

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6214913号
(P6214913)

(45) 発行日 平成29年10月18日 (2017.10.18)

(24) 登録日 平成29年9月29日 (2017.9.29)

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

請求項の数 1 (全 51 頁)

(21) 出願番号	特願2013-93086 (P2013-93086)	(73) 特許権者	000135210
(22) 出願日	平成25年4月25日 (2013.4.25)		株式会社ニューギン
(65) 公開番号	特開2014-212999 (P2014-212999A)		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11月17日 (2014.11.17)	(74) 代理人	100105957
審査請求日	平成27年4月27日 (2015.4.27)		弁理士 恩田 誠
		(74) 代理人	100068755
			弁理士 恩田 博宣
		(72) 発明者	堀内 元継
			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	鶴岡 直樹

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、停止操作に基づいて対応する列の図柄が停止される遊技機において、

所定条件を契機に1回の遊技中にその進行を停滞させて行う停滞演出を行う停滞演出制御手段と、

機本体とは別の外部機器を接続するための接続手段と、

所定の信号を前記外部機器に対して出力するための制御が可能な信号出力手段と、を備え、

前記信号出力手段は、前記停滞演出の結果として特定の表示結果が導出される場合の該停滞演出中に特定の表示結果の導出を示す特定信号を出力するように制御を行うようになっており、

前記停滞演出中には、前記図柄表示手段が演出上の動作及び停止を伴うようになっており、

前記特定の表示結果は、前記停滞演出中に前記図柄表示手段が演出上の動作及び停止を伴った結果として導出されるように構成され、

前記信号出力手段は、前記停滞演出の結果として前記特定の表示結果が導出されたことを契機にして前記特定信号を出力するように制御を行うようになっており、

遊技機は、前記停滞演出中に前記特定の表示結果の導出後、有利遊技状態の付与を報知する報知演出を行わせるように制御する報知演出制御手段を備え、

10

20

前記信号出力手段は、前記停滯演出の結果として前記特定の表示結果が導出されたことを契機にして前記報知演出の終了に伴うタイミングで前記特定信号を出力するように制御を行うことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、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、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回胴式遊技機（以下「パチスロ」という）では、メダルが用いられ、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、再遊技を付与する「リプレイ」の当選確率を高め、さらにメダルを増加させるために遊技の補助を行う遊技者にとって有利な有利遊技状態を行わせるようにしている。

【0003】

また、特許文献1では、通常遊技において所定の出目（以下「特定の表示結果」という）が導出されることを条件として、有利遊技状態の開始を示す開始信号を遊技者が視認可能なデータカウンタやホールコンピュータといった外部機器に対して出力することで、各種データを収集したりするようにしている。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2011-224244号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ところで、近年では、演出の多様化により上記特定の表示結果が導出される場面も多様化されている。このような多様化の例として、遊技の進行に関する制御処理を所定期間だけ待機状態とすることで、遊技の開始を停滯させて行うフリーズ演出（以下「停滯演出」という）中に特定の表示結果を導出させるといった仕様のものが挙げられる。すなわち、各種データの収集のためにもここで例示したように、停滯演出中に特定の表示結果を導出させるといった仕様に対しても上記開始信号を正しく出力できるようにする必要がある。

30

【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、停滯演出中に特定の表示結果を導出させる場合にも各種データの収集に寄与す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】

40

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、停止操作に基づいて対応する列の図柄が停止される遊技機において、所定条件を契機に1回の遊技中にその進行を停滯させて行う停滯演出を行う停滯演出制御手段と、機本体とは別の外部機器を接続するための接続手段と、所定の信号を前記外部機器に対して出力するための制御が可能な信号出力手段と、を備え、前記信号出力手段は、前記停滯演出の結果として特定の表示結果が導出される場合の該停滯演出中に特定の表示結果の導出を示す特定信号を出力するように制御を行うようになっており、前記停滯演出中には、前記図柄表示手段が演出上の動作及び停止を伴うようになっており、前記特定の表示結果は、前記停滯演出中に前記図柄表示手段が演出上の動作及び停止を伴った結果として導出されるように構成され、前記信号出力手段は、前記停滯

50

演出の結果として前記特定の表示結果が導出されたことを契機にして前記特定信号を出力するように制御を行うようになっており、遊技機は、前記停滞演出中に前記特定の表示結果の導出後、有利遊技状態の付与を報知する報知演出を行わせるように制御する報知演出制御手段を備え、前記信号出力手段は、前記停滞演出の結果として前記特定の表示結果が導出されたことを契機にして前記報知演出の終了に伴うタイミングで前記特定信号を出力するように制御を行うようにした。

【発明の効果】

【0011】

本発明によれば、停滞演出中に特定の表示結果を導出させる場合にも各種データの収集に寄与することができる。

10

【図面の簡単な説明】

【0012】

【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) はリプレイ群の内容を示す模式図。

【図6】遊技状態の移行の態様を示す模式図。

【図7】(a), (b) は内部制御状態とフリーズパターンの関係を示す模式図。

20

【図8】(a) ~ (c) は内部制御状態及び演出状態とナビ発生率及びフリーズ発生率の関係を示す模式図。

【図9】フリーズ演出処理を示すフローチャート。

【図10】(a) ~ (d) はフリーズ演出の態様を示す模式図。

【図11】(a) ~ (g) はフリーズ演出の態様を示す模式図。

【図12】(a) ~ (d) はフリーズ演出の態様を示す模式図。

【図13】(a) ~ (h) はフリーズ演出の態様を示す模式図。

【発明を実施するための形態】

【0013】

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）の一実施形態を説明する。

30

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SPが配設されている。

【0014】

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13Lと、中リール13Cと、右リール13Rとから構成されている。また、透視窓16には、左リール13Lを第1図柄列として、該第1図柄列が配置される隣には第2図柄列としての中リール13Cが配置され、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13R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13L、中リール13C、及び右リール13R）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13Lには、図柄L00~図柄L20の21個の図柄がこの順に変動して表示されるように配列されている。また、中リール13Cには、図柄C00~図

40

50

柄C 2 0までの2 1個の図柄がこの順に変動して表示されるように配列されている。また、右リール1 3 Rには、図柄R 0 0～図柄R 2 0までの2 1個の図柄がこの順に変動して表示されるように配列されている。

【0 0 1 5】

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）、「R E P L A Y」の文字が装飾された図柄（リプレイ図柄）、「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）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」、「リプレイ」、「スイカ」、「チェリー」、「セブン」という場合もある。

10

【0 0 1 6】

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1 6には各種図柄が連続的に変化しつつ表示（変動）される。そして、各リールの回転が停止した場合、透視窓1 6には、各リールのリールシートに印刷された複数の図柄のうち、連続する3つの図柄が上段、中段、下段の位置に停止表示される。このため、透視窓1 6は、各リールにおいて3つの図柄が表示可能な大きさで形成されている。また、各リールには、該各リールの回転位置を検出するためのリールセンサS E 1, S E 2, S E 3（図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。

【0 0 1 7】

20

また、図1及び図2に示すように、パチスロ1 0には、透視窓1 6から透視可能な図柄の表示領域において、停止表示される図柄の組み合わせ（導出される表示結果）を規定する複数（本実施形態では1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L 1（実線で示す）が形成されている。

【0 0 1 8】

入賞ラインL 1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L 1を意味する。

30

【0 0 1 9】

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

40

【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

50

構成されている。各種情報表示部 17 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。

【0021】

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 (特定入賞役) 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。

10

【0022】

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メダルの枚数が表示される。

20

【0023】

また、前面扉 12 の前面において中央パネル 15 の右下方位置には、メダル投入口 18 が配設されている。メダル投入口 18 の奥方には、メダルの通過を検知するメダルセンサ SE4 (図4に示す) が配設されている。また、前面扉 12 の前面において中央パネル 15 の左下方位置には、左から順に BET ボタン 19 と操作手段 (第1の操作手段) としての MAX BET ボタン 20 とが設けられている。BET ボタン 19 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 20 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) 又は2ベット分 (2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。この MAX BET ボタン 20 には、MAX BET ボタン LED 20a が内蔵されており、MAX BET ボタン LED 20a を点灯させることで MAX BET ボタン 20 の操作が可能であることを遊技者に報知する。

30

【0024】

また、前面扉 12 の前面において各 BET ボタン 19, 20 の左下方位置には、精算スイッチ 21 が設けられている。精算スイッチ 21 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 21 の右方位置には、変動ゲームを開始する際に操作する操作手段 (第2の操作手段) としてのスタートレバー 22 が設けられている。そして、パチスロ 10 では、ベット数の設定終了後にスタートレバー 22 を操作することにより、各リールの回転動作が通常回転の動作として開始される。

