止操作が行われると前記特定表示結果が導出される一方、前記所定の停止操作とは異なる特定の停止操作が行われると前記特典表示結果が導出され、前記特定表示結果が

40

50

導出された際に前記図柄表示手段に表示される図柄の組み合わせと前記特典表示結果が導出された際に前記図柄表示手段に表示される図柄の組み合わせは、一部が同一であって、前記特別遊技状態において、前記所定の停止操作のうち最初の停止操作に基づいて停止される図柄と、前記特定の停止操作のうち最初の停止操作に基づいて停止される図柄と、が同一となることを要旨とする。

【 0 0 0 8 】

上記遊技機について、前記特別遊技状態において、前記所定の停止操作のうち 2 回目の停止操作に基づいて停止される図柄と、前記特定の停止操作のうち 2 回目の停止操作に基づいて停止される図柄と、が同一となってもよい。

【 発明の効果 】

10

【 0 0 0 9 】

本発明によれば、遊技者に与える違和感を低減させることができる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 1 0 】

【 図 1 】 パチスロの機表側を示す正面図。

【 図 2 】 図柄停止ラインを示す模式図。

【 図 3 】 賞態様を示す模式図。

【 図 4 】 パチスロの電氣的構成を示すブロック図。

【 図 5 】 (a) 当選役決定テーブルを示す模式図、(b) はリプレイ役の当選内容を示す模式図。

20

【 図 6 】 (a) ~ (d) はリプレイ役の詳細を示す模式図。

【 図 7 】 (a) ~ (f) はリプレイ役の入賞態様を示す模式図。

【 図 8 】 遊技状態の移行の態様を示す模式図。

【 図 9 】 (a) ~ (d) は S P 重複リプレイの当選時の遊技の流れを示す模式図。

【 発明を実施するための形態 】

【 0 0 1 1 】

以下、遊技機的一种であるパチンコ式スロットマシン（回胴式遊技機、以下、「パチスロ」と示す）の一実施形態を図 1 ~ 図 9 に基づき説明する。

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

30

【 0 0 1 2 】

前面扉 12 の前面中央には、中央パネル 15 が設けられているとともに、当該中央パネル 15 には、機内部に配設される図柄表示手段としてのドラムユニット 13 を透視可能な透視窓 16 が設けられている。透視窓 16 は、中央パネル 15 と一体形成された合成樹脂板から構成されている。ドラムユニット 13 は、各種の図柄が印刷された透光性を有する帯状のリールシートが外周に巻装された左リール 13 L と、中リール 13 C と、右リール 13 R とから構成されている。また、透視窓 16 には、左リール 13 L を第 1 図柄列として、該第 1 図柄列が配置される隣には第 2 図柄列としての中リール 13 C が配置され、該第 2 図柄列が配設される隣には第 3 図柄列としての右リール 13 R が配置されている。ドラムユニット 13 の各リール（左リール 13 L、中リール 13 C、及び右リール 13 R）に印刷される各図柄は、予め定められた順に各図柄がそれぞれに配列されている。ドラムユニット 13 の左リール 13 L には、図柄 L 00 ~ 図柄 L 20 の 21 個の図柄が配列されている。また、中リール 13 C には、図柄 C 00 ~ 図柄 C 20 までの 21 個の図柄が配列されている。また、右リール 13 R には、図柄 R 00 ~ 図柄 R 20 までの 21 個の図柄が配列されている。そして、変動ゲームにおいて左リール 13 L では、図柄 L 00、図柄 L 01・・・図柄 L 20、図柄 L 00 の順に透視窓 16 に表示されるように変動する。また

40

50

、変動ゲームにおいて中リール１３Ｃでは、図柄Ｃ００、図柄Ｃ０１・・・図柄Ｃ２０、図柄Ｃ００の順に透視窓１６に表示されるように変動する。また、変動ゲームにおいて右リール１３Ｒでは、図柄Ｒ００、図柄Ｒ０１・・・図柄Ｒ２０、図柄Ｒ００の順に透視窓１６に表示されるように変動する。

【００１３】

本実施形態において各リールでは、「ベル」を模した図柄（ベル図柄）、「ＲＥＰＬＡＹ」の文字が装飾された図柄（リブレイ図柄）、「スイカ（すいか）」を模した図柄（スイカ図柄）、「チェリー」を模した図柄（チェリー図柄）、「７」を模した図柄（セブン図柄）、「ＢＡＲ」の文字が装飾された図柄（バー図柄）がそれぞれ配列されている。また、これら図柄以外にも各リールには、各種図柄がそれぞれ配列されている。以下では、各図柄を、「図柄」を省いて、「ベル」、「リブレイ」、「スイカ」、「チェリー」、「セブン」、「バー」という場合もある。

【００１４】

各リールは、各々に対応して設けられたステッピングモータにより独立して縦方向に回転及び停止するように構成されており、各リールが回転することによって透視窓１６には各種図柄が連続的に変化しつつ表示（変動）される。そして、各リールの回転が停止した場合、透視窓１６には、各リールのリールシートに印刷された複数の図柄のうち、連続する３つの図柄が上段、中段、下段の位置に停止表示される。このため、透視窓１６は、各リールにおいて３つの図柄が表示可能な大きさで形成されている。また、各リールには、該各リールの回転位置を検出するためのリールセンサＳＥ１、ＳＥ２、ＳＥ３（図４に示す）が各リールにそれぞれ対応するように設けられている。

【００１５】

また、図１及び図２に示すように、パチスロ１０には、透視窓１６から透視可能な図柄の表示領域において、停止表示される図柄の組み合わせ（導出される表示結果）を規定する複数（本実施形態では５本）の図柄停止ラインが形成されている。本実施形態では、図柄停止ラインとして、停止表示される図柄の組み合わせを入賞と判定しうる１本の入賞ラインＬ１（実線で示す）と、停止表示される図柄の組み合わせを入賞と判定し得ない４本の非入賞ラインＬ２～Ｌ５（破線で示す）が形成されている。

【００１６】

入賞ラインＬ１は、この図柄停止ライン上に停止表示された図柄の組み合わせが賞を付与する態様である場合、該図柄の組み合わせに応じた賞を付与することとして有効と判定する有効ラインとなる。以下の説明で、単に「入賞ライン」という場合には、入賞ラインＬ１を意味する。

【００１７】

また、非入賞ラインＬ２～Ｌ５は、これら図柄停止ライン上に停止表示された図柄の組み合わせが賞を付与する態様と同一態様であったとしても、該図柄の組み合わせに応じた賞を付与しないこととして無効と判定する無効ラインとなる。以下の説明で、単に「非入賞ライン」という場合には、非入賞ラインＬ２～Ｌ５を意味する。

【００１８】

具体的に説明すると、図２に示すように、本実施形態の透視窓１６では、９つの図柄停止位置Ｄ１～Ｄ９に各列の図柄が停止表示される。これら９つの図柄停止位置Ｄ１～Ｄ９は、縦方向に上段、中段、下段に対応するとともに、横方向に左リール１３Ｌ、中リール１３Ｃ、右リール１３Ｒに対応するよう３列に配置されている。そして、遊技者側から見て左側の上に位置する左リール用上停止位置Ｄ１と、遊技者側から見て左側の中央に位置する左リール用中停止位置Ｄ２と、遊技者側から見て左側の下に位置する左リール用下停止位置Ｄ３は、左リール１３Ｌに対応する図柄停止位置とされ、左リール１３Ｌの図柄配列において連続する３個の図柄が表示される。また、遊技者側から見て中側の上に位置する中リール用上停止位置Ｄ４と、遊技者側から見て中側の中央に位置する中リール用中停止位置Ｄ５と、遊技者側から見て中側の下に位置する中リール用下停止位置Ｄ６は、中リール１３Ｃに対応する図柄停止位置とされ、中リール１３Ｃの図柄配列において連続する

3 個の図柄が表示される。また、遊技者側から見て右側の上に位置する右リール用上停止位置 D 7 と、遊技者側から見て右側の中央に位置する右リール用中停止位置 D 8 と、遊技者側から見て右側の下に位置する右リール用下停止位置 D 9 は、右リール 1 3 R に対応する図柄停止位置とされ、右リール 1 3 R の図柄配列において連続する 3 個の図柄が表示される。

【 0 0 1 9 】

透視窓 1 6 では、左リール用中停止位置 D 2、中リール用中停止位置 D 5、及び右リール用中停止位置 D 8 によって入賞ライン L 1 (有効) が形成される。また、透視窓 1 6 では、左リール用上停止位置 D 1、中リール用上停止位置 D 4、及び右リール用上停止位置 D 7 によって非入賞ライン L 2 (無効) が形成される。また、透視窓 1 6 では、左リール用下停止位置 D 3、中リール用下停止位置 D 6、及び右リール用下停止位置 D 9 によって非入賞ライン L 3 (無効) が形成される。また、透視窓 1 6 では、左リール用上停止位置 D 1、中リール用中停止位置 D 5、及び右リール用下停止位置 D 9 によって非入賞ライン L 4 (無効) が形成される。また、透視窓 1 6 では、左リール用下停止位置 D 3、中リール用中停止位置 D 5、及び右リール用上停止位置 D 7 によって非入賞ライン L 5 (無効) が形成される。

【 0 0 2 0 】

また、中央パネル 1 5 には、変動ゲームに関わる情報を報知する各種情報表示部 1 7 が構成されている。各種情報表示部 1 7 には、投入可能表示用ランプ、再遊技表示用ランプ、ウェイト表示用ランプ、状態ランプ、賭数表示部、貯留枚数表示部、賞枚数表示部、ゲーム情報表示部が形成されている。

【 0 0 2 1 】

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

【 0 0 2 2 】

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

【 0 0 2 3 】

また、前面扉 1 2 の前面において中央パネル 1 5 の右下方位置には、メダル投入口 1 8 が配設されている。メダル投入口 1 8 の奥方には、メダルの通過を検知するメダルセンサ S E 4 (図 4 に示す) が配設されている。また、前面扉 1 2 の前面において中央パネル 1 5 の左下方位置には、左から順に BET ボタン 1 9 と MAX BET ボタン 2 0 とが設けられている。BET ボタン 1 9 は、機内部で貯留記憶されているクレジットから 1 ベット分 (1 枚分) を変動ゲームのベット数 (賭数) としてベットする (賭ける) 際に押圧 (操作) するボタンである。また、MAX BET ボタン 2 0 は、1 回の変動ゲームにおいて許容されるベット数の最大ベット数 (本実施例では 3 ベット分 (3 枚分)) を変動ゲームのベット数としてベットする (賭ける) 際に押圧 (操作) するボタンである。

【 0 0 2 4 】

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

【 0 0 2 5 】

スタートレバー 2 2 の右方位置には、遊技者により操作される導出操作受付手段としてのストップボタン 2 3 L , 2 3 C , 2 3 R が設けられている。ストップボタン 2 3 L , 2 3 C , 2 3 R は、回転しているリールを停止させるためのボタンであり、各リールに対応して 3 個のストップボタンがある。

10

【 0 0 2 6 】

また、前面扉 1 2 の前面における下部中央にはメダル排出口 2 4 が形成されている。また、前面扉 1 2 の前面における下部には、メダル排出口 2 4 から排出されたメダルを受ける受皿 2 5 が配設されている。

【 0 0 2 7 】

また、図 1 に破線で示すように、パチスロ 1 0 本体においてドラムユニット 1 3 の下方となる位置には、パチスロ 1 0 内部において、投入されたメダルを貯留するためのホッパー 2 6 が配置されている。このホッパー 2 6 の下方側にはメダル排出口 2 4 が位置し、図柄の組み合わせが遊技者に賞メダルを付与する予め定める賞態様（役）になった場合には、ホッパー 2 6 に貯留されたメダルがメダル排出口 2 4 へと払出される。前面扉 1 2 の裏面側においてメダル投入口 1 8 の下方位置には、該メダル投入口 1 8 とホッパー 2 6 とを繋ぐようにメダルセレクター 2 7 が配設されている。

20

【 0 0 2 8 】

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

変動ゲームに対するメダルの投入又は各 B E T ボタン 1 9 , 2 0 の操作が可能な状態において、各 B E T ボタン 1 9 , 2 0 を操作することでベット数を設定することができる。B E T ボタン 1 9 の操作によっては、貯留記憶されているクレジットから 1 ベット分の枚数（メダル 1 枚）相当分のクレジットがベット数（賭数）として設定される。また、M A X B E T ボタン 2 0 の操作によっては、貯留されているクレジットから対象とする変動ゲームで設定可能な最大ベット数分のクレジットがベット数（賭数）として設定される。本実施形態では、3 ベットによる変動ゲームを許容する。

30

【 0 0 2 9 】

また、本実施形態では、メダル投入口 1 8 からベット数に相当する枚数のメダルを投入することで各ベット数を設定することも可能であって、メダル 1 枚の投入で 1 ベット分のベット数が設定されるとともに、メダル 3 枚の投入で 3 ベット分のベット数が設定される。対象とする遊技で設定可能な最大ベット数（本実施形態では 3 ベット）を超える分のメダルがメダル投入口 1 8 から投入される場合、クレジット機能の使用時にはクレジットとして記憶される一方で、クレジット機能の非使用時には図示しない経路を辿ってメダル排出口 2 4 から遊技者に返却される。

40

【 0 0 3 0 】

本実施形態では、遊技者の各 B E T ボタン 1 9 , 2 0 の操作により、それぞれに応じたベット数が設定され、合わせて 1 本の入賞ラインが有効となるように設定される。入賞ラインが有効になるとは、当該入賞ライン上に表示された図柄の組み合わせが有効となることで、有効な入賞ライン上に表示された図柄の組み合わせに応じた制御（賞メダルの払い出しなど）が行われる。本実施形態における変動ゲームでは常に 1 本の入賞ラインが有効となる。

【 0 0 3 1 】

50

上記のようにベット数が設定され、スタートレバー 2 2 の操作が受付可能な状態、すなわち、ゲーム開始可能な状態で遊技者がスタートレバー 2 2 を操作する開始操作を行えば、ドラムユニット 1 3 の各リールが回転し、透視窓 1 6 には複数種類の図柄が連続的に変化するように表示される。その後、各リールが回転して所定時間が経過すると、各ストップボタン 2 3 L , 2 3 C , 2 3 R の操作が受付可能になる。続いて、遊技者により各ストップボタン 2 3 L , 2 3 C , 2 3 R が操作されると、対応する各リールが停止され、対応する列の上段、中段及び下段に図柄が透視窓 1 6 に表示される。

【 0 0 3 2 】

上述したように各リールの全てが停止された時点で、入賞ラインに停止表示された図柄の組み合わせが予め定めた賞態様を形成する場合に入賞となり、入賞した賞態様に応じた賞として賞メダルの払い出し等が遊技者に付与される。

10

【 0 0 3 3 】

本実施形態の変動ゲームは、ベット数の設定後のスタートレバー 2 2 の開始操作を契機に開始し、ストップボタン 2 3 L , 2 3 C , 2 3 R の停止操作による図柄の組み合わせの停止表示を契機に終了することを 1 回として行われる。また、賞メダルの払い出しを伴う変動ゲームは、賞メダルの払い出しを完了して終了する。

【 0 0 3 4 】

次に、入賞ライン上に停止表示される図柄の組み合わせについて説明する。

図 3 に示すように、内部で決定される当選役に基づき入賞ライン上に停止表示可能となる図柄の組み合わせ（停止結果）と、該図柄の組み合わせに対応する賞とが定められている。

20

【 0 0 3 5 】

具体的に、図 3 に示す当選役に基づき停止表示可能となる図柄の組み合わせの何れも入賞ライン上に停止表示されない場合、賞メダルの遊技者への付与が行われない（1 枚以上の賞メダルを付与しない）。以下の説明で、図 3 に示す何れにも対応しない図柄の組み合わせにより入賞ラインを形成する場合の図柄の組み合わせを「はずれ停止目」という。

【 0 0 3 6 】

また、[セブン・セブン・セブン] が入賞ライン上に停止表示される場合には、ボーナス遊技（以下、「B N 遊技」という）を付与（生起）することを定めている。以下の説明で、[セブン・セブン・セブン] により入賞ラインを形成する賞態様（図柄の組み合わせ）を「B N 停止目」という。この B N 停止目は、当選役として B N 役の決定により入賞可能（停止表示可能）とされている。