40

【0025】

スタートレバー 22 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 23L, 23C, 23R が設けられている。ストップボタン 23L, 23C, 23R 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。

【0026】

また、前面扉 12 の前面における下部中央にはメダル排出口 24 が形成されている。また、前面扉 12 の前面における下部には、メダル排出口 24 から排出されたメダルを受け

50

る受皿 25 が配設されている。

【0027】

また、図 1 に破線で示すように、パチスロ 10 本体においてドラムユニット 13 の下方となる位置には、パチスロ 10 内部において、投入されたメダルを貯留するためのホッパー 26 が配置されている。このホッパー 26 の下方側にはメダル排出口 24 が位置し、図柄の組み合わせが遊技者に賞として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 26 に貯留されたメダルがメダル排出口 24 へと払出される。前面扉 12 の裏面側においてメダル投入口 18 の下方位置には、該メダル投入口 18 とホッパー 26 とを繋ぐようにメダルセレクター 27 が配設されている。

【0028】

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 BET ボタン 19, 20 の操作が可能な状態において、各 BET ボタン 19, 20 を操作することでベット数を設定することができる。BET ボタン 19 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、MAX BET ボタン 20 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、状況に応じて 3 ベット又は 2 ベットによる変動ゲームを許容する。

【0029】

また、本実施形態では、メダル投入口 18 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を超える分のメダルがメダル投入口 18 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 24 から遊技者に返却される。

【0030】

本実施形態では、遊技者の各 BET ボタン 19, 20 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（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。

【0031】

上記のようにベット数が設定され、スタートレバー 22 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 22 が操作されると、ドラムユニット 13 の各リールが回転し、透視窓 16 には複数種類の図柄が連続的に変化するように表示される。その後、各リールが回転して所定時間が経過すると、各ストップボタン 23 L, 23 C, 23 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 23 L, 23 C, 23 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 16 に表示される。

【0032】

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メダルの払い出し等が遊技者に付与される。

【0033】

本実施形態の変動ゲームは、ベット数の設定及びスタートレバー 22 からなる開始操作を契機に開始し、ストップボタン 23 L, 23 C, 23 R からなる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、メダルの払い

10

20

30

40

50

出しを伴う変動ゲームは、メダルの払い出しを完了して終了する。

【0034】

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。

【0035】

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、メダルの遊技者への付与が行われない（1枚以上の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。

10

【0036】

また、[セブン・チェリー・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、「BN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・チェリー・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「BN停止目」という。このBN停止目は、当選役としてBN役の決定により入賞可能（停止表示可能）とされている。

【0037】

このBN遊技は、払い出した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、32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。

20

【0038】

また、[チェリー・ANY・ANY]が入賞ライン上に停止表示される場合には、2枚の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13C及び右リール13Rの停止位置に停止表示される図柄は何れの図柄（「ANY」）でもよい。以下の説明で、[チェリー・ANY・ANY]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。

【0039】

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。

30

【0040】

また、[ベル・ベル・ベル]が入賞ライン上に停止表示される場合には、9枚の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」の決定により入賞可能（停止表示可能）とされている。

【0041】

40

また、[ベル・チェリー／スイカ・リプレイ]が入賞ライン上に停止表示される場合には、3ベットにより行われる一般遊技では1枚のメダルを、2ベットにより行われるBN遊技（ボーナス遊技）では2枚の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13Cの停止位置に停止表示される図柄は[チェリー]及び[スイカ]の何れの図柄（[チェリー／スイカ]）でもよい。以下の説明で、[ベル・チェリー／スイカ・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「こぼし停止目」という。このこぼし停止目は、当選役として「こぼし役」の決定により入賞可能（停止表示可能）とされている。

【0042】

本実施形態において、これら「チェリー役」、「スイカ役」、「ベル役」、「こぼし役

50

」は、入賞に基づいて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「リプレイ停止目」という。このリプレイ停止目は、当選役として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】

本実施形態において、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、遊技者がメダル（遊技媒体）の消費なく変動ゲームを行うことができるといった一定の利益を保障するものであって、メダルの遊技者への付与が行われない（1枚以上の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メダルの払い出しを得ることがない。なお、本実施形態では、各種リプレイ役の当選によっては、該当選に基づくリプレイ役の入賞が原則、発生してさらに再遊技といった一定の利益が遊技者に付与される。

【0044】

また、本実施形態において、各賞態様の入賞により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」、「こぼし役」及び「リプレイ役」といった当選役が小役となる。

【0045】

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内部制御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。

【0046】

このため、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（低確率）に設定された非RT状態に制御される場合がある。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RT状態に制御される場合がある。

【0047】

本実施形態では、一般遊技の中でもBN役の当選後、入賞するまでの間であって、BN役の当選結果の情報（フラグ）の持ち越し中となるボーナス内部中の場合にRT状態に制御される。また、本実施形態では、一般遊技の中でもBN役に当選するまでであって、BN役の当選結果の情報（フラグ）を持っていないボーナス非内部中の場合に非RT状態に制御される。以下の説明で、非RT状態に制御されるボーナス非内部中の一般遊技を「非内部中」や「非内部中遊技」といい、RT状態に制御されるボーナス内部中の一般遊技を「内部中」や「内部中遊技」という。

【0048】

また、図1に示すように、パチスロ10は、遊技機設置設備、所謂、「島設備」に設置される。また、遊技機設置設備であって、パチスロ10の上方には、外部機器としてのデータカウンタDCが設置されている。データカウンタDCは、1台のパチスロ10に対して1台ずつ対応付けて設置されている。そして、データカウンタDCには、パチスロ10から出力される所定の制御信号（情報）に基づき発光可能な発光部Drが設けられているとともに、該所定の制御信号に基づき変動ゲームの実行回数やBN役の入賞回数や後述するARTモードに関する突入回数を表示（報知）する遊技情報報知部Dhが設けられている。なお、データカウンタDCには、パチスロ10（主制御基板40）が入力する所定の制御信号に基づき演算処理を実行し、発光部Drや遊技情報報知部Dhの表示内容を制御する制御CPUが搭載されている。また、パチスロ10が設置される遊技店には、その管理室等に外部機器としてのホールコンピュータHC（図4に示す）が設置されている。そ

10

20

30

40

50

して、ホールコンピュータHCには、パチスロ10から出力される所定の制御信号（情報）に基づき各種情報を収集して管理及び処理する。以下の説明で、「外部機器」や「DC／HC」という場合には、データカウンタDCとホールコンピュータHCを纏めて意味する。

【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、内部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。また、機裏側には、パチスロ10の外部に設置される外部機器に配線接続される接続手段としての外部端子板42が装着されている。

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。そして、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、MAXBETボタンLED20a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。そして、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には、外部端子板42の出力端子が配線接続されており、該外部端子板42の出力端子は、外部機器の入力端子と配線接続可能である。すなわち、外部端子板42は、その出力端子がホールコンピュータHCの入力端子と配線接続される結果、主制御用CPU40aとホールコンピュータHCとを電氣的に接続する。また、外部端子板42は、その出力端子がデータカウンタDCの入力端子と配線接続される結果、主制御用CPU40aとデータカウンタDCとを電氣的に接続する。

40

【0053】

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。なお、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。そして、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

50

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。

【0054】

また、主制御用ROM40bには、メイン制御プログラムが記憶されている。また、主制御用ROM40bには、内部制御状態別、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23L、23C、23R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RAM40cには、パチスロ10の動作中に適宜書き換えられる各種情報が記憶（設定）される。

10

【0055】

次に、主制御用ROM40bに記憶される当選役決定テーブルについて説明する。

主制御用ROM40b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））を内部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、内部制御状態に応じて主制御用CPU40aにより用いられる。例えば、当選役決定テーブルT0（零）は非内部中遊技に対応付けられているとともに、当選役決定テーブルT1は内部中遊技に対応付けられている。

20

【0056】

図5（a）に示すように、当選役決定テーブルT0では、BN役、ベル役、リプレイ役、その他払出役（チェリー役、スイカ役、及びこぼし役を含む）、はずれ（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T1では、ベル役、リプレイ役、その他払出役（チェリー役、スイカ役、及びこぼし役を含む）、はずれ（役）の各当選確率が規定されている。

【0057】

当選役決定テーブルT0は、非内部中遊技に対応付けられていることからBN役を当選役の対象としているとともに、その当選確率を高確率（ $1/4$ ）に規定している。また、当選役決定テーブルT0は、はずれとなる場合がなく、BN役及び小役の何れかの当選を決定することを規定している。

30

【0058】

一方、当選役決定テーブルT1は、内部中遊技に対応付けられていることからBN役を当選役の対象としていないとともに、内部中のリプレイ役の当選確率（ $1/2.6$ ）及びはずれの確率（ $1/65536$ ）を非内部中のBN役の当選確率分（ $1/4$ ）、高確率に規定している。すなわち、内部中遊技では、非内部中遊技であればBN役の当選となる場面でもその当選がリプレイ役の当選及びはずれの何れかに置き換えられる（書き換えられる）とも言える。

【0059】

このため、一般遊技では、リプレイ役の当選確率が内部中遊技（ $1/2.6$ ）で、非内部中遊技（ $1/7.1$ ）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。一方、一般遊技では、リプレイ役以外の小役の当選確率が内部中遊技及び非内部中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。

40

【0060】

したがって、リプレイ役の当選確率が高確率抽選状態とされる内部中遊技では、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。このような内部中遊技は、遊技者にとって有利な状態となる。

【0061】

また、上述したリプレイ役の当選確率は、非内部中遊技（当選役決定テーブルT0）及

50

び内部中遊技（当選役決定テーブルT1）において、リプレイ役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。なお、リプレイ役を対応付けた当選情報群には、リプレイ役の単独当選が対応付けられたリプレイ群1～6が設定されている。

【0062】

図5（b）に示すように、リプレイ群1～6のそれぞれには、3つのストップボタンを操作する押し順のうち特定の押し順がそれぞれ対応付けされている。以下の説明で、「左中右」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する。

【0063】

例えば、リプレイ群3には、「中右左」の押し順が特定の押し順として対応付けされている。なお、リプレイ群1に対応付けされる「押1」は、主制御用CPU40aが管理する内部制御状態のうち「メインモード」の種類に応じた押し順となり、「メインモード」が「0（零）」であれば「右左中」の押し順となる一方、「メインモード」が「1」又は「2」であれば「左中右」の押し順となる。また、リプレイ群2に対応付けされる「押2」は、主制御用CPU40aが管理する内部制御状態のうち「メインモード」の種類に応じた押し順となり、「メインモード」が「0」であれば「右中左」の押し順となる一方、「メインモード」が「1」又は「2」であれば「左右中」の押し順となる。なお、「メインモード」については後で詳しく説明する。

【0064】

また、図5（a）に示したBN役の当選確率は、BN役を対応付けた当選情報群の当選確率を規定している。なお、BN役の当選情報群には、BN役とこぼし役の重複当選が対応付けられている。

【0065】

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、ベル役とこぼし役の重複当選が対応付けられたベル群1、ベル群2、及びベル群3が設定されている。また、ベル群1～3のそれぞれには、3つのストップボタンを操作する押し順のうちベル入賞の押し順がそれぞれ対応付けされている。

【0066】

また、図5（a）に示したその他払出役の当選確率は、チェリー役、スイカ役、又はこぼし役を対応付けた各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。なお、チェリー役の当選情報群には、チェリー役とこぼし役の重複当選が対応付けられている。また、スイカ役の当選情報群には、スイカ役とこぼし役の重複当選が対応付けられている。また、これら以外にもその他払出役の当選確率には、こぼし役の単独当選を対応付けた当選情報群の当選確率も含まれる。

【0067】

以下の説明で、「リプレイ役の当選」という場合には、リプレイ群1～6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、チェリー役の重複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、スイカ役の重複当選を対応付けた当選情報群の当選を意味する。また、「こぼし役の当選」という場合には、こぼし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。

【0068】

また、BN遊技中専用の当選役決定テーブルでは、こぼし役の当選確率のみが規定されているとともに、はずれなくこぼし役に当選することが規定されている。また、BN遊技中専用の当選役決定テーブルでは、こぼし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。

【0069】

なお、本実施形態では、BN遊技中は2ベットによる遊技のみが遊技者に許容される一

10

20

30

40

50

方、各遊技で2枚のメダルの払い出しが遊技者に付与される。すなわち、本実施形態のBN遊技中には、2枚のメダルを遊技者に消費させつつ2枚のメダルの払い出しが遊技者に付与されるように、遊技者が保有するメダルの増減が発生しないこととなる（純増枚数「0（零）」）。

【0070】

以下、サブ制御基板41について説明する。

サブ制御基板41は、制御動作を所定の手順で実行するサブ制御用CPU41aと、サブ制御用CPU41aの制御プログラムを格納するサブ制御用ROM41b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RAM41cが設けられている。そして、サブ制御用CPU41aには、演出表示装置14、スピーカSP、ランプR、MAX BETボタンLED20aが接続されている。

10

【0071】

サブ制御用CPU41a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ROM41b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ROM41bには、演出表示装置14の表示演出態様が示される表示演出パターンや、スピーカSPの音声出力態様が示される音声演出パターンや、ランプRの発光態様が示される発光演出パターンが記憶されている。また、サブ制御用RAM41cには、パチスロ10の動作中に適宜書き換えられる各種情報が記憶（設定）される。具体的に、サブ制御用RAM41cには、内部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CPU41aにより記憶（設定）される。

20

【0072】

以下、主制御用CPU40a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CPU40aは、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ことで、3ベットのベット数を設定するときに一般遊技での変動ゲームを行うことができるゲーム開始可能な状態を生起する一方、2ベットのベット数を設定するときにBN遊技での変動ゲームを行うことができるゲーム開始可能な状態を生起する。なお、主制御用CPU40aは、ベット数の設定が可能な状態の間、MAX BETボタンLED20aを点灯させるように、MAX BETボタンLED20aの発光態様を制御する。

30

【0073】

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、内部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、内部制御状態を示す状態情報（フラグなど）を主制御用RAM40cに設定して内部制御状態を把握している。本実施形態では、このようにして役抽選を行う主制御用CPU40aが当選役抽選手段として機能する。

40

【0074】

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。主制御用CPU40aは、BN役の当選の結果を決定する場合、その決定後からBN役の入賞があるまで複数回の変動ゲームに亘ってその当選結果を持ち越す内部中に制御するようになる。一方、主制御用CPU40aは、小役の当選の結果を決定する場合、入賞の有無に関係なくその決定の対象とする変動ゲーム（1回）の終了によりその当選結果を消去（クリア）する。

【0075】

50

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内部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、重複当選やボーナス内部中の小役の当選であればこれら当選結果に応じて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の操作を検出してウェイトタイムが経過している場合、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。

10

【0076】

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。このように各リールの変動及び停止を制御する主制御用CPU40aが図柄変動制御手段として機能する。

20

【0077】

また、主制御用CPU40aは、ストップボタン23L、23C、23Rの各種操作信号を入力すると、各種操作信号をサブ制御用CPU41aに出力する。このストップボタン23L、23C、23Rの各種操作信号は、ストップボタン23L、23C、23R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41（サブ制御用CPU41a）に把握させる。

【0078】

次に、主制御用CPU40aが行う停止制御について説明する。

主制御用CPU40aは、決定した当選情報群に基づき各ストップボタン23L、23C、23R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CPU40aは、回転中の各リールを停止させる場合、当選している当選役と各ストップボタン23L、23C、23Rの操作タイミングから主制御用ROM40bに記憶される停止テーブルに基づく図柄の組み合わせを停止表示させる停止制御を行う。このため、各リールは、ストップボタン23L、23C、23R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。

30

40

【0079】

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23L、23C、23R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CPU40aが、導出制御手段として機能する。

【0080】

50

具体的に、主制御用CPU40aは、BN役の入賞に際してはBN役を入賞可能な状況において、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にBN停止目を停止表示させることができる。

【0081】

また、主制御用CPU40aは、チェリー役の入賞に際して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にチェリー停止目を停止表示させることができる。一方、主制御用CPU40aは、チェリー役の当選時、遊技者による停止操作のタイミングが予め定めたタイミングで行われない場合に重複当選しているこぼし役に基づくこぼし停止目を停止表示させる。なお、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される図柄の組み合わせとされている。この場合には、チェリー役を取りこぼす代わりにこぼし役が入賞することとなる。

10

【0082】

また、主制御用CPU40aは、スイカ役の入賞に際してはスイカ役の当選時、遊技者による停止操作のタイミングが予め定めたタイミングで行われる場合にスイカ停止目を停止表示させることができる。一方、主制御用CPU40aは、スイカ役の当選時、遊技者による停止操作のタイミングが予め定めたタイミングで行われない場合に重複当選しているこぼし役に基づくこぼし停止目を停止表示させる。この場合には、スイカ役を取りこぼす代わりにこぼし役が入賞することとなる。

【0083】

また、主制御用CPU40aは、ベル役の入賞に際してはベル役の当選時、遊技者による停止操作がベル入賞用の押し順と一致する順で行われる場合にベル停止目を停止表示させることができる。なお、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される図柄の組み合わせとされている。一方、主制御用CPU40aは、ベル役の当選時、遊技者による停止操作がベル入賞用の押し順と一致する順で行われない（不一致の順で行われる）場合に重複当選しているこぼし役に基づくこぼし停止目を停止表示させる。この場合には、ベル役を取りこぼす代わりにこぼし役が入賞することとなる。