30

【 0 0 3 7 】

この B N 遊技は、払い出した賞メダルの払出枚数が予め定めた規定数となる最大払出数（本実施形態では、2 9 7 枚）を越える変動ゲームの終了に伴って終了される、所謂、役物連続作動装置に相当する。

【 0 0 3 8 】

また、[チェリー・A N Y ・A N Y] が入賞ライン上に停止表示される場合には、2 枚の賞メダルを払い出すことを定めている。入賞ラインを形成する中リール 1 3 C 及び右リール 1 3 R の停止位置に停止表示される図柄は何れの図柄（「A N Y」）でもよい。以下の説明で、[チェリー・A N Y ・A N Y] により入賞ラインを形成する賞態様（図柄の組み合わせ）を「チェリー停止目」という。このチェリー停止目は、当選役として「チェリー役」の決定により入賞可能（停止表示可能）とされている。

40

【 0 0 3 9 】

また、[スイカ・スイカ・スイカ] が入賞ライン上に停止表示される場合には、6 枚の賞メダルを払い出すことを定めている。以下の説明で、[スイカ・スイカ・スイカ] により入賞ラインを形成する賞態様（図柄の組み合わせ）を「スイカ停止目」という。このスイカ停止目は、当選役として「スイカ役」の決定により入賞可能（停止表示可能）とされている。

【 0 0 4 0 】

50

また、[ベル・ベル・ベル]が入賞ライン上に停止表示される場合には、12枚の賞メダルを払い出すことを定めている。以下の説明で、[ベル・ベル・ベル]により入賞ラインを形成する賞態様(図柄の組み合わせ)を「ベル停止目」という。このベル停止目は、当選役として「ベル役」の何れかの決定により入賞可能(停止表示可能)とされている。

【0041】

本実施形態において、これら「チェリー役」、「スイカ役」、「ベル役」は、入賞に基づいて賞メダルの払い出しを定めた当選役(払出役)となる。

また、[リプレイ・リプレイ・リプレイ]が入賞ライン上に停止表示される場合には、遊技者がベット数をベットすることなく内部で自動的にベット数が設定されることで次の変動ゲームを行う再遊技を付与することを定めている。以下、[リプレイ・リプレイ・リプレイ]により入賞ラインを形成する賞態様(図柄の組み合わせ)を「通常停止目」という。この通常停止目は、当選役として通常リプレイ役(通常入賞役)の決定により入賞可能(停止表示可能)とされている。

【0042】

また、[ベル・リプレイ・ベル]が入賞ライン上に停止表示される場合には、上述した再遊技を付与することを定めている。以下、[ベル・リプレイ・ベル]により入賞ラインを形成する賞態様(図柄の組み合わせ)を「転落停止目」という。この転落停止目は、当選役として転落リプレイ役の決定により入賞可能(停止表示可能)とされている。

【0043】

また、[リプレイ・リプレイ・ベル]又は[ベル・リプレイ・リプレイ]が入賞ライン上に停止表示される場合には、上述した再遊技を付与することを定めている。以下、[リプレイ・リプレイ・ベル]又は[ベル・リプレイ・リプレイ]により入賞ラインを形成する賞態様(図柄の組み合わせ)を「特殊停止目」という。この特殊停止目は、当選役として特殊リプレイ役(特定の入賞役)の決定により入賞可能(停止表示可能)とされている。

【0044】

また、[リプレイ・スイカ・リプレイ]又は[スイカ・リプレイ・リプレイ]が入賞ライン上に停止表示される場合には、上述した再遊技を付与することを定めている。以下、[リプレイ・スイカ・リプレイ]又は[スイカ・リプレイ・リプレイ]により入賞ラインを形成する賞態様(図柄の組み合わせ)を「SP停止目(スペシャル停止目)」という。このSP停止目は、当選役としてSP(スペシャル)リプレイ役(特典入賞役)の決定により入賞可能(停止表示可能)とされている。

【0045】

本実施形態において、これら各種リプレイ役は、入賞に基づいて上述した再遊技の付与を定めた再遊技役となる。また、上述した再遊技では、遊技者がベット数をベットすることなく変動ゲームを行うことができるのであって、賞メダルの遊技者への付与が行われない(1枚以上の賞メダルを付与しない)。このため、リプレイ役の入賞に基づいて遊技者は賞メダルの払い出しを得ることはない。

【0046】

また、本実施形態において、各賞態様の入賞により賞メダルの払い出しや再遊技といった各賞の入賞の発生を許容する「チェリー役」、「スイカ役」、「ベル役」、及び「リプレイ役」といった当選役が小役となる。

【0047】

また、パチスロ10は、リプレイ役の当選確率を変動させて、一般遊技を制御するRT機能(再遊技役確率変動機能)が搭載されている。この一般遊技は、RT機能の作動態様に応じた状態に制御されるとともに、RT機能の作動中にはその種類に応じた状態に制御される。

【0048】

このため、RT機能により一般遊技では、RT機能の非作動の状態であってリプレイ役の合算の当選確率が低確率抽選状態(低確率)に設定された低確RT遊技に制御される場

10

20

30

40

50

合がある。また、ＲＴ機能により一般遊技では、ＲＴ機能の作動の状態であってリプレイ役の合算の当選確率が低確率抽選状態から高確率抽選状態（高確率）へ変動（向上）される高確ＲＴ１遊技又は高確ＲＴ２遊技に制御される場合がある。以下の説明で、低確ＲＴ遊技に制御される一般遊技を「低確ＲＴ遊技」といい、高確ＲＴ１遊技に制御される一般遊技を「高確ＲＴ１遊技」といい、高確ＲＴ２遊技に制御される一般遊技を「高確ＲＴ２遊技」という。

【００４９】

次に、図４に示すパチスロ１０の電氣的構成を説明する。

パチスロ１０の機裏側には、遊技機全体を制御する主制御基板４０が装着されている。主制御基板４０は、遊技機全体を制御するための各種処理を実行し、該処理結果に応じて各種の制御信号（制御コマンド）を演算処理し、該制御信号を出力する。また、機裏側には、制御状態に応じた演出制御等を実行するサブ制御基板４１が装着されている。サブ制御基板４１は、主制御基板４０が出力した各種の制御信号を入力し、該制御信号に基づき所定の制御を実行する。

10

【００５０】

以下、主制御基板４０について説明する。

主制御基板４０は、制御動作を所定の手順で実行する主制御用ＣＰＵ４０ａと、主制御用ＣＰＵ４０ａの制御プログラムを格納する主制御用ＲＯＭ４０ｂと、必要なデータの書き込み及び読み出しができる主制御用ＲＡＭ４０ｃが設けられている。また、主制御用ＣＰＵ４０ａには、ドラムユニット１３を構成する各リール（左リール１３Ｌ、中リール１３Ｃ、及び右リール１３Ｒ）、リールセンサＳＥ１～ＳＥ３、メダルセンサＳＥ４が接続されている。また、主制御用ＣＰＵ４０ａには、各種情報表示部１７が接続されている。また、主制御用ＣＰＵ４０ａには、ＢＥＴボタン１９と、ＭＡＸＢＥＴボタン２０と、精算スイッチ２１と、スタートレバー２２と、各ストップボタン２３Ｌ、２３Ｃ、２３Ｒと、ホッパー２６とが接続されている。

20

【００５１】

主制御用ＣＰＵ４０ａには、接続されるリールセンサＳＥ１～ＳＥ３から透視窓１６で表示されている図柄（回転中の各リールの回転位置）に応じて第１～第３の位置信号が入力される。第１の位置信号には左リール１３Ｌが対応し、第２の位置信号には中リール１３Ｃが対応し、第３の位置信号には右リール１３Ｒが対応している。このため、主制御用ＣＰＵ４０ａは、第１～第３の位置信号により各リールの回転位置及び停止位置を把握し、該第１～第３の位置信号に基づき各リールの回転及び停止の制御を行う。また、主制御用ＣＰＵ４０ａには、接続されるメダルセンサＳＥ４から該メダルセンサＳＥ４でメダルを検知する毎に、メダルを検知したことを示すメダル検知信号が入力される。また、主制御用ＣＰＵ４０ａには、接続されるＢＥＴボタン１９、ＭＡＸＢＥＴボタン２０、精算スイッチ２１、スタートレバー２２及びストップボタン２３Ｌ、２３Ｃ、２３Ｒが操作されると、各ボタンが操作されたことを示す各種操作信号が入力される。

30

【００５２】

また、主制御用ＣＰＵ４０ａは、各種抽選で用いる当選役決定乱数等の各種乱数の値を所定の周期毎に更新する乱数更新処理（乱数生成処理）を実行する。この当選役決定乱数は、主制御用ＣＰＵ４０ａが当選役決定テーブルにしたがい役（当選情報群に基づく当選役）を決定する際に使用する乱数である。主制御用ＣＰＵ４０ａが決定する当選情報群には、変動ゲームで入賞可能とする単数又は複数の当選役が対応付けられている。当選情報群では、単数の当選役が対応付けられている場合に該当選役の単独当選を意味し、複数の当選役が対応付けられている場合にこれら当選役の重複当選を意味する。このため、主制御用ＣＰＵ４０ａは、当選情報群を決定することで当選とする当選役を決定する。

40

【００５３】

また、主制御用ＲＯＭ４０ｂには、制御状態別、並びに当選情報群別の内部当選確率が、当選役決定乱数の値の割り当て範囲として定められた複数の当選役決定テーブルが記憶されている。また、主制御用ＲＯＭ４０ｂには、役毎に図柄の組み合わせの停止テーブル

50

が予め定められている。停止テーブルとは、各ストップボタン 2 3 L , 2 3 C , 2 3 R を遊技者が操作した時の操作のタイミングによって停止表示させる図柄を役毎に定めたものである。また、主制御用 R A M 4 0 c には、パチスロ 1 0 の動作中に適宜書き換えられる各種情報が記憶（設定）される。

【 0 0 5 4 】

次に、図 5 (a) , (b) に示す主制御用 R O M 4 0 b に記憶される当選役決定テーブル T 1 , T 2 , T 3 , T 4 について説明する。

主制御用 R O M 4 0 b には、抽選対象となる当選情報群の種類と、抽選対象となる各当選情報群の当選確率（抽選対象となる各当選情報群に振分けられる乱数値（乱数の値の範囲に基づく個数））を制御状態毎にテーブル化したものが記憶されている。各当選役決定テーブルは、制御状態に応じて主制御用 C P U 4 0 a により用いられる。一般遊技において、低確 R T 遊技に当選役決定テーブル T 1 が、高確 R T 1 遊技に当選役決定テーブル T 2 が、高確 R T 2 遊技に当選役決定テーブル T 3 が、 B N 遊技に当選役決定テーブル T 4 がそれぞれ対応付けられている。

【 0 0 5 5 】

図 5 (a) に示すように、当選役決定テーブル T 1 ~ T 3 では、 B N 役、チェリー役、スイカ役、ベル役、リプレイ役の各当選確率が規定されている。また、一般遊技では、リプレイ役の当選確率が高確 R T 1 遊技（ 1 / 1 . 7 ）及び高確 R T 2 遊技（ 1 / 1 . 7 ）で、低確 R T 遊技（ 1 / 7 . 3 ）に比べて大きく高まるように当選役決定乱数が振分けられている。本実施形態では、リプレイ役を含む各当選役の当選確率が高確 R T 1 遊技及び高確 R T 2 遊技で同一となるように当選役決定乱数が振分けられている。

【 0 0 5 6 】

このため、リプレイ役の当選確率が高確率抽選状態とされる高確 R T 1 遊技及び高確 R T 2 遊技では、再遊技が付与され易い分、遊技者が保有するメダルの消費（投入）を減少させることができるといった利益を遊技者に付与することができる。このような高確 R T 1 遊技又は高確 R T 2 遊技は、遊技者にとって有利な状態となる。

【 0 0 5 7 】

また、図 5 (b) に示すように、上述したリプレイ役の当選確率は、低確 R T 遊技（当選役決定テーブル T 1 ）において、通常リプレイ役と特殊リプレイ役の重複当選を対応付けた当選情報群のそれぞれの当選確率の合算を規定している。この通常リプレイ役と特殊リプレイ役の重複当選を対応付けた当選情報群には、特殊重複リプレイ群 1、特殊重複リプレイ群 2、特殊重複リプレイ群 3、及び特殊重複リプレイ群 4 が設定されている。

【 0 0 5 8 】

また、上述したリプレイ役の当選確率は、高確 R T 1 遊技（当選役決定テーブル T 2 ）において、通常リプレイ役の単独当選を対応付けた当選情報群と、通常リプレイ役と転落リプレイ役の重複当選を対応付けた当選情報群と、通常リプレイ役と S P リプレイ役の重複当選を対応付けた当選情報群のそれぞれの当選確率の合算を規定している。この通常リプレイ役と転落リプレイ役の重複当選を対応付けた当選情報群には、転落重複リプレイ群 1、転落重複リプレイ群 2、及び転落重複リプレイ群 3 が設定されている。また、この通常リプレイ役と S P リプレイ役の重複当選を対応付けた当選情報群には、 S P 重複リプレイ群 7 が設定されている。

【 0 0 5 9 】

また、上述したリプレイ役の当選確率は、高確 R T 2 遊技（当選役決定テーブル T 3 ）において、通常リプレイ役と特殊リプレイ役と S P リプレイ役の重複当選を対応付けた当選情報群のそれぞれの当選確率の合算を規定している。この通常リプレイ役と特殊リプレイ役と S P リプレイ役の重複当選を対応付けた当選情報群には、 S P 重複リプレイ群 1、 S P 重複リプレイ群 2、 S P 重複リプレイ群 3、 S P 重複リプレイ群 4、 S P 重複リプレイ群 5、 S P 重複リプレイ群 6 が設定されている。

【 0 0 6 0 】

また、図 5 (a) に示したベル役の当選確率は、ベル役を対応付けた当選情報群のそれ

10

20

30

40

50

それぞれの当選確率の合算を規定している。このベル役の当選情報群には、ベル群 1、ベル群 2、及びベル群 3 が設定されている。

【 0 0 6 1 】

以下の説明で、「通常リプレイ役の当選」という場合には、通常リプレイ役の単独当選を対応付けた当選情報群の当選を意味する。また、「特殊リプレイ役の当選」という場合には、特殊重複リプレイ群 1 ～ 4 の当選を意味する。また、「転落リプレイ役の当選」という場合には、転落重複リプレイ群 1 ～ 3 の当選を意味する。また、「S P リプレイ役の当選」という場合には、S P 重複リプレイ群 1 ～ 7 の当選を意味する。また、「ベル役の当選」という場合には、ベル群 1 ～ 3 の当選を意味する。また、「チェリー役の当選」という場合には、チェリー役の単独当選を対応付けた当選情報群の当選を意味する。また、「スイカ役の当選」という場合には、スイカ役の単独当選を対応付けた当選情報群の当選を意味する。

10

【 0 0 6 2 】

また、図 5 (a) に示すように、当選役決定テーブル T 4 では、チェリー役、スイカ役、ベル役の各当選確率が規定されている。また、当選役決定テーブル T 4 では、B N 役、リプレイ役を抽選対象としないように当選役決定乱数が振分けられている。また、当選役決定テーブル T 4 では、ベル役の当選確率が一般遊技に比べて大きく高まるように当選役決定乱数が振分けられている。

【 0 0 6 3 】

このため、本実施形態では、ベル役の当選確率が一般遊技に比して大きく高まる B N 遊技において、ベル役に当選し易く賞メダルを獲得し易い分、遊技者の保有するメダルを増加させることができる。このような B N 遊技は、遊技者にとって有利な状態となる。

20

【 0 0 6 4 】

また、一般遊技では、後述するボーナス待機状態における当選役決定テーブルにおいて、小役の当選確率を所定確率に定めている。このようなボーナス待機状態における B N 役の当選時には、その当選が他の当選役（小役又ははずれ役）の当選に置き換えられる（書き換えられる）。

【 0 0 6 5 】

以下、サブ制御基板 4 1 について説明する。

サブ制御基板 4 1 は、制御動作を所定の手順で実行するサブ制御用 C P U 4 1 a と、サブ制御用 C P U 4 1 a の制御プログラムを格納するサブ制御用 R O M 4 1 b と、必要なデータの書き込み及び読み出しができるサブ制御用 R A M 4 1 c が設けられている。そして、サブ制御用 C P U 4 1 a には、演出表示装置 1 4、スピーカ S P、ランプ R が接続されている。