20

【0084】

本実施形態では、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。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。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。このようにベル群1～3には、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。

30

【0085】

また、主制御用CPU40aは、リプレイ役の入賞に際してはリプレイ役の当選時、遊技者による停止操作のタイミング（押し順）に関係なくリプレイ停止目を停止表示させることができる。

【0086】

本実施形態では、遊技者による停止操作がリプレイ群1～6のそれぞれに定められている特定の押し順と一致する順で行われたか否かで停止表示される図柄の組み合わせが変化しないが、特定の押し順と一致する順で行われたか否かについては主制御用CPU40aにより判定され、その判定結果に応じた制御が行われる。

40

【0087】

また、主制御用CPU40aは、BN役及び小役の何れにも当選しないはずれ時、遊技者による停止操作のタイミングに関係なく上述した何れの停止目でもないはずれの停止目を停止表示させる。

【0088】

また、主制御用CPU40aは、BN役の当選時又はボーナス内部中、同時に小役の当選結果も決定している場合、該小役について優先的に入賞させる小役優先入賞制御による停止制御を行う。

50

【0089】

本実施形態では、非内部中にはBN役及び小役の何れかに当選するとともに、はずれがないだけでなくチェリー役及びスイカ役に至っては取りこぼしてもこぼし役が入賞することとなる。また、非内部中のBN役の当選時にはこぼし役が重複当選するためBN役の当選時も含めてボーナス内部中となるまでの間、何らかの小役の入賞が発生することとなる。このため、主制御用CPU40aは、非内部中には原則、BN役の入賞が発生しないように制御している。

【0090】

また、本実施形態では、内部中には1/65536の確率ではずれとなる場合を除いて何れかの小役に当選するとともに、仮にはずれ時であっても遊技者による停止操作が予め
10
定めたタイミングで行われなければBN役の入賞が発生しないこととなる。このため、主制御用CPU40aは、内部中には1/65536といった極めて低い確率ではずれとなる場合を除いて原則、BN役の入賞が発生しないように制御している。また、主制御用CPU40aは、内部中には1/65536といった極めて低い確率ではずれとなる場合でも、遊技者が意識的にタイミングを計って停止操作を行わなければBN役の入賞が発生しないように制御している。

【0091】

このような本実施形態では、さらに非内部中にBN役の当選が高確率で決定されることから、非内部中遊技であっても数回の遊技で内部中遊技へと移行するとともに、内部中遊技への移行後は1/65536の確率で遊技者による停止操作が予め定めたタイミングと
20
ならなければ該内部中遊技が継続される仕様とされている。本実施形態では、例えばBN役の入賞が発生してもBN遊技による遊技者への恩恵も極めて低く、むしろ非内部中遊技、すなわち非RT状態となってしまうことで遊技者にとっては不利益にしかならない仕様とされている。ただし、本実施形態では、例えばBN役の入賞が発生してもBN遊技の終了後、数回の遊技で内部中遊技への移行（復帰）が叶う仕様にもしている。

【0092】

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

【0093】

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
40
応じた制御を行う。すなわち、主制御用CPU40aは、賞態様に応じて内部制御状態を移行させる制御や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。

【0094】

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内部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
50

ら遊技者に付与した（払い出した）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、32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。

【0095】

また、チェリー役の入賞を判定する場合、主制御用CPU40aは、2枚のメダルを払い出す制御を行う。また、スイカ役の入賞を判定する場合、主制御用CPU40aは、6枚のメダルを払い出す制御を行う。また、ベル役の入賞を判定する場合、主制御用CPU40aは、9枚のメダルを払い出す制御を行う。

【0096】

また、主制御用CPU40aは、チェリー役やスイカ役やベル役の当選時、これら当選役の取りこぼしを判定する場合、この判定に合わせてこぼし役の入賞を判定することとなり、一般遊技（3ベット）に応じた1枚のメダルを払い出す制御を行う。なお、主制御用CPU40aは、ベル役の当選時についてはベル役取りこぼしを判定する場合、すなわちこぼし役の入賞を判定する場合、後述する内部制御状態の移行に関する制御を行う場合もある。

10

【0097】

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。なお、主制御用CPU40aは、リプレイ役の入賞を判定する場合、後述するフリーズ演出に関する制御を行う場合や後述する内部制御状態の移行に関する制御を行う場合もある。

20

【0098】

次に、主制御用CPU40aが遊技の進行に係る複数の内部制御状態の移行の態様について説明する。

主制御用CPU40aは、内部制御状態を移行させる場合、移行先の内部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で管理している内部制御状態をサブ制御基板41（サブ制御用CPU41a）に把握させる。

【0099】

このような内部制御状態として主制御用CPU40aは、BN遊技制御を行う制御状態と、一般遊技に関する制御を行う複数種類の「メインモード」を対応付けた特定の内部制御状態とを管理するようにしている。これら「メインモード」を管理する主制御用CPU40aが、内部制御状態管理手段として機能する。

30

【0100】

最初に、主制御用CPU40aが管理する「メインモード」について説明する。

図6の「メイン側」の非内部中に示すように、主制御用CPU40aは、各内部制御状態からBN役の入賞（BN入賞）を契機に、次の変動ゲームからBN遊技制御を行う内部制御状態に移行するとともに、BN遊技制御の終了後から非内部中遊技を行わせる内部制御状態に移行する。

【0101】

40

図6の「メイン側」の内部中に示すように、主制御用CPU40aは、非内部中遊技を行わせる内部制御状態中のBN役の当選（BN当選）を契機に、次の変動ゲームから内部中遊技を行わせる内部制御状態に移行する。その際に主制御用CPU40aは、まず「メインモード」を「0（零）」の内部制御状態に制御する。なお、この「メインモード」が「0」の内部制御状態は、サブ制御用CPU41aに対して後述する通常モード又は待機モードに関わる演出状態に制御することを指示することとなる。

【0102】

続いて、主制御用CPU40aは、「メインモード」が「0」の内部制御状態中に特定の押し順と一致する停止操作によるリプレイ役の入賞が、連続して3回あったこと（リプレイ押し順一致連続3回入賞）を契機に、次の変動ゲームから内部中遊技を行わせる内部

50

制御状態にかわりないが「メインモード」を「1」の内部制御状態に制御する。ここでいう連続して3回とは、連続した変動ゲームでなくともよくリプレイ役の当選（入賞）のうち連続する3回であって、特定の押し順と一致しない停止操作によるリプレイ役の入賞を挟まない3回を意味する。なお、この「メインモード」が「1」の内部制御状態は、サブ制御用CPU41aに対して後述する通常ARTモードに関わる演出状態に制御することを指示することになる。この場合に主制御用CPU40aは、リプレイ押し順一致連続3回入賞があったことを示すコマンドをサブ制御用CPU41aに出力する。

【0103】

続いて、主制御用CPU40aは、「メインモード」が「1」の内部制御状態中にベル役のとりこぼし（ベルこぼしに基づくこぼし停止目の停止表示）があったことを契機に、次の変動ゲームから内部中遊技を行わせる内部制御状態にかわりないが「メインモード」を「0（零）」の内部制御状態に制御する。

10

【0104】

一方、主制御用CPU40aは、「メインモード」が「1」の内部制御状態中の変動ゲームで後述する「あたり」の演出態様によるフリーズ演出を伴うこと（フリーズあたり）を契機に、今回の変動ゲームから内部中遊技を行わせる内部制御状態にかわりないが「メインモード」を「2」の内部制御状態に制御する。なお、この「メインモード」が「2」の内部制御状態は、サブ制御用CPU41aに対して後述する特別ARTモードに関わる演出状態に制御することを指示することになる。本実施形態における「あたり」の演出態様とは、フリーズ演出で最終的に有効ライン上に〔777〕（以下、〔7〕揃いという）を導出するように行われる態様のことである。

20

【0105】

また、主制御用CPU40aは、「メインモード」が「1」の内部制御状態中の変動ゲームで後述する「はずれ」の演出態様によるフリーズ演出を伴うことを契機に、今回の変動ゲームからも「メインモード」を「1」の内部制御状態に制御する。本実施形態における「はずれ」の演出態様とは、フリーズ演出で最終的に有効ライン上に〔7〕揃いを導出しないように行われる態様のことである。

【0106】

なお、主制御用CPU40aは、「メインモード」が「1」の内部制御状態中の変動ゲームで特定の押し順と一致する停止操作によるリプレイ役の入賞を契機に、フリーズ演出を実行させるためのフリーズセット状態に移行させる場合がある。このフリーズセット状態では、次のスタートレバー22の操作を契機に、変動ゲームの開始を停滞（以下、「フリーズ」という）させることができる状態である。この場合のフリーズ演出及びフリーズセット状態については後で詳しく説明する。