30

【 0 0 6 6 】

サブ制御用 C P U 4 1 a は、各種抽選で用いる各種乱数の値を所定の周期毎に更新する乱数更新処理（乱数生成処理）を実行する。また、サブ制御用 R O M 4 1 b には、サブ制御プログラムが記憶されている。また、サブ制御用 R O M 4 1 b には、演出表示装置 1 4 の表示演出態様が示される表示演出パターンや、スピーカ S P の音声出力態様が示される音声演出パターンや、ランプ R の発光態様が示される発光演出パターンが記憶されている。また、サブ制御用 R A M 4 1 c には、パチスロ 1 0 の動作中に適宜書き換えられる各種情報が記憶（設定）される。具体的に、サブ制御用 R A M 4 1 c には、制御状態に係るサブ用状態情報（フラグなど）がサブ制御用 C P U 4 1 a により記憶（設定）される。

40

【 0 0 6 7 】

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

主制御用 C P U 4 0 a は、各種操作信号を入力すると、各種操作信号に定める所定の制御を実行する。また、主制御用 C P U 4 0 a は、各種操作信号の入力や各種制御により、各種情報表示部 1 7 の表示制御をその都度実行する。また、主制御用 C P U 4 0 a は、賞態様の入賞に基づいて賞メダルを払い出す場合、クレジット上限枚数（本実施形態では、

50

「５０（枚）」）を超えると、駆動信号をホッパー２６に出力して、駆動信号を１回出力する毎に賞メダルを１枚払い出させるように制御する。主制御用ＣＰＵ４０ａは、クレジットの清算時、駆動信号をホッパー２６に出力して、クレジット分のメダルを遊技者に払い出させるように制御する。

【００６８】

また、主制御用ＣＰＵ４０ａは、メダル投入口１８よりメダルが投入される、又は各ＢＥＴボタン１９、２０の操作信号を入力すると、ベット数を設定する。また、主制御用ＣＰＵ４０ａは、各ＢＥＴボタン１９、２０の操作毎に、クレジット数を更新する。また、主制御用ＣＰＵ４０ａは、メダルの投入によりクレジット数を増加させる場合、クレジット数を更新させる。また、主制御用ＣＰＵ４０ａは、３ベットのベット数を設定するとき

10

【００６９】

続いて、主制御用ＣＰＵ４０ａは、ゲーム開始可能な状態において、スタートレバー２２の操作信号を入力すると、役抽選（内部抽選）を行う。主制御用ＣＰＵ４０ａは、主制御用ＲＡＭ４０ｃから当選役決定乱数の値を取得し、該値が主制御用ＲＯＭ４０ｂに記憶されている当選役決定テーブルの各当選情報群の値の範囲に属しているか否かを判定する役抽選を行う。役抽選において、主制御用ＣＰＵ４０ａは、制御状態に応じた当選役決定テーブルを用いて当選とする当選情報群を決定する。このように主制御用ＣＰＵ４０ａは、当選情報群を決定することで、該当選情報群に対応付けられた当選役の当選を決定する。また、主制御用ＣＰＵ４０ａは、制御状態を示す状態情報（フラグなど）を主制御用Ｒ

20

【００７０】

続いて、主制御用ＣＰＵ４０ａは、当選情報群（当選役）を決定すると、決定した当選情報群に対応付けられた当選役の種類を示す役情報（フラグなど）を主制御用ＲＡＭ４０ｃに記憶（設定）する。すなわち、主制御用ＣＰＵ４０ａは、小役の当選を決定すると、該小役の入賞の発生の有無に関係なく役抽選の対象とする変動ゲーム（１回）の終了により、主制御用ＲＡＭ４０ｃの小役の役情報を消去（クリア）する。このため、小役は当選の決定を入賞が発生するか否かに関係なく次以後の変動ゲームに跨って持越不可能な当選役となる。

30

【００７１】

また、主制御用ＣＰＵ４０ａは、遊技者によるスタートレバー２２の操作を検出したタイミング（役抽選等の所定の処理を行った後）で、変動ゲームの開始を指示するとともに、役抽選の抽選結果及び変動ゲームが行われる制御状態を示した変動ゲーム開始コマンドをサブ制御基板４１（サブ制御用ＣＰＵ４１ａ）に出力する。この変動ゲーム開始コマンドは、重複当選であれば複数の役情報を合わせて指示する。主制御用ＣＰＵ４０ａは、遊技者によるスタートレバー２２の操作を検出して直前の変動ゲームの終了からウェイトタイムが経過している状態において、各リールの回転動作を開始させるように各リールを制御する。また、サブ制御基板４１（サブ制御用ＣＰＵ４１ａ）への変動ゲーム開始コマンドは、各リールの回転動作の開始に合わせて出力するようにもできる。

40

【００７２】

続いて、主制御用ＣＰＵ４０ａは、遊技者の操作に基づくストップボタン２３Ｌ、２３Ｃ、２３Ｒの各種操作信号を入力すると、各種操作信号に対応するリールを停止させるための制御（停止制御）を行う。また、主制御用ＣＰＵ４０ａは、各リールに対応するリールセンサからの位置信号により、各リールの変動又は停止の情報を把握する。すなわち、各リールセンサからの位置信号は、各リールの変動中に各リールの変動状況を主制御用ＣＰＵ４０ａに把握させる一方、各リールの停止中に各リールの停止状況を主制御用ＣＰＵ４０ａに把握させる。主制御用ＣＰＵ４０ａは、ストップボタン２３Ｌ、２３Ｃ、２３Ｒからの各種操作信号が入力されるまでの間、回転中のリールについて停止制御を行わないで回転動作を維持させる。

50

【 0 0 7 3 】

また、主制御用 C P U 4 0 a は、ストップボタン 2 3 L , 2 3 C , 2 3 R の各種操作信号を入力すると、各種操作信号をサブ制御用 C P U 4 1 a に出力する。このストップボタン 2 3 L , 2 3 C , 2 3 R の各種操作信号は、ストップボタン 2 3 L , 2 3 C , 2 3 R の遊技者による操作状況、すなわち何れのストップボタンが操作されたかやストップボタンが操作された順番をサブ制御基板 4 1 (サブ制御用 C P U 4 1 a) に把握させる。

【 0 0 7 4 】

次に、主制御用 C P U 4 0 a が行う停止制御について説明する。

主制御用 C P U 4 0 a は、決定した当選情報群に基づき各ストップボタン 2 3 L , 2 3 C , 2 3 R が遊技者により操作されるタイミングから所定の範囲内 (最大で 4 図柄分) で各リールを停止させて、任意の図柄の組み合わせを停止表示させる。主制御用 C P U 4 0 a は、回転中の各リールを停止させる場合、当選している当選役と各ストップボタン 2 3 L , 2 3 C , 2 3 R の操作タイミングから主制御用 R O M 4 0 b に記憶される停止テーブルに基づく図柄の組み合わせを停止表示させる停止制御を行う。このため、各リールは、ストップボタン 2 3 L , 2 3 C , 2 3 R の遊技者による停止操作のタイミングで停止するとは限らず、遊技者による停止操作のタイミングと各リールの停止するタイミングとが一致しない場合 (所謂、「すべり」) がある。例えば、「すべり」を伴う制御では、停止させる図柄に対する遊技者による停止操作のタイミングが早いとき、各リールを各リールの変動方向に強制的にすべらせて該停止させる図柄を入賞ライン上に停止させる。

【 0 0 7 5 】

このため、各リールでは、停止させたい種類の図柄の間に挟む他の種類の図柄が 5 つ以上の部分を有していない場合、すべり制御を伴う結果、何れかの入賞ライン上に停止させたい種類の図柄を停止表示させることができる。一方、各リールでは、停止させたい種類の図柄の間に挟む他の種類の図柄が 5 つ以上の部分を有している場合、すべり制御を伴っても、何れの入賞ラインにも停止させたい種類の図柄を停止表示させることができない場合がある。このようにしてストップボタン 2 3 L , 2 3 C , 2 3 R の遊技者による停止操作に基づいて各リールの停止制御を行う主制御用 C P U 4 0 a が、導出制御手段として機能する。

【 0 0 7 6 】

具体的に、主制御用 C P U 4 0 a は、B N 役の当選 (当選の持ち越し) 時、遊技者による停止操作のタイミングが予め定めたタイミングで行われる場合、B N 停止目を停止表示させる。また、主制御用 C P U 4 0 a は、B N 役の当選 (当選の持ち越し) 時、合わせて小役に当選する場合、該小役に対応する停止目 (図柄の組み合わせ) を優先して停止表示させる。

【 0 0 7 7 】

一方、主制御用 C P U 4 0 a は、B N 役の当選時、遊技者による停止操作のタイミングが予め定めたタイミングで行われない、さらに合わせて小役に当選していない又は合わせて小役に当選しているが該小役に対応する停止目も停止表示させることができない場合、B N 役の当選の可能性が有ることを示す「チャンス目」を停止させる。なお、この「チャンス目」は、はずれ役の当選時には停止表示されない一方、チェリー役やスイカ役のとりこぼし時に停止表示可能になっている。この場合には、B N 役のとりこぼし (役情報の持ち越し) を発生させる。

【 0 0 7 8 】

また、主制御用 C P U 4 0 a は、チェリー役の当選時、遊技者による停止操作のタイミングが予め定めたタイミングで行われる場合、チェリー停止目を停止表示させる。一方、主制御用 C P U 4 0 a は、チェリー役の当選時、遊技者による停止操作のタイミングが予め定めたタイミングで行われない場合、はずれ停止目を停止表示させる。この場合には、チェリー役の取りこぼしを発生させる。

【 0 0 7 9 】

また、主制御用 C P U 4 0 a は、スイカ役の当選時、遊技者による停止操作のタイミン

グに関係なくスイカ停止目を停止表示させる。

また、小役の何れの当選役も決定しない、すなわちはずれ役の当選時、主制御用CPU 40aは、遊技者による停止操作のタイミングに関係なくはずれ停止目を停止表示させる。

【0080】

次に、ベル役の当選時における停止制御について説明する。

本実施形態では、ベル役の当選時、3つのストップボタンを操作する押し順に基づいて行う制御が異なる。

【0081】

本実施形態では、ベル群毎にベル停止目を停止表示させるためのベル入賞用の押し順がそれぞれ定められている。また、これに対応するように、ベル群毎に専用の停止目（例えば、[ベル・ベル・スイカ]等）のベルこぼし停止目を停止表示させるためのベルこぼし用の押し順がそれぞれ定められている。

【0082】

主制御用CPU 40aは、ベル役の当選に基づきベル入賞用の押し順となることで、入賞ラインにベル停止目を停止表示させる。このベル停止目は、遊技者による停止操作のタイミングに関係なく停止表示可能となっている。一方、主制御用CPU 40aは、ベル役の当選に基づきベルこぼし用の押し順となることで、入賞ラインにベルこぼし停止目を停止表示させる。このベルこぼし停止目は、遊技者による停止操作のタイミングに関係なく停止表示可能となっている。

【0083】

ベル群1には、ストップボタン23Lが最初であればその後の順を問わない停止操作がベル入賞用の押し順に定められているとともに、ストップボタン23L以外が最初であればその後の順を問わない停止操作がベルこぼし用の押し順に定められている。また、ベル群2には、ストップボタン23Cが最初であればその後の順を問わない停止操作がベル入賞用の押し順に定められているとともに、ストップボタン23C以外が最初であればその後の順を問わない停止操作がベルこぼし用の押し順に定められている。また、ベル群3には、ストップボタン23Rが最初であればその後の順を問わない停止操作がベル入賞用の押し順に定められているとともに、ストップボタン23R以外が最初であればその後の順を問わない停止操作がベルこぼし用の押し順に定められている。このため、ベル群1～3は、最初に停止操作されるストップボタンに基づく「3択」の押し順が定められていることとなる。

【0084】

次に、リプレイ役の当選時における停止制御について説明する。

図7(a)に示すように、主制御用CPU 40aは、通常リプレイ役に当選する場合、遊技者による停止操作のタイミングに関係なく入賞ラインに[リプレイ・リプレイ・リプレイ]となる通常入賞の停止態様による通常停止目を停止表示させる。

【0085】

また、図6(a)～(d)に示すように、本実施形態では、リプレイ役の当選の中でも重複当選となるリプレイ役の当選時、3つのストップボタンを操作する押し順に基づいて行う制御が異なる。

【0086】

以下の説明で、[左 中 右]や[第1左]等は、各リールを停止させる順、すなわちストップボタンの停止操作の順を前から順に並べて表記している。[左 中 右]の表記はストップボタン23L(左) ストップボタン23C(中) ストップボタン23R(右)の順の停止操作を意味し、[第1左]の表記はストップボタン23L(左)が最初であればその後の順を問わない停止操作を意味する。

【0087】

具体的に、図6(a)に示すように、本実施形態では、特殊重複リプレイ群毎に特殊停止目を停止表示させるための特定の停止操作となる特殊用の押し順がそれぞれ定められて

10

20

30

40

50

いる。また、これに対応するように、特殊重複リプレイ群毎に通常停止目を停止表示させるための通常の停止操作となる通常用の押し順がそれぞれ定められている。

【 0 0 8 8 】

図 7 (c) に示すように、主制御用 C P U 4 0 a は、特殊リプレイ役の当選に基づき特殊用の押し順となることで、遊技者による停止操作が特定の停止操作と一致する場合、入賞ラインに [リプレイ・リプレイ・ベル] となる特殊入賞 1 の停止態様 (特定停止態様) による特殊停止目 (「 特殊 1 」) を停止表示させる。この特殊入賞 1 の停止態様による特殊停止目は、遊技者による停止操作のタイミングに関係なく停止表示可能となっている。

【 0 0 8 9 】

一方、図 7 (a) に示すように、主制御用 C P U 4 0 a は、特殊リプレイ役の当選に基づき通常用の押し順となることで、遊技者による停止操作が通常の停止操作と一致する場合、入賞ラインに [リプレイ・リプレイ・リプレイ] となる通常入賞の停止態様 (通常停止態様) による通常停止目 (「 通常 」) を停止表示させる。この通常入賞の停止態様による通常停止目は、遊技者による停止操作のタイミングに関係なく停止表示可能となっている。

【 0 0 9 0 】

例えば、特殊重複リプレイ群 1 には、 [中 左 右] の特殊用の押し順が定められているとともに、 [中 右 左] 、 [右 左 中] 、及び [右 中 左] の通常用の押し順が定められている。また、特殊重複リプレイ群 1 ~ 4 には、当選情報群の種類に関係なく [第 1 左] の通常用の押し順が定められている。このため、特殊重複リプレイ群 1 ~ 4 は、 [第 1 左] による特殊用の押し順の存在しない「左無し 4 択」の押し順が定められていることとなる。

【 0 0 9 1 】

また、図 6 (b) に示すように、本実施形態では、転落重複リプレイ群毎に転落停止目を停止表示させるための転落用の押し順がそれぞれ定められている。また、これに対応するように、転落重複リプレイ群毎に通常停止目を停止表示させるための通常用の押し順がそれぞれ定められている。

【 0 0 9 2 】

図 7 (b) に示すように、主制御用 C P U 4 0 a は、転落リプレイ役の当選に基づき転落用の押し順となる場合、入賞ラインに [ベル・リプレイ・ベル] となる転落入賞の停止態様による転落停止目 (「 転落 」) を停止表示させる。この転落入賞の停止態様による転落停止目は、遊技者による停止操作のタイミングに関係なく停止表示可能となっている。

【 0 0 9 3 】

一方、図 7 (a) に示すように、主制御用 C P U 4 0 a は、転落リプレイ役の当選に基づき通常用の押し順となる場合、上述した通常停止目 (「 通常 」) を停止表示させる。この通常入賞の停止態様による通常停止目は、遊技者による停止操作のタイミングに関係なく停止表示可能となっている。

【 0 0 9 4 】

例えば、転落重複リプレイ群 1 には、 [第 1 左] の通常用の押し順が定められているとともに、 [第 1 中] 又は [第 1 右] の転落用の押し順が定められている。このため、転落重複リプレイ群 1 ~ 3 は、最初に停止操作されるストップボタンに基づく「 3 択」の押し順が定められていることとなる。

【 0 0 9 5 】

また、図 6 (c) に示すように、本実施形態では、S P 重複リプレイ群毎に S P 停止目を停止表示させるための特典の停止操作となる S P 用の押し順がそれぞれ定められている。また、これに対応するように、S P 重複リプレイ群毎に特殊停止目を停止表示させるための特殊用の押し順がそれぞれ定められている。さらにこれらに対応するように、S P 重複リプレイ群毎に通常停止目を停止表示させるための通常用の押し順がそれぞれ定められている。

【 0 0 9 6 】

図7(e)に示すように、主制御用CPU40aは、SPリプレイ役の当選に基づきSP用の押し順となることで、遊技者による停止操作が特典の停止操作と一致する場合、入賞ラインに[リプレイ・スイカ・リプレイ]となるSP入賞1の停止態様(特典停止態様)によるSP停止目(「SP1」)を停止表示させる。また、主制御用CPU40aは、SPリプレイ役の当選に基づきSP用の押し順となることで、遊技者による停止操作が特典の停止操作と一致する場合、入賞ラインに[スイカ・リプレイ・リプレイ]となるSP入賞2の停止態様(特典停止態様)によるSP停止目(「SP2」)を停止表示させる。これらSP入賞1又はSP入賞2の停止態様によるSP停止目は、遊技者による停止操作のタイミングに関係なく停止表示可能となっている。

【0097】

10

一方、図7(c)、(d)に示すように、主制御用CPU40aは、SPリプレイ役の当選に基づき特殊用の押し順となる場合、入賞ラインに[リプレイ・リプレイ・ベル]又は[ベル・リプレイ・リプレイ]となる特殊入賞1又は特殊入賞2の停止態様による特殊停止目(「特殊1」又は「特殊2」)を停止表示させる。この特殊入賞1又は特殊入賞2の停止態様による特殊停止目は、遊技者による停止操作のタイミングに関係なく停止表示可能となっている。

【0098】

他方、図7(a)に示すように、主制御用CPU40aは、SPリプレイ役の当選に基づき通常用の押し順となる場合、入賞ラインに通常停止目を停止表示させる。この通常入賞の停止態様による通常停止目は、遊技者による停止操作のタイミングに関係なく停止表示可能となっている。

20

【0099】

例えば、SP重複リプレイ群1には、[左 中 右]のSP用の押し順が定められているとともに、[左 右 中]の通常用の押し順が定められている。また、SP重複リプレイ群1には、[中 左 右]、[中 右 左]、[右 左 中]、及び[右 中 左]の特殊用の押し順が定められている。このため、SP重複リプレイ群1～6は、ストップボタンの押し順に基づく「6択」の押し順が定められていることとなる。

【0100】

また、図6(d)に示すように、本実施形態では、SP重複リプレイ群7にSP停止目を停止表示させるためのSP用の押し順が定められている。また、これに対応するように、SP重複リプレイ群7に通常停止目を停止表示させるための通常用の押し順が定められている。

30

【0101】

図7(e)に示すように、主制御用CPU40aは、SP重複リプレイ群7の当選に基づきSP用の押し順となる場合、入賞ラインに[リプレイ・スイカ・リプレイ]となるSP入賞1の停止態様によるSP停止目(「SP1」)を停止表示させる。このSP入賞1の停止態様によるSP停止目は、遊技者による停止操作のタイミングに関係なく停止表示可能となっている。

【0102】

一方、図7(a)に示すように、主制御用CPU40aは、SP重複リプレイ群7の当選に基づき通常用の押し順となる場合、入賞ラインに通常停止目を停止表示させる。この通常入賞の停止態様による通常停止目は、遊技者による停止操作のタイミングに関係なく停止表示可能となっている。

40

【0103】

このSP重複リプレイ群7には、[第1左・中]の通常用の押し順が定められているとともに、[第1右]のSP用の押し順が定められている。このため、SP重複リプレイ群7は、最初に停止操作されるストップボタンに基づく「1択」の押し順が定められていることとなる。すなわち、SP重複リプレイ群7のSP用の押し順が「第1右」のみであることを意味する。

【0104】

50

また、主制御用CPU40aは、SPリプレイ役に当選する場合の停止制御として、上述した制御に加えて途中まで同一停止態様となるように制御可能になっている。このため、SP停止目、特殊停止目、及び通常停止目となる停止態様は、そのうち2列に「リプレイ」が含まれるようになっている。さらにこのように含まれる「リプレイ」としては、「リプレイ」の中でもその直ぐ上に「バー」が位置する「バー付リプレイ」となる場合があるようになっている。また、SP停止目となる停止態様に含まれる「スイカ」に関しては、「スイカ」の中でもその直ぐ上に「バー」が位置する「バー付スイカ」となる場合があるようになっている。

【0105】

具体的に、図7(a)に示すように、主制御用CPU40aは、SPリプレイ役の当選に基づき通常用の押し順となる場合、遊技者による停止操作のタイミングが予め定めたタイミングで行われることで、上述した「バー付リプレイ」を入賞ラインに停止表示可能になっている。このため、通常停止目では、非入賞ラインL2の各リールに「バー」が停止表示され、「星印」で示す位置で「バー」がテンパイ（聴牌）する。この場合、主制御用CPU40aは、最初とその次に停止させるリールで「バー」を停止表示可能であって、最後に停止させるリールで「バー」を停止表示させないようになっている。

【0106】

また、図7(c)、(d)に示すように、主制御用CPU40aは、SPリプレイ役の当選に基づき特殊用の押し順となる場合、遊技者による停止操作のタイミングが予め定めたタイミングで行われることで、上述した「バー付リプレイ」を入賞ラインに停止表示可能になっている。このため、特殊入賞1の停止態様による特殊停止目では、非入賞ラインL2の左リール13L及び中リール13Cに「バー」が停止表示され、「星印」で示す位置で「バー」がテンパイする。また、特殊入賞2の停止態様による特殊停止目では、非入賞ラインL2の中リール13C及び右リール13Rに「バー」が停止表示され、「星印」で示す位置で「バー」がテンパイする。なお、主制御用CPU40aは、特殊リプレイ役の当選に基づき特殊用の押し順となる場合、遊技者による停止操作のタイミングが予め定めたタイミングで行われることで、上述した「バー付リプレイ」を入賞ラインに停止表示させる。

【0107】

また、図7(e)、(f)に示すように、主制御用CPU40aは、SPリプレイ役群の当選に基づきSP用の押し順となる場合、遊技者による停止操作のタイミングが予め定めたタイミングで行われることで、上述した「バー付リプレイ」及び「バー付スイカ」を入賞ラインに停止表示可能になっている。このため、SP入賞1及びSP入賞2の停止態様によるSP停止目では、非入賞ラインL2の各リールに「バー」が停止表示され、「星印」で示す位置で「バー」が揃う。

【0108】

また、図6(c)に示すように、SP重複リプレイ群1～6には、最初に停止されるリールに「リプレイ」が停止表示される停止態様が定められている。また、SP重複リプレイ群1～6には、最初とその次に停止されるリールに「リプレイ」が停止表示される停止態様が、SP用の押し順及び特殊用の押し順の少なくとも何れかに対応するように定められている。

【0109】

例えば、SP重複リプレイ群1には、最初に左リール13Lが停止される場合の停止態様として左リール13Lに「リプレイ」が停止されるSP入賞1又は通常入賞が定められている。また、最初に中リール13Cが停止される場合の停止態様として中リール13Cに「リプレイ」が停止される特殊入賞1又は特殊入賞2が定められている。また、最初に右リール13Rが停止される場合の停止態様として右リール13Rに「リプレイ」が停止される特殊入賞2が定められている。

【0110】

また、SP重複リプレイ群1には、最初に左リール13L、その次に中リール13Cが

10

20

30

40

50

停止される場合の停止態様として最初とその次に停止されるリールに[リプレイ]が停止されるSP入賞1が定められている。また、SP重複リプレイ群1には、最初に左リール13L、その次に右リール13Rが停止される場合の停止態様として最初とその次に停止されるリールに[リプレイ]が停止される通常入賞が定められている。また、SP重複リプレイ群1には、最初に中リール13C、その次に左リール13Lが停止される場合の停止態様として最初とその次に停止されるリールに[リプレイ]が停止される特殊入賞1が定められている。また、SP重複リプレイ群1には、最初に中リール13C、その次に右リール13Rが停止される場合の停止態様として最初とその次に停止されるリールに[リプレイ]が停止される特殊入賞2が定められている。また、SP重複リプレイ群1には、最初に右リール13R、その次に中リール13Cが停止される場合の停止態様として最初とその次に停止されるリールに[リプレイ]が停止される特殊入賞2が定められている。

10

【0111】

このため、SP重複リプレイ群1～6では、最初に停止されるリール(第1停止リール)の停止時点でSP停止目、特殊停止目、及び通常停止目の何れが停止されるのか遊技者が把握し得ないこととなる。また、SP重複リプレイ群1～6では、最初とその次に停止されるリール(第1停止リールと第2停止リール)の停止時点でSP停止目、特殊停止目、及び通常停止目の何れが停止されるのか遊技者が把握し得ない状況を創出可能となる。例えば、SP重複リプレイ群1では、[右 左 中]以外の押し順で最初とその次に停止されるリールの停止時点でSP停止目、特殊停止目、及び通常停止目の何れが停止されるのか遊技者が把握し得ないこととなる。

20

【0112】

続いて、主制御用CPU40aは、各リールの全てを停止させて図柄の組み合わせを停止表示させると入賞判定を行う。この場合に主制御用CPU40aは、主制御用RAM40cから役情報を読み出し、読み出した役情報(当選役)に対応する図柄の組み合わせが入賞ライン上に停止表示されているかを判定する入賞判定を行う。また、入賞判定において主制御用CPU40aは、各リールの停止に伴って入力する位置信号から入賞ライン上に停止表示した図柄の組み合わせがどのような組み合わせであるかを特定し、その組み合わせが役情報(当選役)に対応する賞態様であるか否かを判定する。なお、主制御用CPU40aは、入賞ライン上に停止表示した図柄の組み合わせが役情報(当選役)に対応する賞態様である場合、該役情報に基づく当選役の入賞(肯定)を判定する。一方、主制御用CPU40aは、入賞ライン上に停止表示した図柄の組み合わせが役情報(当選役)に対応する賞態様でない場合、該役情報に基づく当選役の非入賞(否定)、すなわち該役情報に基づく当選役の取りこぼしを判定する。

30

【0113】

そして、主制御用CPU40aは、入賞判定で入賞と判定する場合、該入賞と判定した賞態様に応じた制御を行う。すなわち、主制御用CPU40aは、賞態様に応じて制御状態を移行させる制御や賞メダルを払い出す制御を行う。また、主制御用CPU40aは、入賞判定で入賞と判定する場合、該入賞と判定した旨を示す入賞指示コマンドをサブ制御基板41(サブ制御用CPU41a)に出力する。この入賞指示コマンドは、変動ゲーム開始コマンドで指示される当選役の入賞をサブ制御基板41(サブ制御用CPU41a)に把握させる。

40

【0114】

具体的に、BN役の入賞を判定する場合、主制御用CPU40aは、次の変動ゲームからBN遊技に移行させるための制御状態の制御としてBN遊技制御を行う。このBN遊技制御において、主制御用CPU40aは、BN遊技の開始後、1回目の変動ゲームから遊技者に付与した(払い出した)賞メダルのBN払出枚数のカウントを開始する。また、主制御用CPU40aは、BN遊技中の払出枚数がBN遊技の種類に応じた最大払出数(本実施形態では、297枚)を超える変動ゲームの終了に伴ってBN遊技を終了させる。

【0115】

また、チェリー役の入賞を判定する場合、主制御用CPU40aは、2枚の賞メダルを

50

払い出す制御を行う。また、主制御用CPU40aは、チェリー役の当選時、チェリー役の取りこぼしを判定する場合、1枚以上の賞メダルを払い出さないように制御する。

【0116】

また、スイカ役の入賞を判定する場合、主制御用CPU40aは、6枚の賞メダルを払い出す制御を行う。また、主制御用CPU40aは、スイカ役の当選時、スイカ役の取りこぼしを判定する場合、1枚以上の賞メダルを払い出さないように制御する。

【0117】

また、ベル役の入賞を判定する場合、主制御用CPU40aは、12枚の賞メダルを払い出す制御を行う。また、主制御用CPU40aは、ベル役の当選時、ベル役の取りこぼしを判定する場合、1枚以上の賞メダルを払い出さないように制御する。また、このようなベル役の取りこぼしを判定する場合、主制御用CPU40aは、後述する制御状態の移行に関する制御を行う場合もある。

10

【0118】

また、リプレイ役の入賞を判定する場合、主制御用CPU40aは、次の変動ゲームを再遊技させるための制御を行う。このような制御として主制御用CPU40aは、入賞を判定した変動ゲームと同一のベット数を設定することになる。さらに特殊リプレイ役、転落リプレイ役、又はSPリプレイ役の入賞を判定する場合、後述する制御状態の移行に関する制御を行う場合もある。

【0119】

次に、主制御用CPU40aが制御状態に応じた変動ゲームに基づいて制御する制御状態の移行の態様を説明する。以下のようにして遊技状態に係る制御状態を制御する主制御用CPU40aが状態制御手段として機能する。

20

【0120】

図8に示すように、主制御用CPU40aは、制御状態を移行させる場合、移行先の制御状態を示す状態指示コマンドをサブ制御基板41(サブ制御用CPU41a)に出力する。この状態指示コマンドは、主制御用CPU40aで管理している制御状態をサブ制御基板41(サブ制御用CPU41a)に把握させる。

【0121】

具体的に、主制御用CPU40aは、一般遊技における全制御状態中(全状態中)にBN役に当選(ボーナス当選)した場合、BN役の入賞(ボーナス入賞)の発生、すなわちBN停止目の停止表示を契機として次の変動ゲームからBN遊技(ボーナス)に移行させる。この場合に主制御用CPU40aは、BN遊技の終了(ボーナス終了)を契機に、次の変動ゲームから低確RT遊技(低確RT)に移行させる。

30

【0122】

また、主制御用CPU40aは、低確RT遊技中に特殊リプレイ役(通+特(リプレイ))に当選した場合、「左無し4択」のうち通常用の押し順による停止操作が行われることで、通常入賞を発生させてそれを契機に低確RT遊技を継続(維持)させる。一方、主制御用CPU40aは、低確RT遊技中に特殊リプレイ役(通+特(リプレイ))に当選した場合、「左無し4択」のうち特殊用の押し順による停止操作が行われることで、特殊入賞(この場合には特殊入賞1)を発生させてそれを契機に、次の変動ゲームから高確RT1遊技(高確RT1)に移行させる。

40

【0123】

このため、低確RT遊技では、特殊リプレイ役に当選して特殊入賞1となる特殊停止目が停止表示される場合、高確RT1遊技への移行条件が満たされる。また、低確RT遊技は、特殊リプレイ役に当選して通常入賞となる通常停止目が停止表示される場合、高確RT1遊技への移行条件が満たされず継続される。

【0124】

また、主制御用CPU40aは、高確RT1遊技中に転落リプレイ役(通+転(リプレイ))に当選した場合、「3択」のうち通常用の押し順による停止操作が行われることで、通常入賞を発生させてそれを契機に高確RT1遊技を継続(維持)させる。一方、主制

50

御用CPU40aは、高確RT1遊技中に転落リプレイ役（通＋転（リプレイ））に当選した場合、「3択」のうち転落用の押し順による停止操作が行われることで、転落入賞を発生させてそれを契機に、次の変動ゲームから低確RT遊技（低確RT）に移行させる。

【0125】

また、主制御用CPU40aは、高確RT1遊技中にベル役に当選した場合、ベル入賞用の押し順による停止操作が行われることで、ベル入賞を発生させてそれを契機に高確RT1遊技を継続（維持）させる。一方、主制御用CPU40aは、高確RT1遊技中にベル役に当選した場合、ベルこぼし用の押し順による停止操作が行われることで、ベルこぼしを発生させてそれを契機に低確RT1遊技（低確RT）に移行させる。