30

【0107】

続いて、主制御用CPU40aは、「メインモード」が「2」の内部制御状態中に行われた変動ゲームの実行回数が規定ゲーム数に達すること（規定ゲーム数消化）を契機に、次の変動ゲームでフリーズ演出を伴わせる。主制御用CPU40aは、後述する「ストックなし」となる非継続の場合、次の変動ゲームから内部中遊技を行わせる内部制御状態にかわりないが「メインモード」を「1」の内部制御状態に制御する。また、主制御用CPU40aは、後述する「ストックあり」となる継続の場合、次の変動ゲームからも「メインモード」を「2」の内部制御状態に制御する（継続させる）。このため、本実施形態の特別ARTモードは、規定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とともに、ストックありであればさらに規定ゲーム数分の変動ゲームを1セットとする単位期間に再び制御される。

40

【0108】

なお、主制御用CPU40aは、「メインモード」が「2」の内部制御状態中の変動ゲームで規定ゲーム数消化を契機に、フリーズ演出を実行させるためのフリーズセット状態に移行させる。この場合のフリーズ演出及びフリーズセット状態については後で詳しく説明する。

50

【0109】

また、主制御用CPU40aは、「メインモード」が「2」の内部制御状態中の変動ゲームで特定の押し順と一致する停止操作によるリプレイ役の入賞を契機に、フリーズ演出を実行させるためのフリーズセット状態に移行させる場合がある。この場合のフリーズ演出及びフリーズセット状態については後で詳しく説明する。

【0110】

このように本実施形態では、内部中遊技を行わせる内部制御状態を、「メインモード」により3種類の内部制御状態に分類して、この間で各種の条件を契機に「メインモード」に基づいてゲーム性が切り替えられることとなる。

【0111】

ここで、主制御用CPU40aが決定することとなる規定ゲーム数について説明する。

主制御用CPU40aは、「メインモード」が「2」の制御の開始に合わせて規定ゲーム数を抽選して決定する規定ゲーム数決定処理を行う。この規定ゲーム数決定処理では、規定ゲーム数として「30」、「60」、「90」、「120」、「150」、「180」、「210」といった複数種類の「30」の整数倍の何れかが決定される。また、この規定ゲーム数決定処理は、所定の当選確率となるように、複数種類の規定ゲーム数の何れかに乱数を振分けて行われる。なお、主制御用CPU40aは、「メインモード」が「2」の内部制御状態中に行われた変動ゲームの実行回数が規定ゲーム数に達すること（規定ゲーム数消化）を契機に、ストックありからの「メインモード」が「2」の制御の開始に合わせても規定ゲーム数決定処理を行う。このようにして決定された規定ゲーム数は、「メインモード」が「2」の制御の開始に合わせて、サブ制御用CPU41aにも指示される。

【0112】

主制御用CPU40aは、規定ゲーム数を決定すると、その決定した規定ゲーム数を主制御用RAM40cの所定領域に記憶する。主制御用CPU40aは、「メインモード」が「2」の内部制御状態中に変動ゲームの開始を指示する毎に、主制御用RAM40cに記憶している規定ゲーム数を「1」減算する。そして、主制御用CPU40aは、規定ゲーム数が「0（零）」となる場合に、「メインモード」が「2」で行われた変動ゲームの実行回数が規定ゲーム数に達したこととしている。このようにして更新された規定ゲーム数は、「メインモード」が「2」の内部制御状態の変動ゲームの開始毎に、サブ制御用CPU41aにも指示される。

【0113】

次に、主制御用CPU40aが決定することとなるストック数について説明する。

主制御用CPU40aは、「メインモード」が「2」の制御中に後述する「あたり」の演出態様によるフリーズ演出を伴うことを契機に、「メインモード」を「2」の内部制御状態に継続して制御することを示す「ストック数」を抽選して決定するストック数決定処理を行う。このストック数決定処理では、ストック数として「0（零）」、「1回」、又は「2回」といった複数種類の何れかが決定され、「0」以外が決定されることでストック数を上乗せ（加算）する。また、このストック数決定処理は、所定の当選確率となるように、複数種類のストック数の何れかに乱数を振分けて行われる。

【0114】

主制御用CPU40aは、ストック数を決定すると、その決定したストック数を主制御用RAM40cの所定領域に記憶する。このようにして決定されたストック数は、その決定に合わせて、サブ制御用CPU41aにも指示される。

【0115】

また、主制御用CPU40aは、「メインモード」が「2」の内部制御状態中に規定ゲーム数消化を契機に、一度、「メインモード」を「1」に制御し、その際にストック数が「1」以上（「ストックあり」）であれば該ストック数を「1」減算する代わりに、再度、「メインモード」を「2」に制御して実質的に継続させる。このようにして更新されたストック数は、その更新に合わせて、サブ制御用CPU41aにも指示される。このよう

に、本実施形態では、特別ARTモード中の特別ARTモードに関わるストック数の上乗せによっては、特別ARTモードの上乗せ（延長）に繋がることとなる。

【0116】

また、主制御用CPU40aは、「メインモード」が「2」の内部制御状態中に規定ゲーム数消化を契機に、一度、「メインモード」を「1」に制御し、その際にストック数が「1」未満（「ストックなし」）であればそのまま「メインモード」を「1」に制御する。

【0117】

一方、主制御用CPU40aは、「メインモード」が「2」の制御中に後述する「はずれ」の演出態様によるフリーズ演出を伴ってもストック数決定処理を行わないようになっている。

10

【0118】

次に、サブ制御用CPU41a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CPU41a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14の表示内容、スピーカSP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CPU41a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CPU41a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

【0119】

また、サブ制御用CPU41aは、状態指示コマンドを入力すると、主制御用CPU40aが管理する内部制御状態、すなわち「メインモード」を示すサブ用状態情報をサブ制御用RAM41cに記憶（設定）する。また、サブ制御用CPU41a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。

【0120】

また、サブ制御用CPU41aは、演出表示装置14の演出状態（制御状態）を、主制御用CPU40aが制御中の内部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14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、その種類から内部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、複数種類に分類されている。このように演出状態を管理するサブ制御用CPU41aが、制御状態管理手段として機能する。

30

【0121】

図6の「サブ側」に示すように、演出状態には、BN役の入賞に基づくBN遊技制御の内部制御状態に対応付けて行われるBNモードがある。この場合に演出表示装置14では、BNモード用の表示画面が画像表示される。このBNモードは、こぼし役に連続して当選及び入賞可能な状態である。

【0122】

また、演出状態には、非内部中遊技及び「メインモード」が「0」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14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、非内部中遊技の場合であればリプレイ役の当選確率が低確率抽選状態である一方、「メインモード」が「0」であればリプレイ役の当選確率が高確率抽選状態である。また、この通常モードは、特定の押し順やベル入賞用の押し順を報知する演出を行わない状態である。

40

【0123】

また、演出状態には、「メインモード」が「0」であって、後述するARTモードへの移行権利の発生時（ARTフラグあり）の状況に対応付けて行われる待機モードがある。この場合に演出表示装置14では、待機モード用の表示画面が画像表示される。この待機

50

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、特定の押し順やベル入賞用の押し順を報知する演出を行う状態である。

【0124】

また、演出状態には、「メインモード」が「1」に対応付けて行われる通常ARTモードとして特定の制御状態となる通常低移行ARTモード（第1制御状態）及び通常高移行ARTモード（第2制御状態）がある。通常低移行ARTモードの場合に演出表示装置14では、通常低移行ARTモード用の表示画面が画像表示されるとともに、通常高移行ARTモードの場合に演出表示装置14では、通常高移行ARTモード用の表示画面が画像表示される。この通常ART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、特定の押し順やベル入賞用の押し順を報知する演出を行う状態である。

10

【0125】

また、演出状態には、「メインモード」が「2」に対応付けて行われる特別ARTモードがある。特別ARTモードの場合に演出表示装置14では、特別ARTモード用の表示画面が画像表示される。この特別ART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、特定の押し順やベル入賞用の押し順を報知する演出を行う状態である。

【0126】

本実施形態において、サブ制御用CPU41aは、サブ制御用RAM41c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CPU41a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。

20

【0127】

以下、主制御用CPU40aが管理する内部制御状態に基づいてサブ制御用CPU41aが制御する遊技の進行に係る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。

【0128】

図6の「サブ側」に示すように、サブ制御用CPU41aは、以下に説明する各演出状態での制御を行う結果、演出状態の移行を制御する。サブ制御用CPU41aは、各演出状態の制御中、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。

30

【0129】

最初に、非内部中遊技又は「メインモード」が「0」に対応付けされる通常モードに係る制御について説明する。

サブ制御用CPU41aは、ベル役の当選が指示される場合、ベル入賞用の押し順を報知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。なお、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。