【0126】

また、主制御用CPU40aは、高確RT1遊技中にSPリプレイ役（この場合にはSP重複リプレイ群7となる通＋SP（リプレイ））に当選した場合、通常用の押し順による停止操作が行われることで、通常入賞を発生させてそれを契機に高確RT1遊技を継続（維持）させる。一方、主制御用CPU40aは、高確RT1遊技中にSPリプレイ役（この場合にはSP重複リプレイ群7となる通＋SP（リプレイ））に当選した場合、SP用の押し順による停止操作が行われることで、SP入賞（この場合にはSP入賞1）を発生させてそれを契機に、次の変動ゲームから高確RT2遊技（高確RT2）に移行させる。

【0127】

なお、主制御用CPU40aは、高確RT1遊技中に通常リプレイ役に当選した場合、押し順に関係なく通常入賞を発生させてそれを契機に高確RT1を継続（維持）させる。

このため、高確RT1遊技では、SPリプレイ役（この場合にはSP重複リプレイ群7）に当選してSP入賞1となるSP停止目が停止表示される場合、高確RT2遊技への移行条件が満たされる。また、高確RT1遊技では、転落リプレイ役に当選して転落入賞となる転落停止目が停止表示される場合、又はベル役に当選してベルこぼしとなるベルこぼし停止目が停止表示される場合、低確RT遊技（低確RT）への移行条件（転落条件）が満たされる。また、高確RT1遊技は、SPリプレイ役（この場合にはSP重複リプレイ群7）、転落リプレイ役、又は通常リプレイ役に当選して通常入賞となる通常停止目が停止表示される場合、又はベル役に当選してベル入賞となるベル停止目が停止表示される場合、高確RT2遊技及び低確RT遊技への移行条件が満たされず継続される。

【0128】

また、主制御用CPU40aは、高確RT2遊技中にSPリプレイ役（この場合にはSP重複リプレイ群1～6となる通＋特＋SP（リプレイ））に当選した場合、「6択」のうち通常用又はSP用の押し順による停止操作が行われることで、通常入賞又はSP入賞を発生させてそれを契機に高確RT2遊技を継続（維持）させる。一方、主制御用CPU40aは、高確RT2遊技中にSPリプレイ役（この場合にはSP重複リプレイ群1～6となる通＋特＋SP（リプレイ））に当選した場合、「6択」のうち特殊用の押し順による停止操作が行われることで、特殊入賞を発生させてそれを契機に、次の変動ゲームから高確RT1遊技（高確RT1）に移行させる。

【0129】

また、主制御用CPU40aは、高確RT2遊技中にベル役に当選した場合、ベル入賞用の押し順による停止操作が行われることで、ベル入賞を発生させてそれを契機に高確RT2遊技を継続（維持）させる。一方、主制御用CPU40aは、高確RT2遊技中にベル役に当選した場合、ベルこぼし用の押し順による停止操作が行われることで、ベルこぼしを発生させてそれを契機に低確RT遊技（低確RT）に移行させる。

【0130】

このため、高確RT2遊技では、SPリプレイ役（この場合にはSP重複リプレイ群1～6）に当選して特殊入賞となる特殊停止目が停止表示される場合、高確RT1遊技（高確RT1）への移行条件（転落条件）が満たされる。また、高確RT2遊技では、ベル役に当選してベルこぼしとなるベルこぼし停止目が停止表示される場合、低確RT遊技（低

10

20

30

40

50

確 R T) への移行条件 (転落条件) が満たされる。また、高確 R T 2 遊技は、S P リプレイ役 (この場合には S P 重複リプレイ群 1 ~ 6) に当選して通常入賞又は S P 入賞となる通常停止目又は S P 停止目が停止表示される場合、又はベル役に当選してベル入賞となるベル停止目が停止表示される場合、高確 R T 1 遊技及び低確 R T 遊技への移行条件が満たされず継続される。また、高確 R T 2 遊技に関して言えば、低確 R T 遊技から高確 R T 1 遊技を経由しなければ移行が許容されない一方、高確 R T 1 遊技を経由しなくても低確 R T 遊技への移行が許容されるようになっている。

【 0 1 3 1 】

上述したように、特殊入賞となる特殊停止目の停止表示は、高確 R T 1 遊技への移行契機として定められている。そのため、特殊入賞となる特殊停止目の停止表示は、低確 R T 遊技から高確 R T 1 遊技への移行契機だけでなく、高確 R T 2 遊技から高確 R T 1 遊技への移行契機となり、停止表示時の制御状態に応じて制御状態の移行の態様が異なることとなる。

10

【 0 1 3 2 】

次に、サブ制御用 C P U 4 1 a がサブ制御プログラムに基づき実行する変動ゲームに係る処理について説明する。

サブ制御用 C P U 4 1 a は、変動ゲーム開始コマンドや入賞指示コマンドの各種コマンドを入力すると、該コマンドに指示される内容に基づいて各種演出を実行させるように演出表示装置 1 4 の表示内容、スピーカ S P の音声出力内容、ランプ R の発光態様を制御する。なお、サブ制御用 C P U 4 1 a は、入賞指示コマンドを入力しない場合、変動ゲーム開始コマンドで指示される当選役の取りこぼし (非入賞) を把握する。また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、各リールの停止状況も把握可能なことから、この停止状況から当選役の取りこぼしを把握することもできる。

20

【 0 1 3 3 】

また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、状態指示コマンドを入力すると、主制御用 C P U 4 0 a が制御中の制御状態を示すサブ用状態情報をサブ制御用 R A M 4 1 c に記憶 (設定) する。また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、変動ゲーム開始コマンドが入力される毎に各種演出を行わせるための制御を行う。

【 0 1 3 4 】

また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、演出表示装置 1 4 の演出状態を、主制御用 C P U 4 0 a が制御中の制御状態に応じて制御する。これにより、遊技者は演出表示装置 1 4 の演出状態に応じて変動ゲームを行うことになる。このような演出状態では、その種類から制御状態が遊技者に把握され、さらに遊技者が遊技を有利に行うことができるような演出が行われる。本実施形態における演出状態は、図 8 に示すように、複数種類に分類されている。

30

【 0 1 3 5 】

具体的に、演出状態には、高確 R T 1 遊技に対応付けて行われる A R T モードがある。この場合に演出表示装置 1 4 では、A R T モード用の表示画面が画像表示される。この A R T モードは、リプレイ役の当選確率が高確率抽選状態であるとともに、転落入賞の回避やベル入賞や S P 入賞を補助 (アシスト) する演出を行う状態である。

40

【 0 1 3 6 】

また、演出状態には、高確 R T 2 遊技に対応付けて行われる S P モードがある。この場合に演出表示装置 1 4 では、S P モード用の表示画面が画像表示される。この S P モードは、リプレイ役の当選確率が高確率抽選状態であるとともに、S P リプレイ役の当選の報知やベル入賞を補助 (アシスト) する演出を行う状態である。

【 0 1 3 7 】

また、演出状態には、低確 R T 遊技に対応付けて行われる通常モードがある。この場合に演出表示装置 1 4 では、通常モード用の表示画面が画像表示される。この通常モードは、リプレイ役の当選確率が低確率抽選状態であるとともに、特殊入賞やベル入賞を補助する演出を行わない状態である。また、演出状態には、低確 R T 遊技であって、後述する A

50

R Tモードへの移行権利の発生時（A R Tフラグあり）の状況に対応付けて行われる準備モードがある。この場合に演出表示装置14では、通常モード用の表示画面と大まかには同一に構成されるとともに、該表示画面中に「待機中」等の文字列が画像表示される。この準備モードは、リプレイ役の当選確率が通常モード同様、低確率抽選状態である一方、特殊入賞及びベル入賞を補助する演出を行う状態である。

【0138】

なお、B N遊技に対しては、演出表示装置14でB N用の表示画面が画像表示されるB Nモードによる演出状態が対応付けられている。このB Nモードは、ベル役に高確率で当選可能であるとともに、ベル入賞を補助する演出を行う状態である。

【0139】

本実施形態において、サブ制御用C P U 4 1 aは、サブ制御用R A M 4 1 cに演出状態の種類を示す演出フラグ（情報）を設定することで、制御中、又は制御すべき演出状態を把握する。また、サブ制御用C P U 4 1 aは、演出フラグに対応する背景画像用の画像表示用データを選択するとともに、この選択した画像表示用データをもとに演出表示装置14の表示内容（表示画面）を制御する。

【0140】

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

サブ制御用C P U 4 1 aは、以下に説明する各演出状態での制御を行う結果、図8に示す態様で演出状態の移行を制御する。以下のようにして遊技状態に係る演出状態を制御するサブ制御用C P U 4 1 aが状態制御手段として機能する。

【0141】

最初に、通常モードに係る制御について説明する。

サブ制御用C P U 4 1 aは、低確R T遊技である場合、演出状態を通常モードに制御する。

【0142】

また、サブ制御用C P U 4 1 aは、通常モード中（通常モードの制御中）、当選役の当選及び入賞（取りこぼし）の指示に基づいた処理を行う。なお、通常モード中は、リプレイ役として、特殊リプレイ役の当選、これに基づく通常入賞又は特殊入賞が指示される。

【0143】

具体的に、サブ制御用C P U 4 1 aは、小役の中でもストップボタンの押し順により停止態様が変化するベル役の当選が指示される場合、ベル入賞を補助する演出を行わせないように演出表示装置14の表示内容を制御する。このため、通常モード中には、ベル入賞を困難とするように演出が行われる。一方、通常モード中、ベル役の当選時にたまたま遊技者がベル入賞用の押し順で停止操作する場面でベル入賞が発生する。

【0144】

また、サブ制御用C P U 4 1 aは、小役の中でもストップボタンの押し順により停止態様が変化する特殊リプレイ役の当選が指示される場合、特殊入賞を補助する演出を行わせないように演出表示装置14の表示内容を制御する。このため、通常モード中には、特殊入賞を困難とするように演出が行われる。一方、通常モード中、特殊リプレイ役の当選時にたまたま遊技者が特殊用の押し順で停止操作する場面で特殊入賞が発生する。

【0145】

また、サブ制御用C P U 4 1 aは、特殊リプレイ役の当選に基づき通常入賞が指示される場合、通常モードを継続するように演出状態を制御する。この場合に制御状態は、低確R T遊技が継続される。また、サブ制御用C P U 4 1 aは、特殊リプレイ役の当選に基づき特殊入賞が指示される場合、通常モードを継続するように演出状態を制御する。この場合に制御状態は、高確R T 1遊技に移行される。

【0146】

また、サブ制御用C P U 4 1 aは、小役の当選が指示される場合、A R T突入抽選を行う。このA R T突入抽選は、当選が指示される当選役に基づいて所定の当選確率となるよ

10

20

30

40

50

うに、「当選」、「非当選」の何れかに乱数を振分けて行われる。サブ制御用CPU41aは、ART突入抽選で「当選」の結果を導出する場合、ARTモードへの移行権利を発生させる一方、ART突入抽選で「非当選」の結果を導出する場合、ARTモードの移行権利を発生させない。

【0147】

上述したART突入抽選や後述する各種抽選に用いる乱数は、所定の周期毎に更新され、サブ制御用RAM41cに記憶されている。サブ制御用CPU41aは、各種抽選を行う際にその抽選で用いる乱数をサブ制御用RAM41cから取得し、該取得した乱数に基づき乱数抽選を行う。

【0148】

また、サブ制御用CPU41aは、ARTモードへの移行権利を発生させる場合、サブ制御用RAM41cの所定の記憶領域に記憶しているARTフラグにARTモードへの移行権利の発生を示す情報を設定する。このARTモードへの移行権利の発生を示す情報は、該発生後に移行するARTモードの終了の際にその設定が解除され、ARTモードの中断の際には設定が保持される。

【0149】

以下の説明で、「ARTフラグあり」という場合には、ARTモードへの移行権利の発生を示す情報がARTフラグに設定されていることを示す。また、「ARTフラグなし」という場合には、ARTモードへの移行権利の発生を示す情報がARTフラグに設定されていないことを示す。

【0150】

また、サブ制御用CPU41aは、ART突入抽選で「当選」の結果を導出し、ARTフラグありとなる場合、その変動ゲーム又は所定回数経過後の変動ゲームから、通常モードを終了させてARTモードへの移行権利の発生を報知する準備モードに移行させるように演出状態を制御する。この場合に制御状態は、低確RT遊技が継続される。一方、サブ制御用CPU41aは、ART突入抽選で「非当選」の結果を導出する場合、通常モードを継続させるように演出状態を制御する。このため、通常モード中は、ARTフラグなしということとなる。

【0151】

また、サブ制御用CPU41aは、予め定めた停止操作が各変動ゲームで行われない場合、遊技者に不利となるペナルティを付与する。このペナルティは、特殊入賞の指示を経てもARTモードへの移行の規制、及びART突入抽選の「当選」の結果の導出を規制する期間の設定により実現される。このようにペナルティを付与するサブ制御用CPU41aがペナルティ付与手段として機能する。

【0152】

このような予め定めた停止操作として、特殊重複リプレイ群の通常用の押し順となる〔第1左〕の停止操作が定められている。このため、通常モード中には、ペナルティを回避するために〔第1左〕の停止操作が遊技者により実践されることで、特殊入賞が発生しないこととなる。したがって、ARTフラグなしである通常モード中は、準備モード及びARTモードへの移行が実現されない。

【0153】

仮に、通常モード中に特殊入賞が発生する場合には、制御状態が低確RT遊技から高確RT1遊技に移行されるが演出状態に関しては通常モードに維持される。このため、制御状態が高確RT1遊技であっても演出状態が通常モード中の場合、ARTモード中のように各種入賞を補助する演出が行われないこととなる。

【0154】

次に、準備モードに係る制御について説明する。

サブ制御用CPU41aは、低確RT遊技である場合、ARTフラグありであれば演出状態を準備モードに制御する。

【0155】

10

20

30

40

50

また、サブ制御用CPU41aは、準備モード中（準備モードの制御中）、当選役の当選及び入賞（取りこぼし）の指示に基づいた処理を行う。なお、準備モード中は、リプレイ役として、特殊リプレイ役の当選、これに基づく通常入賞又は特殊入賞が指示される。

【0156】

具体的に、サブ制御用CPU41aは、小役の中でもストップボタンの押し順により停止態様が変化するベル役の当選が指示される場合、ベル入賞を補助する「ベルナビ演出」を行わせるように演出表示装置14の表示内容を制御する。このため、準備モード中には、ベル入賞を補助するように演出が行われ、遊技者がベルナビ演出に従って遊技を行うことでベル入賞が発生する。

【0157】

演出表示装置14では、ストップボタンを模した画像が3つ並べて表示され、3つのうちの一つに対して「1」が付される。例えば、ストップボタンを模した3つの画像のうち真ん中に「1」が付されるベルナビ演出は、ストップボタン23Cを最初に操作すべきことを遊技者に報知する。

【0158】

また、サブ制御用CPU41aは、ベル役の当選が指示される場合、変動ゲームの開始に伴ってベルナビ演出を行わせるように演出表示装置14の表示内容を制御する。また、サブ制御用CPU41aは、当選が指示されるベル役に応じたベル入賞用の押し順を報知する内容でベルナビ演出を行わせる。例えば、サブ制御用CPU41aは、ベル群2の場合であれば、ストップボタン23Cを最初に操作すべきことを報知する内容のベルナビ演出を行わせる。

【0159】

また、サブ制御用CPU41aは、小役の中でもストップボタンの押し順により停止態様が変化する特殊リプレイ役の当選が指示される場合、特殊入賞を補助する「特殊ナビ演出」を行わせるように演出表示装置14の表示内容を制御する。このため、準備モード中には、特殊入賞を補助するように演出が行われ、遊技者が特殊ナビ演出に従って遊技を行うことで特殊入賞が発生する。

【0160】

演出表示装置14では、ストップボタンを模した画像が3つ並べて表示され、3つに対して「1」、「2」、「3」の何れかがそれぞれ付される。例えば、ストップボタンを模した3つの画像の真ん中に「1」、左に「2」、右に「3」がそれぞれ付される特殊ナビ演出は、ストップボタンを[中 左 右]の押し順で操作すべきことを遊技者に報知する。

【0161】

また、サブ制御用CPU41aは、特殊リプレイ役の当選が指示される場合、変動ゲームの開始に伴って特殊ナビ演出を行わせるように情報報知手段としての演出表示装置14の表示内容を制御する。また、サブ制御用CPU41aは、当選が指示される特殊リプレイ役に応じた特殊用の押し順（特別情報）を報知する内容で特殊ナビ演出を行わせる。例えば、サブ制御用CPU41aは、特殊重複リプレイ群2の場合であれば、ストップボタンを[中 右 左]の押し順で操作すべきことを報知する内容の特殊ナビ演出を行わせる。

【0162】

また、サブ制御用CPU41aは、特殊ナビ演出を行わせた結果として特殊入賞が指示される場合、準備モードを終了させてARTモードに移行するように演出状態を制御する。この場合に制御状態は、高確RT1遊技に移行される。

【0163】

また、サブ制御用CPU41aは、特殊ナビ演出を行わせた結果として通常入賞が指示される場合、準備モードを継続するように演出状態を制御する。この場合に制御状態は、低確RT遊技が継続される。

【0164】

10

20

30

40

50

このような特殊ナビ演出では、特殊重複リプレイ群の特殊用の押し順となる〔第1左〕以外であって、通常モード中であればペナルティの付与の対象となる特定の停止操作が報知される。このため、サブ制御用CPU41aは、準備モード中であって特殊ナビ演出を行わせる変動ゲームに関しては上述した〔第1左〕が行われない場合、ARTモードへの移行を許容する（ペナルティを付与しない）こととなる。したがって、ARTフラグありである準備モード中は、ARTモードへの移行が実現される。

【0165】

次に、ARTモードに係る制御について説明する。

サブ制御用CPU41aは、高確RT1遊技である場合、演出状態をARTモードに制御する。サブ制御用CPU41aのARTモードの制御の開始は、特殊入賞を契機にして

10

【0166】

また、サブ制御用CPU41aは、ARTモード中（ARTモードの制御中）、当選役の当選及び入賞（取りこぼし）の指示に基づいた処理を行う。なお、ARTモード中は、リプレイ役として、転落リプレイ役の当選、これに基づく通常入賞又は転落入賞が指示される。また、ARTモード中は、リプレイ役として、SP重複リプレイ群7に基づくSPリプレイ役の当選、これに基づく通常入賞又はSP入賞が指示される。

【0167】

具体的に、サブ制御用CPU41aは、小役の中でもストップボタンの押し順により停止態様が変化するベル役の当選が指示される場合、準備モード同様に「ベルナビ演出」を行わせるように演出表示装置14の表示内容を制御する。このため、ARTモード中には、ベルこぼしを回避してベル入賞を補助するように演出が行われ、遊技者がベルナビ演出に従って遊技を行うことでベルこぼしが回避されベル入賞が発生する。

20

【0168】

また、サブ制御用CPU41aは、ベル入賞が指示される場合、ARTモードを継続するように演出状態を制御する。この場合に制御状態は、高確RT1遊技が継続される。また、サブ制御用CPU41aは、ベルこぼしが指示される場合、ARTモードを終了させて通常モードに移行するように演出状態を制御する。この場合に制御状態は、低確RT遊技に移行される。

【0169】

30

また、サブ制御用CPU41aは、小役の中でもストップボタンの押し順により停止態様変化する転落リプレイ役の当選が指示される場合、通常入賞を補助する「転落回避ナビ演出」を行わせるように演出表示装置14の表示内容を制御する。このため、ARTモード中には、転落入賞を回避して通常入賞を補助するように演出が行われ、遊技者が転落回避ナビ演出に従って遊技を行うことで転落入賞が回避され通常入賞が発生する。

【0170】

演出表示装置14では、特殊ナビ演出と同様に、ストップボタンを模した画像が3つ並べて表示され、3つに対して「1」、「2」、「3」の何れかがそれぞれ付される。

また、サブ制御用CPU41aは、転落リプレイ役の当選が指示される場合、変動ゲームの開始に伴って転落回避ナビ演出を行わせるように演出表示装置14の表示内容を制御する。また、サブ制御用CPU41aは、当選が指示される転落リプレイ役に応じた転落用の押し順を報知する内容で転落回避ナビ演出を行わせる。例えば、サブ制御用CPU41aは、転落重複リプレイ群2の場合であれば、ストップボタンを〔中 右 左〕、すなわち〔第1中〕の押し順で操作すべきことを報知する内容の転落回避ナビ演出を行わせる。

40

【0171】

また、サブ制御用CPU41aは、転落回避ナビ演出を行わせた結果として通常入賞が指示される場合、ARTモードを継続するように演出状態を制御する。この場合に制御状態は、高確RT1遊技が継続される。また、サブ制御用CPU41aは、転落回避ナビ演出を行わせた結果として転落入賞が指示される場合、ARTモードを終了させて通常モー

50

ドに移行するように演出状態を制御する。この場合に制御状態は、低確 R T 遊技に移行される。

【 0 1 7 2 】

また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、小役の中でもストップボタンの押し順により停止態様が変化する S P リプレイ役の当選が指示される場合、S P 入賞を補助する「S P ナビ演出」を行わせるように演出表示装置 1 4 の表示内容を制御する場合がある。

【 0 1 7 3 】

サブ制御用 C P U 4 1 a は、S P リプレイ役の当選が指示される場合、S P ナビ実行抽選を行う。この S P ナビ実行抽選は、所定の当選確率となるように、「当選」、「非当選」の何れかに乱数を振分けて行われる。サブ制御用 C P U 4 1 a は、S P ナビ実行抽選で「当選」の結果を導出する場合、S P ナビ演出の実行を決定する一方、S P ナビ実行抽選で「非当選」の結果を導出する場合、S P ナビ演出の非実行を決定する。

【 0 1 7 4 】

このように S P ナビ実行抽選で「当選」の結果を導出する場合、サブ制御用 C P U 4 1 a は、S P ナビ演出を行わせるように演出表示装置 1 4 の表示内容を制御する。このため、S P ナビ実行抽選で「当選」の結果を導出する場合、A R T モード中には、S P 入賞を補助するように演出が行われ、遊技者が S P ナビ演出に従って遊技を行うことで S P 入賞が発生する。

【 0 1 7 5 】

演出表示装置 1 4 では、「[バー・バー・バー] を狙え」の文字画像とともに「 」が画像表示される。これにより、S P ナビ演出は、[バー] を停止表示可能なタイミングでストップボタンを [右 中 左] の押し順で操作すべきことを遊技者に報知する。このため、遊技者が S P ナビ演出に従って遊技を行うことで非入賞ライン L 2 に [バー] が揃う S P 入賞が発生する。

【 0 1 7 6 】

また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、S P リプレイ役の当選が指示され、S P ナビ演出を実行させる場合、変動ゲームの開始に伴って S P ナビ演出を行わせるように演出表示装置 1 4 の表示内容を制御する。

【 0 1 7 7 】

また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、S P ナビナビ演出を行わせた結果として S P 入賞が指示される場合、A R T モードを中断させて S P モードに移行するように演出状態を制御する。この場合に制御状態は、高確 R T 2 遊技に移行される。

【 0 1 7 8 】

一方、S P ナビ実行抽選で「非当選」の結果を導出する場合、サブ制御用 C P U 4 1 a は、通常入賞を補助する「通常ナビ演出」を行わせるように演出表示装置 1 4 の表示内容を制御する。このため、S P ナビ実行抽選で「非当選」の結果を導出する場合、A R T モード中には、通常入賞を補助するように演出が行われ、遊技者が通常ナビ演出に従って遊技を行うことで通常入賞が発生する。

【 0 1 7 9 】

演出表示装置 1 4 では、特殊ナビ演出や転落回避ナビ演出同様に、ストップボタンを模した画像が 3 つ並べて表示され、3 つに対して「1」、「2」、「3」の何れかがそれぞれ付される。

【 0 1 8 0 】

また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、S P リプレイ役の当選が指示され、通常ナビ演出を実行させる場合、変動ゲームの開始に伴って通常ナビ演出を行わせるように演出表示装置 1 4 の表示内容を制御する。また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、S P リプレイ役に応じた通常用の押し順を報知する内容で通常ナビ演出を行わせる。この場合にサブ制御用 C P U 4 1 a は、S P 重複リプレイ群 7 であることから、ストップボタンを [左 中 右] 等、[第 1 右] 以外の押し順で操作すべきことを報知する内容の通常ナビ演出を行わせる。

【 0 1 8 1 】

また、サブ制御用CPU41aは、通常ナビ演出を行わせた結果として通常入賞が指示される場合、ARTモードを継続するように演出状態を制御する。この場合に制御状態は、高確RT1遊技が継続される。

【0182】

また、サブ制御用CPU41aは、ARTモードで行うことができる変動ゲームの回数を示す残ゲーム数を、サブ制御用RAM41cの所定の記憶領域に記憶する。この残ゲーム数は、ARTモードとしてベルナビ演出等により遊技者の遊技の各種補助を行うことができる変動ゲームの回数でもある。

【0183】

なお、サブ制御用CPU41aは、他のモードへ移行を伴ってもARTモードを終了させるまでの間、残ゲーム数を継続して保持する。このため、サブ制御用CPU41aは、ARTモードを中断させてSPモードやBNモードに移行される場合、中断時点の残ゲーム数でその後、ARTモードを再開させる。本実施形態のARTモードは、残ゲーム数分の変動ゲームを1セットとする単位期間に区切って制御される。

【0184】

以下の説明で、残ゲーム数が「0（零）」の場合を残ゲーム数の非設定中という。また、残ゲーム数が「0（零）」以外（1）の場合を残ゲーム数の設定中という。

サブ制御用CPU41aは、残ゲーム数の非設定中から演出状態をARTモードに移行させる場合、残ゲーム数として[50（回）]を加算する。また、サブ制御用CPU41aは、ARTモードで変動ゲームの開始が指示される毎に、サブ制御用RAM41cに記憶されている残ゲーム数を「1」減算する。このようにサブ制御用CPU41aは、変動ゲームの実行に基づいて、ARTモードで行うことができる変動ゲームの回数を計数する。

【0185】

このようなARTモードで行われる変動ゲームの回数は、演出表示装置14にて遊技者に報知される。このため、サブ制御用CPU41aは、ARTモード中、サブ制御用RAM41cに記憶している残ゲーム数を報知するように演出表示装置14の表示内容を制御する。

【0186】

また、サブ制御用CPU41aは、サブ制御用RAM41cに記憶している残ゲーム数が「0（零）」となる場合、ARTモードの終了を報知する高確RT演出を行わせるように演出表示装置14の表示内容を制御する。

【0187】

このような高確RT演出の間、サブ制御用CPU41aは、残ゲーム数の非設定中であることから、ベル役やSPリプレイ役に当選しても各種ナビ演出を行わせないように演出表示装置14の表示内容を制御する。このため、高確RT演出中、ベルこぼしの回避、すなわちベル入賞を困難とするように演出が行われる。一方、高確RT演出中、ベル役の当選時にたまたま遊技者がベル入賞用の押し順で停止操作する場面でベル入賞が発生する。また、高確RT演出中、転落入賞の回避及びSP入賞を困難とするように演出が行われる。一方、高確RT演出中、転落リプレイ役の当選時にたまたま遊技者が通常用の押し順で停止操作する場面で転落入賞が回避されるとともに、SPリプレイ役の当選時にたまたま遊技者がSP用の押し順で停止操作する場面でSP入賞が発生する。なお、高確RT演出中でもSP入賞が発生する場合に制御状態が高確RT2遊技に移行するが、高確RT演出が継続される。

【0188】

また、高確RT演出となった後、サブ制御用CPU41aは、ベルこぼし又は転落入賞を契機に通常モードに移行させるように演出状態を制御する。これに合わせて制御状態は、低確RT遊技に移行される。

【0189】

次に、SPモードに係る制御について説明する。

サブ制御用CPU41aは、高確RT2遊技である場合、演出状態をSPモードに制御する。サブ制御用CPU41aのSPモードの制御の開始は、SP入賞を契機にしていることから、主制御用CPU40aの高確RT2遊技の制御の開始と同期する。

【0190】

また、サブ制御用CPU41aは、SPモード中（SPモードの制御中）、当選役の当選及び入賞（取りこぼし）の指示に基づいた処理を行う。なお、SPモード中は、リプレイ役として、SP重複リプレイ群1～6に基づくSPリプレイ役の当選、これに基づく通常入賞、特殊入賞又はSP入賞が指示される。

【0191】

具体的に、サブ制御用CPU41aは、小役の中でもストップボタンの押し順により停止態様が変化するベル役の当選が指示される場合、準備モードやARTモード同様に「ベルナビ演出」を行わせるように演出表示装置14の表示内容を制御する。このため、SPモード中には、ベルこぼしを回避してベル入賞を補助するように演出が行われ、遊技者がベルナビ演出に従って遊技を行うことでベルこぼしが回避されベル入賞が発生する。

【0192】

また、サブ制御用CPU41aは、ベル入賞が指示される場合、SPモードを継続するように演出状態を制御する。この場合に制御状態は、高確RT2遊技が継続される。また、サブ制御用CPU41aは、ベルこぼしが指示される場合、SPモードを終了させて通常モードに移行するように演出状態を制御する。なお、サブ制御用CPU41aは、SPモードを終了させる場合、中断中のARTモードも終了させる。この場合に制御状態は、低確RT遊技に移行される。

【0193】

また、サブ制御用CPU41aは、小役の中でもストップボタンの押し順により停止態様が変化するSPリプレイ役の当選が指示される場合、SP入賞のチャンスである（可能性がある）ことを報知する「SPチャレンジナビ演出」を行わせるように演出表示装置14の表示内容を制御する。このため、SPモード中には、SP入賞に向けて押し順を遊技者自身に選択させるように演出が行われ、遊技者が自身の勘でSP用の押し順の停止操作を行うことでSP入賞が発生する。

【0194】

図9(a)に示すように、演出表示装置14では、「[バー・バー・バー]を狙え」の文字画像とともにストップボタンを模した画像が3つ並べて表示され、3つのそれぞれに対して疑問符が付される。これにより、SPチャレンジナビ演出は、[バー]を停止表示可能なタイミングでストップボタンを操作すべきことを遊技者に報知する。このため、遊技者が自身の勘でSP用の押し順の停止操作を行うことで非入賞ラインL2に[バー]が揃うSP入賞が発生する。

【0195】

また、サブ制御用CPU41aは、SPリプレイ役の当選が指示される場合、変動ゲームの開始に伴ってSPチャレンジナビ演出を行わせるように演出表示装置14の表示内容を制御する。また、サブ制御用CPU41aは、当選が指示されるSPリプレイ役の種類に関係なくSP入賞のチャンスであることを報知する内容でSPチャレンジナビ演出を行わせる。

【0196】

また、サブ制御用CPU41aは、SPチャレンジナビ演出を行わせた結果としてSP入賞又は通常入賞が指示される場合、SPモードを継続するように演出状態を制御する。この場合に制御状態は、高確RT2遊技が継続される。また、サブ制御用CPU41aは、SPチャレンジナビ演出を行わせた結果として特殊入賞が指示される場合、SPモードを終了させて中断中のARTモードを再開するように演出状態を制御する。この場合に制御状態は、高確RT1遊技に移行される。

【0197】

また、サブ制御用CPU41aは、SPチャレンジナビ演出を行わせた結果としてSP

10

20

30

40

50

入賞が指示される場合、上乗せ回数抽選を行う。この上乗せ回数抽選は、所定の当選確率となるように、「１０回」、「３０回」、「５０回」、「１００回」及び「２００回」の何れかに乱数を振分けて行われる。サブ制御用ＣＰＵ４１ａは、上乗せ回数抽選で決定する回数を、サブ制御用ＲＡＭ４１ｃに記憶している残ゲーム数に上乗せ（加算）して更新する。このように本実施形態では、ＳＰモード中、遊技者が自身の勘でＳＰ用の押し順を選択した特典として残ゲーム数の上乗せ（加算）を付与する。このため、残ゲーム数が上乗せされることで、ＡＲＴモードの継続（延長）が実現される。