【0130】

また、サブ制御用CPU41aは、リプレイ役の当選が指示される場合、特定の押し順を報知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、特定の押し順と一致する停止操作によるリプレイ役の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、リプレイ役の当選時にたまたま遊技者が特定の押し順で停止操作する場面で特定の押し順と一致する停止操作によるリプレイ役の入賞が発生する。

40

【0131】

また、サブ制御用CPU41aは、小役の当選が指示される場合、「メインモード」が「0」、すなわち内部中遊技であることを条件に、ART突入抽選を行う。このART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

50

抽選で「当選」の結果を導出する場合、通常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や非内部中遊技の内部制御状態である場合、通常ARTモードの移行権利を発生させない。

【0132】

なお、サブ制御用CPU41aは、通常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フラグに通常ARTモードへの移行権利の発生を示す情報を設定する。この通常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通常ARTモードの終了の際にその設定が解除され、通常ARTモードの中断の際には設定が保持される。

【0133】

以下の説明で、「ARTフラグあり」という場合には、通常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、通常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。

【0134】

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、「メインモード」が「0」、すなわち内部中遊技であることを条件に、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通常ARTモードへの移行を待機する待機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「メインモード」が「0」の内部制御状態が継続される。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、原則、ARTフラグなしということとなる。

【0135】

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。

【0136】

次に、「メインモード」が「0」に対応付けされる待機モードに係る制御について説明する。

サブ制御用CPU41aは、ベル役の当選が指示される場合、ベル入賞用の押し順を報知する「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、待機モード中には、ベル入賞を補助（アシスト）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。

【0137】

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ベルナビ演出は、ストップボタンを[中→左→右]、すなわちストップボタン23Cを最初に操作すべきことを遊技者に報知する。

【0138】

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。このような遊技者にベル入賞を獲得させることとなるベルナビ演出は、遊技者が遊技を有利に進行させるための有利情報となる。

【0139】

また、サブ制御用CPU41aは、リプレイ役の当選が指示される場合、特定の押し順を報知する「リプナビ演出」を行わせるように演出表示装置14の表示内容を制御する。このため、待機モード中には、特定の押し順と一致する停止操作によるリプレイ役の入賞を補助（アシスト）するように演出が行われ、遊技者がリプナビ演出に従って遊技を行うことで特定の押し順と一致する停止操作によるリプレイ入賞が発生する。

【0140】

演出表示装置14では、ベルナビ演出同様に、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。

また、サブ制御用CPU41aは、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リプナビ演出を行わせるように演出表示装置14の表示内容を制御する。また、サブ制御用CPU41aは、当選が指示されるリプレイ役に応じた特定の押し順を報知する内容でリプナビ演出を行わせる。例えば、サブ制御用CPU41aは、リプレイ群3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リプナビ演出を行わせる。

【0141】

次に、「メインモード」が「0」に対応付けされる通常モード及び待機モードにおいて、リプレイ役の当選時について詳しく説明する。

サブ制御用CPU41aは、リプナビ演出を行わせた結果として、特定の押し順と一致する停止操作によるリプレイ役の入賞が、連続して3回指示あったこと（リプレイ押し順一致連続3回入賞）が指示される場合、次の変動ゲームから通常ARTモードに移行させるように演出状態を制御する。すなわち、サブ制御用CPU41aは、待機モード中、リプレイ押し順一致連続3回入賞を契機に、通常ARTモードに移行させる。この場合に「メインモード」が「1」の内部制御状態に移行される。

【0142】

このように本実施形態では、待機モード中、リプナビ演出の実行に伴う特定の押し順と一致する停止操作によるリプレイ役の入賞が、連続して3回あったことに対する特典として通常ARTモードへの移行を発生させる。このような遊技者に特定の押し順と一致する停止操作によるリプレイ入賞を獲得させることとなるリプナビ演出は、遊技者が遊技を有利に進行させるための有利情報となる。

【0143】

一方、サブ制御用CPU41aは、リプナビ演出を行わせていない結果として、リプレイ押し順一致連続3回入賞が指示される場合、通常ARTモードに移行させることを規制する。すなわち、サブ制御用CPU41aは、通常モード中、すなわちARTフラグなしであってリプナビ演出を行わせない場合、通常ARTモードに移行させることがない。この場合に「メインモード」が「1」の内部制御状態に移行される。

【0144】

次に、「メインモード」が「1」に対応付けされる通常ARTモード（通常低移行ARTモード及び通常高移行ARTモード）に係る制御について説明する。

サブ制御用CPU41aは、通常モード中、通常ARTモードへの移行権利を発生させる場合、通常ARTモードへの移行に先立って何れの通常ARTモードに移行させるか移行先を決定するとともに、移行先で行うことができる変動ゲームの回数を示すモード毎の滞在ゲーム数を、サブ制御用RAM41cの所定の記憶領域にそれぞれ記憶する。これら滞在ゲーム数は、対応する通常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。

【0145】

サブ制御用CPU41aは、移行先及び滞在ゲーム数を決定する場合、通常ART内容抽選を行う。この通常ART内容抽選は、所定の当選確率となるように、「低移行：20回」、「低移行：30回」、「低移行：50回」、「高移行：20回」、「高移行：30回」、及び「高移行：50回」の何れかに乱数を振分けて行われる。例えば、サブ制御用CPU41aは、「低移行：20回」の結果を導出する場合、通常低移行ARTモードの

移行先及び20回の低移行用の滞在ゲーム数を決定し、実際の移行時には通常低移行ARTモードに移行させるとともに、低移行用の滞在ゲーム数として「20回」をサブ制御用RAM41cに記憶する。また、サブ制御用CPU41aは、「高移行：20回」の結果を導出する場合、通常高移行ARTモードの移行先及び20回の高移行用の滞在ゲーム数を決定し、実際の移行時には通常高移行ARTモードに移行させるとともに、高移行用の滞在ゲーム数として「20回」をサブ制御用RAM41cに記憶する。

【0146】

なお、サブ制御用CPU41aは、他のモードへ移行を伴っても両滞在ゲーム数が「0（零）」になるまでの間、両滞在ゲーム数を継続して保持する。このため、サブ制御用CPU41aは、通常ARTモードを中断させて例えば、後述する特別ARTモードに移行される場合、中断時点の両滞在ゲーム数でその後、対応する通常ARTモードを再開させる。

10

【0147】

本実施形態では、両滞在ゲーム数が共に「1以上」になる場合もあり、この場合には通常高移行ARTモードに演出状態を制御する一方、高移行用の滞在ゲーム数が「1未満」、すなわち「0（零）」であって低移行用の滞在ゲーム数が「1以上」の場合には通常低移行ARTモードに演出状態を制御する。

【0148】

そして、サブ制御用CPU41aは、通常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に記憶されている対応する滞在ゲーム数を「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、通常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。

20

【0149】

このような通常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、通常ARTモード中、サブ制御用RAM41cに記憶している対応する滞在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。

【0150】

また、サブ制御用CPU41aは、ベル役の当選が指示される場合、待機モード同様に「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、通常ARTモード中には、ベルこぼしを回避してベル入賞を補助（アシスト）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。

30

【0151】

また、サブ制御用CPU41aは、ベル入賞が指示される場合、制御中の通常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「メインモード」が「1」の内部制御状態が継続される。一方、サブ制御用CPU41aは、ベルこぼし（こぼし停止目の停止表示）が指示される場合、通常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「メインモード」が「0」の内部制御状態に移行される。

40

【0152】

また、サブ制御用CPU41aは、リプレイ役の当選が指示される場合、「リプナビ演出」同様に特定の押し順を報知する「フリーズナビ演出」を通常ARTモード毎に予め定めた条件の下で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、通常ARTモード中には、特定の押し順と一致する停止操作によるリプレイ入賞を補助（アシスト）するように演出が行われ、遊技者がフリーズナビ演出に従って遊技を行うことでフリーズ演出が行われる場合がある。通常ARTモード中にフリーズナビ演出を行わせる条件については後で詳しく説明する。

【0153】

一方、サブ制御用CPU41aは、リプレイ役の当選が指示される場合、フリーズナビ

50

演出を行わせない場合、フリーズナビ演出の代わりに「チャレンジナビ演出」を予め定めた条件の下で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、通常 ART モード中には、特定の押し順と一致する停止操作によるリプレイ入賞を遊技者が自力で一致させるように遊技を行うことでフリーズ演出が行われる場合がある。

【0154】

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」の数字の代わりに「ハテナ（疑問符）」がそれぞれ付される。すなわち、このチャレンジナビ演出は、ストップボタンを何れかの順序で操作すべきことを遊技者に報知する。