【０１９８】

このようにＳＰモード中にＳＰ入賞する場合、サブ制御用ＣＰＵ４１ａは、残ゲーム数を上乗せする上乗せ演出を行わせるように演出表示装置１４の表示内容を制御する。サブ制御用ＣＰＵ４１ａは、ＳＰモード中、残ゲーム数の上乗せを決定する場合、該上乗せが発生される旨を報知するように演出表示装置１４の表示内容を制御する。

10

【０１９９】

なお、サブ制御用ＣＰＵ４１ａは、ＳＰモード中も残ゲーム数を演出表示装置１４にて遊技者に報知する。一方、この残ゲーム数は、ＳＰモード中、変動ゲームが行われても減算（計数）されない。このため、ＳＰモード中は、ＡＲＴモード中であれば計数することになる残ゲーム数の計数（減算）を停止する停止期間となる。本実施形態のＳＰモードは、残ゲーム数分とは関係なく発生する特殊入賞までを１セットとする単位期間に区切って制御される。

【０２００】

20

上述したように、制御状態が低確ＲＴ遊技及び演出状態が通常モードとなる遊技状態は、リプレイ役に当選し難くＡＲＴ突入抽選に当選しなければ遊技者が遊技を有利に行うことができないので、遊技者にとって不利と言える。

【０２０１】

また、制御状態が低確ＲＴ遊技及び演出状態が準備モードとなる遊技状態は、リプレイ役に当選し難いがＡＲＴ突入抽選に当選しているので遊技者が遊技を有利に行うことができるので、遊技者にとって通常モードに比べて有利と言える。

【０２０２】

また、制御状態が高確ＲＴ１及び演出状態がＡＲＴモードとなる遊技状態は、リプレイ役に当選し易くさらに遊技者が遊技を有利に行うことができるので、遊技者にとって通常モード及び準備モードに比べて有利と言える。

30

【０２０３】

また、制御状態が高確ＲＴ２及び演出状態がＳＰモードとなる遊技状態は、ＡＲＴモード同様、リプレイ役に当選し易くさらに残ゲーム数を上乗せすることができ、特殊入賞を契機に終了した後も中断中のＡＲＴモードが再開されるので、遊技者にとって最も有利と言える。本実施形態では、制御状態が低確ＲＴ遊技及び演出状態が通常モード又は準備モードとなる遊技状態が通常遊技状態となり、制御状態が高確ＲＴ１遊技及び演出状態がＡＲＴモードとなる遊技状態が有利遊技状態となり、制御状態が高確ＲＴ２遊技及び演出状態がＳＰモードとなる遊技状態が特別遊技状態となる。

【０２０４】

40

このため、特殊入賞となる特殊停止目の停止表示は、通常モード、すなわち準備モードで発生することで、不利な遊技状態から有利な遊技状態へ昇格する契機となる。このような遊技状態が昇格する契機は、通常モード中にはペナルティを避けるように〔第１左〕の停止操作が行われる場合に特殊入賞が発生し得ない一方、ＡＲＴフラグありに基づき特殊ナビ演出が行われる場合に〔第１左〕以外の停止操作が許容される。したがって、通常モード及び準備モードでの特殊入賞に対しては、有利な状況を手に入れる契機となる特別な意味合いを持たせることができる。

【０２０５】

一方、特殊入賞となる特殊停止目の停止表示は、ＳＰモードで発生することで、最も有利な遊技状態から有利な遊技状態へ降格する契機となる。このような遊技状態が降格する

50

契機は、通常モードであればペナルティとなる〔第1左〕の停止操作が行われる場合にも特殊入賞が発生しうる。したがって、SPモードでの特殊入賞に対しては、通常モード及び準備モードでの特殊入賞が持つ上述した特別な意味合いが低減されることとなる。

【0206】

そこで、SPモード中にはSPリプレイ役（SP重複リプレイ群1～6）が決定されることで、遊技状態の降格の契機となる特殊入賞を発生させる特殊リプレイ役の決定に際し、遊技状態の降格の契機とならないSP入賞を発生させるSPリプレイ役や通常入賞を発生させる通常リプレイ役が重複して決定されるようにしている。このようなSP入賞の発生は遊技状態の降格の契機とならないだけでなく、残ゲーム数の上乘せといった特典の付与の契機となる。

10

【0207】

このように、SPリプレイ役が決定される場合、特典用又は通常用の押し順で停止操作されることを条件にSP入賞又は通常入賞を発生可能にすることにより、これらSP入賞又は通常入賞する可能性のある状況で特典用又は通常用の押し順、すなわちSP入賞又は通常入賞の発生に遊技者の関心を向けることができる。

【0208】

さらにSPリプレイ役が決定される場合、通常入賞、特殊入賞、及びSP入賞の間において、全列の図柄組み合わせが停止表示される途中まで同一停止態様に制御されることで、全列の図柄組み合わせの停止表示まで通常入賞、特殊入賞、及びSP入賞の何れであるかを遊技者に把握させ難い状況が創出される。

20

【0209】

ここで、SPモード中におけるSPリプレイ役の当選時の遊技の流れについて詳しく説明する。

図9(a)に示すように、演出表示装置14では、SPモード中におけるSPリプレイ役の当選時には、該当選の対象となる変動ゲームの開始に伴ってSPチャレンジナビ演出が行われる。また、各リール13L、13C、13Rの回転が開始される。これにより、遊技者がSPチャレンジナビ演出に従って〔バー〕を停止表示可能なタイミングでストップボタンを停止操作するようになる。

【0210】

続いて、図9(b)に示すように、〔バー付リプレイ〕を停止表示可能なタイミングで最初にストップボタン23Cが停止操作される場合（中停止）、中リール13Cの上段、中断の順に、〔バー〕、〔リプレイ〕（〔バー付リプレイ〕）が停止表示される。

30

【0211】

このため、この中停止の状況では、〔バー〕の停止表示を遊技者が確認することにより、SP入賞の可能性があることを見た目に判断可能となる。実際、この中停止の状況では、通常入賞、特殊入賞（この場合には特殊入賞1及び特殊入賞2の何れも）、及びSP入賞（この場合にはSP入賞2）の何れも入賞の可能性があることも見た目に判断可能とされる。

【0212】

また、図9(c)に示すように、ストップボタン23Cの停止操作に続き、〔バー付リプレイ〕を停止表示可能なタイミングでストップボタン23Rが停止操作される場合（中右停止）、右リール13Rの上段、中断の順に、〔バー〕、〔リプレイ〕（〔バー付リプレイ〕）が停止表示され、上段に〔バー〕がテンパイする。

40

【0213】

一方、図9(d)に示すように、ストップボタン23Cの停止操作に続き、〔バー付リプレイ〕を停止表示可能なタイミングでストップボタン23Lが停止操作される場合（中左停止）、左リール13Lの上段、中断の順に、〔バー〕、〔リプレイ〕（〔バー付リプレイ〕）が停止表示され、上段に〔バー〕がテンパイする。

【0214】

これら中右停止又は中左停止の状況では、〔バー〕のテンパイの停止表示を遊技者

50

が確認することにより、ＳＰ入賞の可能性あることを見た目に判断可能となる。実際、この中 右停止の状況では、通常入賞、特殊入賞（この場合には特殊入賞２）、及びＳＰ入賞（この場合にはＳＰ入賞２）の何れも入賞の可能性あることも見た目に判断可能とされる。一方、実際、この中 左停止の状況では、ＳＰ入賞の可能性はないが通常入賞及び特殊入賞（この場合には特殊入賞１）の可能性あることも見た目に判断可能とされる。

【０２１５】

したがって、これら場合には最初とその次に停止されるリールの停止時点まで同一停止態様であって、ＳＰ入賞であれば揃って停止表示される〔バー〕のテンパイが制御されることで、特殊入賞から遊技者の関心を逸らすことができ、ＳＰ入賞に効果的に遊技者の関心を向けることができる。

10

【０２１６】

特に中 左停止の状況では、〔バー〕のテンパイの停止表示を遊技者が確認する一方、ＳＰ入賞の可能性がないことを見た目に判断したとしても、遊技状態の降格の契機とならない通常入賞の可能性あることを見た目に判断可能となる。したがって、特にこの場合には、ＳＰ入賞とならない場合にも特殊入賞から遊技者の関心を逸らすことができる。

【０２１７】

したがって、本実施形態によれば、以下に示す効果を得ることができる。

（１）特別遊技状態（制御状態が高確ＲＴ２遊技及び演出状態がＳＰモードとなる遊技状態）中には特殊リプレイ役の決定に際し入賞により遊技者に特典が付与されるＳＰリプレイ役が重複して決定されるようにした。このＳＰリプレイ役の決定がなされる場合、特典用の押し順との一致を条件にＳＰ停止目（本実施形態では、非入賞ラインＬ２に〔バー〕揃い可）による表示結果を導出可能にすることにより、ＳＰリプレイ役の決定がなされる可能性のある状況で特典用の押し順、すなわちＳＰ停止目による表示結果の導出に遊技者の関心を向けることができる。さらに特殊リプレイ役やＳＰリプレイ役が決定される場合、表示結果の導出の途中まで同一停止態様に制御されることで、表示結果の導出まで入賞する当選役の種類を遊技者に把握させ難い状況が創出される。そのため、特別遊技状態中に特殊リプレイ役が決定される場合、特殊入賞から遊技者の関心を逸らすことができ、ＳＰ入賞に効果的に遊技者の関心を向けることで遊技者に与える違和感を低減させることができる。

20

30

【０２１８】

（２）特別遊技状態中には特殊リプレイ役の決定に際し入賞により遊技者にとって不利にならないＳＰリプレイ役や通常リプレイ役が重複して決定されることにより、特殊リプレイ役が決定される場合の遊技者の関心をＳＰリプレイ役や通常リプレイ役へと向けることができる。そのため、特別遊技状態中には特殊入賞から遊技者の関心を逸らすことができる。

【０２１９】

また、通常リプレイ役の決定がなされる場合、通常用の押し順との一致を条件に通常停止目による表示結果を導出可能にし、且つ特殊リプレイ役やＳＰリプレイ役が決定されるときにおける表示結果の導出の途中まで同一停止態様に制御されるようにした。そのため、ＳＰ停止目が導出されない場合にも通常停止目による表示結果の導出に遊技者の関心を向けることができ、最終的な表示結果の導出まで入賞する当選役の種類を遊技者により一層把握させ難い状況が創出される。したがって、特別遊技状態中に特殊リプレイ役が決定される場合、ＳＰリプレイ役が入賞しない場合にも特殊入賞から遊技者の関心を逸らすことができる。

40

【０２２０】

（３）具体的に、本実施形態では、ＳＰ停止目の導出に際し〔バー付リプレイ〕及び〔バー付スイカ〕が停止表示される場合に非入賞ラインＬ２に〔バー〕揃いを可能にすることにより、特殊入賞となる状況でもＳＰ停止目の停止表示、またＳＰ入賞とならない状況でも通常停止目の停止表示に遊技者の関心を向けることができる。そのため、遊技者の関

50

心を特殊入賞から効果的に逸らすことができる。

【 0 2 2 1 】

(4) また、特別遊技状態中の S P リプレイ役の当選時に、[バー] を停止表示可能なタイミングでストップボタンが停止操作され、最初の何れかのリールが停止する状況では、[バー] の停止表示を遊技者が確認することにより、S P 入賞の可能性があることを見た目に判断可能にしている。さらに、特別遊技状態中の S P リプレイ役の当選時に、[バー] を停止表示可能なタイミングでストップボタンが停止操作され、最初とその次のリールが停止する状況では、[バー] のテンパイの停止表示を遊技者が確認することにより、S P 入賞の可能性があることを見た目に判断可能にしている。そのため、特殊入賞から遊技者の関心を効果的に逸らすことができる。

10

【 0 2 2 2 】

(5) 通常遊技状態 (制御状態が低確 R T 遊技及び演出状態が通常モード又は準備モードとなる遊技状態) 中にはペナルティを避ける遊技が行われる場合に特殊入賞が発生し得ない一方、A R T 突入抽選の当選に基づき特殊用の押し順が報知される場合に [第 1 左] の停止操作との不一致を許容する仕様にするようにした。このため、通常遊技状態での特殊入賞に対して特別な意味合いを持たせることができる。また、特別遊技状態中には通常遊技状態でペナルティを避ける遊技が行われても特殊入賞が発生しうる仕様にする事で、上記特別な意味合いが低減されてしまう。そこで、特別遊技状態での特殊入賞に対する遊技者への関心を逸らすことにより、上記特別な意味合いの低減を抑制することができ、状態に関係なく特殊入賞に対して特別な意味合いを持たせることができる。

20

【 0 2 2 3 】

なお、上記実施形態は以下のように変更してもよい。

- ・本実施形態では、通常モード中のペナルティを設定しないこともできる。
- ・本実施形態では、遊技者にとって不利となる内容であればペナルティの内容を変更することもできる。例えば、ペナルティとしては、以後、A R T 突入抽選に 2 回当選しなければ A R T フラグありの状況にならないようにする内容等が考えられる。

【 0 2 2 4 】

・本実施形態では、通常モード中のペナルティを設定する一方、特殊入賞の発生時には A R T モードへの移行を許容する (ペナルティを付与しない) こともできる。

・本実施形態では、特殊ナビ演出としては特殊用の押し順の全てではなく一部のみ報知することもできる。例えば、このような報知としては、最初に停止操作すべきストップボタンを報知したり、最初の次に停止操作すべきストップボタンを報知したりすることもできる。

30

【 0 2 2 5 】

・本実施形態では、特殊重複リプレイ群に定める特殊用の押し順として、[第 1 左] や最初にストップボタン 2 3 L を停止操作することを定めた押し順を定めることもできる。また、本実施形態では、S P 重複リプレイ群に定める特殊用の押し順として、[第 1 左] の押し順を定めないこともできる。すなわち、低確 R T 遊技及び高確 R T 2 遊技で特殊用の押し順を同一に定めることもできる。

【 0 2 2 6 】

・本実施形態では、S P 重複リプレイ群に通常リプレイ役の重複当選を定めていなくてもよい。また、S P 重複リプレイ群毎にリプレイ役の重複内容として、通常リプレイ役の重複当選の有無を異ならせることもできる。例えば、S P 重複リプレイ群 1 ~ 3 では通常リプレイ役の重複当選を定める一方、S P 重複リプレイ群 4 ~ 6 では通常リプレイ役の重複当選を定めないこともできる。

40

【 0 2 2 7 】

・本実施形態では、通常停止目に関しては特殊停止目及び S P 停止目と異なる停止態様にて構成されていてもよいし、[バー付リプレイ] の停止表示を規制することで特殊停止目及び S P 停止目と区別可能に構成されていてもよい。

【 0 2 2 8 】

50

・本実施形態では、特殊リプレイ役の当選（特殊重複リプレイ群１～４）に基づく特殊停止目の導出に関しては上述した「パー付リプレイ」を入賞ラインに停止表示可能にしていなくてもよい。これにより、特殊リプレイ役の当選に基づく特殊停止目の導出と、ＳＰリプレイ役の当選に基づく特殊停止目の導出との差別化が図られ、同一の特殊入賞であっても状況（本実施形態では、制御状態）に応じて各別に遊技者に把握させることができるようになる。また、この「パー付リプレイ」に関しては、制御状態が低確ＲＴ遊技の場合に入賞ラインに停止表示可能にしない一方で、制御状態が高確ＲＴ１遊技及び高確ＲＴ２遊技の場合に入賞ラインに停止表示可能にするといったように、制御状態に応じて停止制御の内容を異ならせてもよい。

【０２２９】

10

・本実施形態のＳＰ重複リプレイ群１～６では、最初とその次に停止されるリール（第１停止リールと第２停止リール）の停止時点でＳＰ停止目、特殊停止目、及び通常停止目の何れが停止されるのか遊技者が把握し得ない状況を創出するようにしてもよい。すなわち、何れの押し順であっても最初とその次に停止されるリールでは、同一の図柄（本実施形態では、「リプレイ」）が停止表示されるように停止テーブルを定めることとなる。

【０２３０】

・本実施形態では、特殊停止目、ＳＰ停止目、及び通常停止目に関して、少なくとも最初とその次のリールが停止する状況で入賞ラインで同一の「リプレイ」が停止表示される停止態様で構成されていればよく、非入賞ラインについては夫々で同一の停止態様で構成されていなくてもよい。