【0155】

サブ制御用 CPU 41 a は、「あたり」の演出態様によるフリーズ演出が指示される（フリーズあたり）場合、フリーズ演出の終了後から特別 ART モードに移行させるように演出状態を制御する。すなわち、サブ制御用 CPU 41 a は、通常 ART モード中、フリーズ演出が行われるとともに「あたり」の結果が導出されて終了されることを契機に、演出表示装置 14 の表示画面を特別 ART モードに移行させる。この特別 ART モードの表示画面は、「メインモード」が「2」の内部制御状態に移行された後であって、フリーズ演出の終了後から表示される。すなわち、サブ制御用 CPU 41 a は、「あたり」の演出態様によるフリーズ演出が指示される変動ゲームの開始に合わせて、「メインモード」が「2」の内部制御状態であって特別 ART モードに関わる演出状態に制御することが指示されている。

【0156】

このように本実施形態では、通常 ART モード中、フリーズナビ演出の実行に伴う特定の押し順と一致する停止操作によるリプレイ役の入賞があったことに対する特典として特別 ART モードへの移行を発生させる。このような遊技者に特定の押し順と一致する停止操作によるリプレイ入賞を獲得させることとなるフリーズナビ演出は、遊技者が遊技を有利に進行させるための有利情報となる。

【0157】

一方、サブ制御用 CPU 41 a は、「はずれ」の演出態様によるフリーズ演出が指示される（フリーズはずれ）場合、フリーズ演出を行わせたか否かに関係なく対応する通常 ART モードを継続させるように演出状態を制御する。

【0158】

また、サブ制御用 CPU 41 a は、サブ制御用 RAM 41 c に記憶している両滞在ゲーム数が「0」となる場合、各種ナビ演出を行わせないようにする「ナビ終了」を報知するように演出状態を制御する。

【0159】

このようなナビ終了を報知する間、サブ制御用 CPU 41 a は、両滞在ゲーム数の非設定中であることから、ベル役や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、ナビ終了の報知中、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、ナビ終了の報知中、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。

【0160】

また、ナビ終了の報知中となった後、サブ制御用 CPU 41 a は、ベルこぼしを契機に、演出表示装置 14 の表示画面を通常モードに移行させる。この場合に「メインモード」が「0」の内部制御状態に移行される。

【0161】

次に、「メインモード」が「2」に対応付けされる特別 ART モードに係る制御について説明する。

サブ制御用 CPU 41 a は、特別 ART モード中、主制御用 CPU 40 a が指示する規定ゲーム数を、サブ制御用 RAM 41 c の所定の記憶領域に記憶する。サブ制御用 CPU

10

20

30

40

50

41aは、規定ゲーム数が「1以上」の間、特別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。

【0162】

このような特別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、特別ARTモード中、サブ制御用RAM41cに記憶している規定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。

【0163】

また、サブ制御用CPU41aは、主制御用CPU40aが指示する規定ゲーム数が「0」であって、次の変動ゲームでフリーズあたりとともに「メインモード」を「2」とすることが指示される場合（規定ゲーム数消化+ストックあり）、フリーズ演出の終了後も特別ARTモードを継続させるように演出状態を制御する。

10

【0164】

また、サブ制御用CPU41aは、主制御用CPU40aが指示する規定ゲーム数が「0」であって、次の変動ゲームでフリーズはずれとともに「メインモード」を「1」とすることが指示される場合（規定ゲーム数消化+ストックなし）、フリーズ演出の終了後から中断中の対応する通常ARTモードに移行（再開）させるように演出状態を制御する。この通常ARTモードの表示画面は、「メインモード」が「1」の内部制御状態に移行された後であって、フリーズ演出の終了後から表示される。すなわち、サブ制御用CPU41aは、「はずれ」の演出態様によるフリーズ演出が指示される変動ゲームの開始に合わせて、「メインモード」が「1」の内部制御状態であって通常ARTモードに関わる演出状態に制御することが指示されている。

20

【0165】

サブ制御用CPU41aは、ベル役の当選が指示される場合、通常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、特別ARTモード中には、ベルこぼしを回避してベル入賞を補助（アシスト）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。なお、サブ制御用CPU41aは、ベル入賞及びベルこぼしの何れが指示されても、制御中の特別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「メインモード」が「2」の内部制御状態が継続される。

30

【0166】

また、サブ制御用CPU41aは、リプレイ役の当選が指示される場合、通常ARTモード同様に「フリーズナビ演出」を特別ARTモードに予め定めた条件の下で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、特別ARTモード中には、特定の押し順と一致する停止操作によるリプレイ入賞を補助（アシスト）するように演出が行われ、遊技者がフリーズナビ演出に従って遊技を行うことでフリーズ演出が行われる場合がある。特別ARTモード中にフリーズナビ演出を行わせる確率については後で詳しく説明する。

【0167】

サブ制御用CPU41aは、フリーズナビ演出を行わせた結果として特定の押し順と一致する停止操作によるリプレイ役の入賞が指示される場合、通常ARTモードに関わる滞在ゲーム数の上乗せ（加算）が発生させるとともに、これを遊技者に報知する特別演出に関する制御を行う。このような通常ARTモードに関わる滞在ゲーム数の上乗せは、主制御用CPU40aが決定することになるフリーズ演出の演出内容に基づき上乗せ可否及び上乗せする回数が決定される。

40

【0168】

このように本実施形態では、特別ARTモード中、フリーズナビ演出の実行に伴う特定の押し順と一致する停止操作によるリプレイ役の入賞があったことに対する特典として通常ARTモードに関わる滞在ゲーム数の上乗せが発生させる。

【0169】

50

すなわち、サブ制御用CPU41aは、フリーズナビ演出を行わせた結果として特定の押し順と一致する停止操作によるリプレイ役の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、「低移行：20回」、「低移行：30回」、「低移行：50回」、「高移行：20回」、「高移行：30回」、及び「高移行：50回」の何れかに乱数を振分けて行われる。例えば、サブ制御用CPU41aは、「低移行：20回」の結果を導出する場合、サブ制御用RAM41cに記憶している低移行用の滞在ゲーム数に「20回」を加算する。また、サブ制御用CPU41aは、「高移行：20回」の結果を導出する場合、サブ制御用RAM41cに記憶している高移行用の滞在ゲーム数に「20回」を加算する。

【0170】

10

このように、本実施形態では、特別ARTモード中の通常ARTモードに関わる滞在ゲーム数の上乗せによっては、特別ARTモードへの移行のチャンスが上乗せ（延長）されるので、結果的に特別ARTモードの上乗せ（延長）に繋がることとなる。

【0171】

上述したように、内部制御状態が非内部中遊技で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通常ARTモードへの移行権利の発生もないことから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。

【0172】

また、内部制御状態が内部中遊技、すなわち「メインモード」が「0」で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易く通常ARTモードへの移行権利も発生することから、遊技者にとって内部制御状態が非内部中遊技で演出状態が通常モードに比べて有利と言える。

20

【0173】

また、内部制御状態が内部中遊技、すなわち「メインモード」が「0」で演出状態が待機モードとなる遊技状態は、リプレイ役に当選し易くARTフラグありであって遊技者が遊技を有利に行うことができるので、遊技者にとって制御状態に関係なく通常モードに比べて有利と言える。

【0174】

また、内部制御状態が「メインモード」を「1」で演出状態が通常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、遊技者にとって有利と言える。

30

【0175】

また、内部制御状態が「メインモード」を「2」で演出状態が特別ARTモードとなる遊技状態は、リプレイ役に当選し易く通常ARTモードにも復帰されるとともにさらに遊技者が遊技を有利に行うことができるので、遊技者にとって最も有利と言える。

【0176】

このようにして遊技状態を制御する主制御用CPU40a及びサブ制御用CPU41aが、状態制御手段として機能する。

以下、本実施形態の演出状態別に設定される各種フリーズ演出に関わる構成及び制御について説明する。

40

【0177】

主制御用CPU40aは、リプレイ役に当選した場合、内部制御状態毎に予め定めた条件の下でフリーズ演出を行わせることが可能な場面であれば、フリーズ演出を行わせるか否かを含む具体的な内容を定めたフリーズパターンを決定する。このフリーズ演出を行わせることが可能な場面として、「メインモード」が「1」又は「2」の場合を定めている一方、非内部中遊技又は内部中遊技であるが「メインモード」が「0」の場合にはフリーズ演出を行わせることができない（不可能）な場面として定めている。

【0178】

既に説明したように、「メインモード」が「1」、すなわち演出状態が通常ARTモードの場合のフリーズ演出によっては特別ARTモードへ移行させるか否かという結果が導

50

出される。また、「メインモード」が「2」、すなわち演出状態が特別ARTモードの場合のフリーズ演出によっては特別ARTモードに関わるストック数を上乗せさせるか否かという結果が導出されるとともに、通常ARTモードに関わる滞在ゲーム数を上乗せさせるか否かという結果が導出される。