20

【０２３１】

・本実施形態では、高確ＲＴ１遊技において、通常リプレイ役の当選を設定しなくてもよい。また、ＳＰ重複リプレイ群７では、転落リプレイ役の重複当選を定めてもよい。

・本実施形態では、高確ＲＴ２遊技において、ＳＰ重複リプレイ群では、通常入賞の重複当選を定めなくてもよい、別途、特殊リプレイ役と通常リプレイ役の重複当選を定めた当選情報群を設定することもできる。

【０２３２】

・本実施形態では、低確ＲＴ遊技において、通常リプレイ役の当選を設定することもできるし、ＳＰリプレイ役の当選を設定することもできる。

・本実施形態では、各種重複リプレイ群の種類の数を変更してもよい。例えば、転落重複リプレイ群４を新たに設定して４種類とすることもできる。

30

【０２３３】

・本実施形態では、ＡＲＴフラグなしの場合、特殊リプレイ役の当選時、通常用の押し順を報知するようにしてもよい。また、制御状態が高確ＲＴ１遊技であってＡＲＴフラグなしの場合、転落リプレイ役の当選時、転落用の押し順を報知するようにしてもよい。

【０２３４】

・本実施形態では、特殊入賞、ＳＰ入賞、及び通常入賞で同一の停止目（図柄の組み合わせ）を導出することもできる。この場合に何れの入賞に至るかはストップボタンの押し順にのみ依存するようにすればよい。

【０２３５】

40

・本実施形態では、演出状態に係る制御の一部又は全部を主制御用ＣＰＵ４０ａが行うようにしてもよい。

・本実施形態では、ＡＲＴモードに制御する期間を時間により定めることもできる。

【０２３６】

・本実施形態では、ＡＲＴモードの突入までの演出状態の移行の仕様を変更してもよい。例えば、通常モードにおける規定回数の変動ゲームの経過を条件に、準備モードに移行させてＡＲＴモードへの移行を許容する状態を生起し、その後の特殊入賞を契機に、ＡＲＴモードに移行させてもよい。また、ＡＲＴモードの仕様は、ＡＲＴモードをセット単位で管理するストック型にて実現することもできる。

【０２３７】

50

・本実施形態において、有利遊技状態は、遊技者にとって有利であればよく、例えば、リプレイ役の合算の当選確率を他の遊技状態とほとんど変わりなく設定することもできる。この場合、有利遊技状態では、ベルナビ演出が行われる仕様であれば遊技者にとって有利となりうる。また、高確RT1遊技と高確RT2遊技とでは、リプレイ役の合算の当選確率をほとんど変わりなく（同一）にすることもできる。

【0238】

・本実施形態では、遊技状態の構成を任意に変更してもよく、RT性能の異なる一般遊技の種類を増やすこともできる。

・本実施形態では、高確RTへの移行の契機となる当選役として、賞メダルの払い出しを伴う当選役を定めることもできる。この場合には、特定の押し順で賞メダルの払い出しを行う一方、特定の押し順以外の押し順で賞メダルの払い出しを行わないといった仕様にもできる。

【0239】

・本実施形態は、ランプRの発光演出により演出状態を遊技者に報知したり、各演出状態用の専用ランプを設けてこれらを点灯させて演出状態を遊技者に報知したり、スピーカSPの音声演出により演出状態を遊技者に報知したりしてもよい。また、この場合には、ランプRやスピーカSPなどによりナビ等の各種演出を行わせてもよい。

【0240】

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

【0241】

・本実施形態では、ボーナス遊技を備えていなくてもよい。

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

【0242】

次に、上記実施形態及び別例から把握できる技術的思想を以下に追記する。

（イ）前記通常遊技状態中には所定条件が成立していることを条件に前記特定の入賞役の決定がなされる場合、前記特定の停止操作を認識させる特別情報を報知する情報報知手段と、前記通常遊技状態中には予め定めた停止操作との不一致を条件に遊技者に不利となるペナルティを付与する一方、前記特別情報が報知される場合に前記予め定めた停止操作との不一致を許容するペナルティ付与手段を備え、前記導出制御手段は、前記通常遊技状態中に前記特定の入賞役の決定がなされる場合、前記予め定めた停止操作を除いた前記特定の停止操作との一致を条件に前記特定停止態様による表示結果を導出させるとともに、前記特別遊技状態中に前記特定の入賞役の決定がなされる場合、前記予め定めた停止操作を含んだ前記特定の停止操作との一致を条件に前記特定停止態様による表示結果を導出させるように制御する。

【0243】

（ロ）遊技者による開始操作が行われることに基づいて複数列の図柄を変動させて行う1回の遊技が図柄表示手段で開始され、1回の遊技の開始に基づき各列の図柄の変動が開始された後、遊技者による停止操作に基づいて対応する列の図柄が停止される遊技機において、前記開始操作に基づいて当選役として特定の入賞役を含む複数種類の入賞について発生を許容するか否かを決定する当選役決定手段と、前記図柄表示手段に表示結果を導出させるための前記停止操作を受付ける導出操作受付手段と、前記当選役決定手段の決定結果及び前記導出操作受付手段が受付けた前記停止操作に応じて前記図柄表示手段に表示結果を導出させる制御を行う手段であって、前記特定の入賞役の決定がなされる場合、前記停止操作の特定の停止操作との一致を条件に特定停止態様による表示結果を導出させる導出制御手段と、遊技者にとって有利な状態での遊技となる有利遊技状態と、前記有利遊技状態に比べて遊技者にとって有利な状態での遊技となる特別遊技状態と、前記有利遊技状

態及び前記特別遊技状態に比べて遊技者にとって不利な通常の状態での遊技となる通常遊技状態とを含む状態の制御を行う状態制御手段と、を備え、前記当選役決定手段は、前記通常遊技状態及び前記特別遊技状態中、当選役として前記特定の入賞役を決定可能とするとともに、前記特別遊技状態中には前記特定の入賞役の決定に際し入賞により遊技者に特典が付与される特典入賞役を重複して決定可能とし、前記状態制御手段は、前記通常遊技状態及び前記特別遊技状態中、前記特定の入賞役が決定される場合、前記特定停止態様の表示結果の導出を契機に前記有利遊技状態に制御することを特徴とする遊技機。

【 0 2 4 4 】

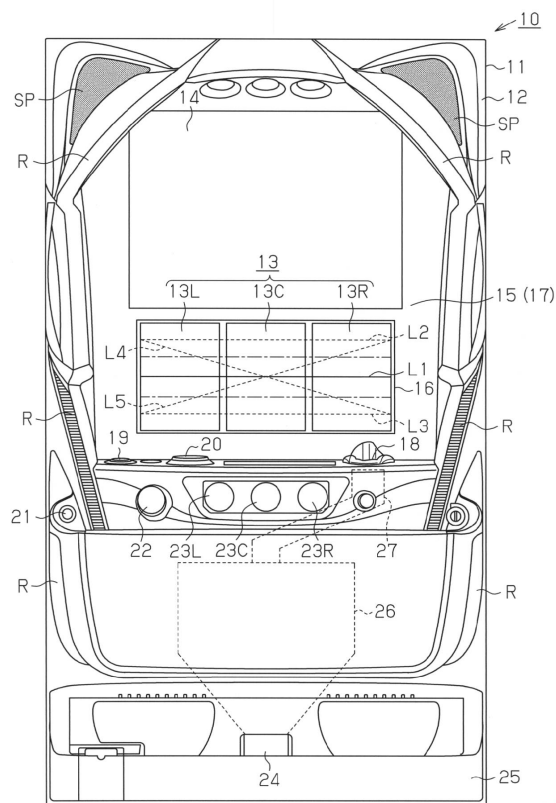
(ハ) 前記導出制御手段は、前記特典入賞役の決定がなされる場合、前記停止操作の特典の停止操作との一致を条件に特典停止態様による表示結果を導出可能に構成された技術的思想(ロ)に記載の遊技機。

【 符号の説明 】

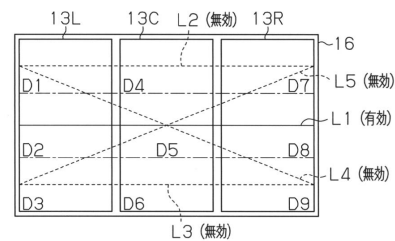
【 0 2 4 5 】

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

【 図 1 】



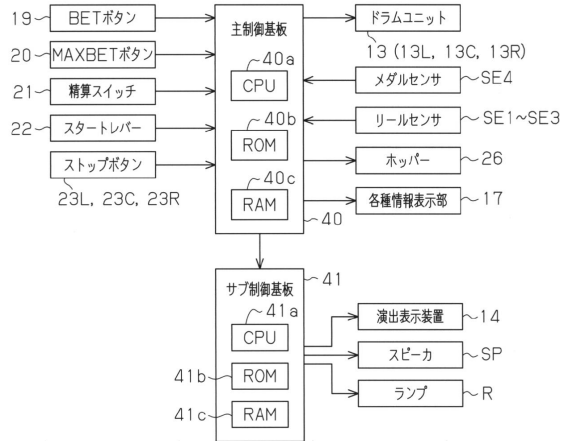
【 図 2 】



【 図 3 】

役構成			賞	
			一般遊技	ボーナス遊技
	ANY	ANY	ボーナス遊技	
	ANY	ANY	2枚	2枚
			6枚	6枚
			12枚	12枚
REPLAY	REPLAY	REPLAY	再遊技 (通常停止目)	
	REPLAY		再遊技 (転落停止目)	
REPLAY	REPLAY		再遊技 (特殊停止目)	
	REPLAY	REPLAY	再遊技 (SP停止目)	
REPLAY		REPLAY		
	REPLAY	REPLAY		

【図 4】



【図 5】

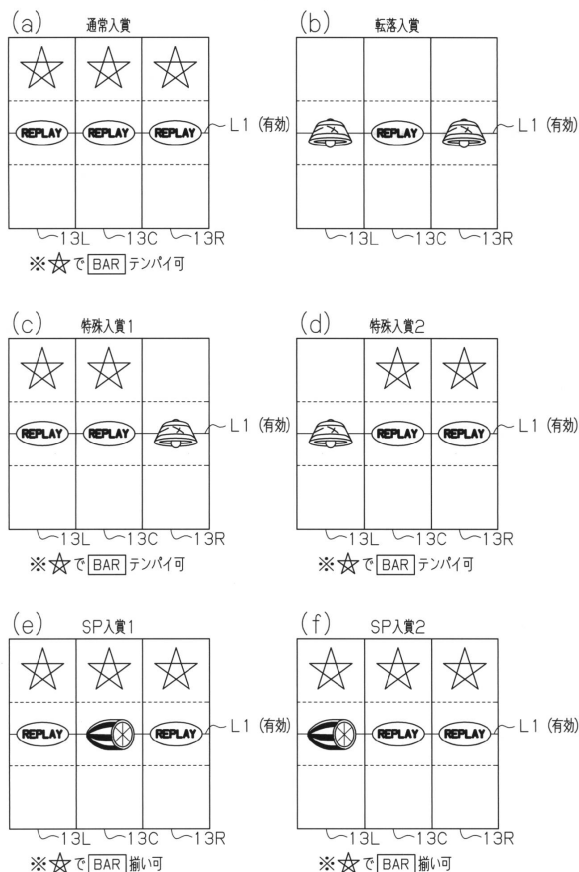
(a)

遊技状態		低確RT	高確RT1	高確RT2	BN
当選決定テーブル		T1	T2	T3	T4
BN	当選確率	1/600	1/600	1/600	—
チェリー	当選確率	1/100	1/100	1/100	1/100
スイカ	当選確率	1/90	1/90	1/90	1/90
ベル	当選確率	1/3.3	1/3.3	1/3.3	1/1.17
リプレイ	当選確率	1/7.3	1/1.7	1/1.7	—

(b)

遊技状態	リプレイ				
	通	通+特	通+転	通+SP	通+特+SP
低確RT		○			
高確RT1	○		○	○	
高確RT2					○

【図 7】



【図 6】

(a)

通常リプレイ+特殊リプレイ (左無し4折)					
	第1左	中→左→右	中→右→左	右→左→中	右→中→左
特殊重複リプレイ群1	通常	特殊1	通常	通常	通常
特殊重複リプレイ群2	通常	通常	特殊1	通常	通常
特殊重複リプレイ群3	通常	通常	通常	特殊1	通常
特殊重複リプレイ群4	通常	通常	通常	通常	特殊1

(b)

通常リプレイ+転落リプレイ (3折)			
	第1左	第1中	第1右
転落重複リプレイ群1	通常	転落	転落
転落重複リプレイ群2	転落	通常	転落
転落重複リプレイ群3	転落	転落	通常

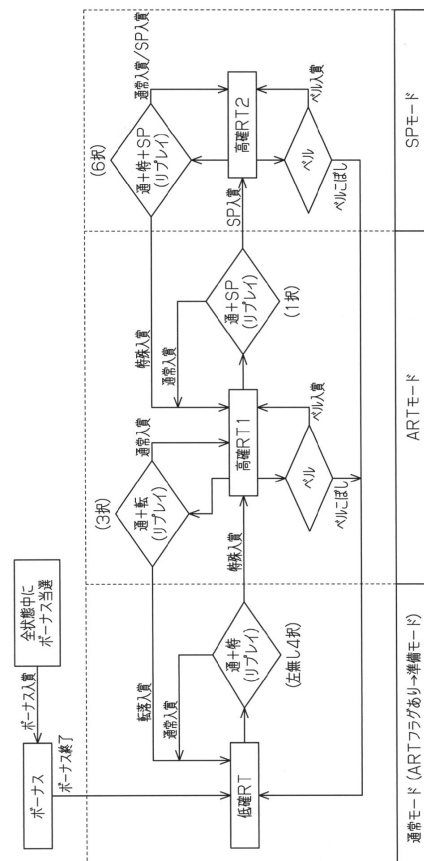
(c)

通常リプレイ+特殊リプレイ+SPリプレイ (6折)							
	左→中→右	左→右→中	中→左→右	中→右→左	右→左→中	右→中→左	右→左→右
SP重複リプレイ群1	SP1	通常	特殊1	特殊2	特殊2	特殊2	特殊2
SP重複リプレイ群2	通常	SP1	特殊1	特殊2	特殊2	特殊2	特殊2
SP重複リプレイ群3	特殊1	特殊1	SP2	通常	特殊2	特殊2	特殊2
SP重複リプレイ群4	特殊1	特殊1	通常	SP2	特殊2	特殊2	特殊2
SP重複リプレイ群5	特殊1	特殊1	特殊1	特殊2	SP1	通常	通常
SP重複リプレイ群6	特殊1	特殊1	特殊1	特殊2	通常	SP1	SP1

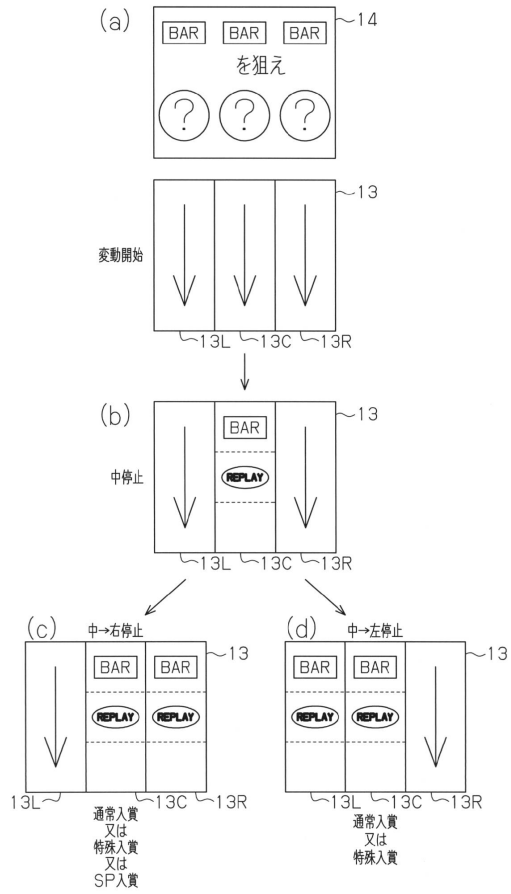
(d)

通常リプレイ+SPリプレイ (1折)		
	第1左・中	第1右
SP重複リプレイ群7	通常	SP1

【図 8】



【図 9】



フロントページの続き

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

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