【0179】

本実施形態では、主制御用CPU40aがフリーズ演出を行わせることを可能としても実際のリプレイ役の当選時の停止操作が特定の押し順と一致しなければフリーズ演出が行われないようになっている。

【0180】

このため、リプレイ役の当選時の停止操作が特定の押し順と一致するように、サブ制御用CPU41aがフリーズナビ演出を伴わせるようになっている。したがって、フリーズ演出の出現率や上述した「あたり」の演出態様によるフリーズ演出のフリーズ発生率は、主制御用CPU40aがリプレイ役の当選とする確率、主制御用CPU40aが「あたり」の演出態様を決定する確率、サブ制御用CPU41aがフリーズナビ演出を行わせるナビ発生率（確率）に基づくこととなる。このようにフリーズ演出の発生に関わる決定を行う主制御用CPU40a及びサブ制御用CPU41aが、権利発生手段として機能する。また、フリーズ演出を出現可能となるようにフリーズナビ演出（有利情報）に関わる制御を行うサブ制御用CPU41aが遊技制御手段及び情報報知制御手段として機能する。

【0181】

そして、主制御用CPU40aは、フリーズ演出を行わせることができない非内部中遊技において、リプレイ役に当選してもフリーズパターンを決定しないようにメイン制御する。また、サブ制御用CPU41aは、フリーズ演出を行わせることができない非内部中遊技において、リプレイ役に当選してもフリーズナビ演出を行わせないようにサブ制御する。

【0182】

また、主制御用CPU40aは、内部中遊技の「メインモード」が「0」、すなわち通常モード又は待機モードにおいて、リプレイ役に当選してもフリーズパターンを決定しないようにメイン制御する。また、サブ制御用CPU41aは、「メインモード」が「0」、すなわち通常モード又は待機モードにおいて、リプレイ役に当選する場合、フリーズ演出を行わせるためのリプナビ演出やフリーズナビ演出を行わせないようにサブ制御する。

【0183】

具体的に、図8（a）に示すように、サブ制御用CPU41aは、内部中遊技の「メインモード」が「0」において、ARTフラグありの待機モードであれば内部制御状態及び演出状態の移行のためのリプナビ演出を行わせる、すなわちナビ発生率を「1／1」にサブ制御する。また、サブ制御用CPU41aは、内部中遊技の「メインモード」が「0」において、ARTフラグなしの待機モードであればリプナビ演出を行わせない、すなわちナビ発生率を「0（零）」にサブ制御する。これらの場合には、フリーズ演出が行われないことから、主制御用CPU40a及びサブ制御用CPU41aによりフリーズ発生率が「0（零）」に制御される。なお、フリーズ演出が行われないので、フリーズ演出による効果も「なし」となる。

【0184】

また、図7（a）に示すように、主制御用CPU40aは、内部中遊技の「メインモード」が「1」、すなわち通常低移行ARTモード又は通常高移行ARTモードにおいて、リプレイ役に当選する場合、通常ART時パターン抽選を行う。この通常ART時パターン抽選は、「5／6」の確率となるように「はずれ」の演出態様に対応するフリーズパターンFP1～FP3に乱数を振分けて行われるとともに、「1／6」の確率となるように「あたり」の演出態様に対応するフリーズパターンFP4、FP5に乱数を振分けて行われる。

【0185】

ここで、フリーズパターンFP1～FP5について説明する。

フリーズパターンF P 1には、フリーズ演出を行わせない内容を定めたパターン、すなわち「はずれ」の内容であって、この場合にはリプレイ役の当選時の停止操作が特定の押し順と一致するときでもフリーズ演出を行わせないことが定められている。また、フリーズパターンF P 2には、フリーズ演出で左リール1 3 Lの中下段及び右リール1 3 Rの上中段で「7」をダブルで聴牌（以下、「左右テンパイ」という）させて最終的に「7」揃いを導出しない、すなわち「はずれ」の内容が定められている。また、フリーズパターンF P 3には、フリーズ演出で左リール1 3 Lの中下段及び中リール1 3 Cの中段で「7」をダブルで聴牌（以下、「順テンパイ」という）させて最終的に「7」揃いを導出しない、すなわち「はずれ」の内容が定められている。また、フリーズパターンF P 4には、フリーズ演出で「7」を左右テンパイさせて最終的に「7」揃いをダブルで導出する、すなわち「あたり」の内容が定められている。また、フリーズパターンF P 5には、フリーズ演出で「7」を順テンパイさせて最終的に「7」揃いをダブルで導出する、すなわち「あたり」の内容が定められている。

10

【0186】

なお、フリーズパターンF P 2～F P 5には、リプレイ役の当選時の停止操作が特定の押し順と一致しないときにはフリーズ演出自体を行わせないことが定められている。

また、図8（b）に示すように、サブ制御用CPU 41 aは、「メインモード」が「1」において、リプレイ役に当選する場合、通常低移行ARTモードであればナビ発生率を「0」にサブ制御するとともに、通常高移行ARTモードであればナビ発生率を「1／1」にサブ制御する。すなわち、サブ制御用CPU 41 aは、通常高移行ARTモードにおいて、通常低移行ARTモードよりもリプレイ役に当選する場合のナビ発生率が高くなるようにサブ制御する。

20

【0187】

このため、通常低移行ARTモードの場合には、主制御用CPU 40 a及びサブ制御用CPU 41 aによりフリーズ発生率が「1／93.6」に制御される。また、通常高移行ARTモードの場合には、主制御用CPU 40 a及びサブ制御用CPU 41 aによりフリーズ発生率が「1／15.6」に制御される。これらのフリーズ発生率は、フリーズナビ演出が行われるか否かで6倍の差が生じる結果、通常低移行ARTモード及び通常高移行ARTモードのそれぞれからの特別ARTモードへの移行の割合を示し、通常高移行ARTモードが通常低移行ARTモードよりも特別ARTモードへ移行し易いことを示している。

30

【0188】

このように、「メインモード」が「1」、すなわち通常ARTモードにおけるフリーズ発生率で行われるフリーズ演出では、特別ARTモードへと移行する効果を有している。

また、図7（b）に示すように、主制御用CPU 40 aは、内部中遊技の「メインモード」が「2」、すなわち特別ARTモードにおいて、リプレイ役に当選する場合、特別ART時パターン抽選を行う。この特別ART時パターン抽選は、「399／400」の確率となるように「はずれ」の演出態様に対応するフリーズパターンF P 6，F P 7に乱数を振分けて行われるとともに、「1／400」の確率となるように「あたり」の演出態様に対応するフリーズパターンF P 8，F P 9に乱数を振分けて行われる。

40

【0189】

ここで、フリーズパターンF P 6～F P 9について説明する。

フリーズパターンF P 6には、フリーズ演出を行わせない内容を定めたパターン、すなわち「はずれ」の内容であって、この場合にはリプレイ役の当選時の停止操作が特定の押し順と一致するときでもフリーズ演出を行わせないことが定められている。また、フリーズパターンF P 7には、フリーズ演出で予め定めた2列のリール（本実施形態では、左リール1 3 L及び右リール1 3 R）で「7」を順テンパイさせて最終的に「7」揃いを導出しない、すなわち「はずれ」の内容が定められている。また、フリーズパターンF P 8には、フリーズ演出で予め定めた2列のリールで「7」を順テンパイさせて最終的に「7」揃いをダブルで導出する、すなわち「あたり」であって、さらに上乗せ特典を付加した内

50

容が定められている。また、フリーズパターンF P 9には、フリーズ演出で予め定めた2列のリールで〔7〕を順テンパイさせて最終的に〔7〕揃いをダブルで導出する、すなわち「あたり」の内容が定められている。

【0190】

なお、フリーズパターンF P 7～F P 9には、リプレイ役の当選時の停止操作が特定の押し順と一致しないときにはフリーズ演出自体を行わせないことが定められている。

また、図8(c)に示すように、サブ制御用C P U 4 1 aは、「メインモード」が「2」、すなわち特別A R Tモードにおいて、リプレイ役に当選する場合、ナビ発生率を「1／1」にサブ制御する。

【0191】

このため、特別A R Tモードの場合には、主制御用C P U 4 0 a及びサブ制御用C P U 4 1 aによりフリーズ発生率が「1／1040」に制御される。このフリーズ発生率は、特別A R Tモードに関わるストック数の上乘せの割合、さらには通常A R Tモードに関わる滞在ゲーム数の上乘せの割合を示している。

【0192】

このように、「メインモード」が「2」、すなわち特別A R Tモードにおけるフリーズ発生率で行われるフリーズ演出では、特別A R Tモードに関わるストック数の上乘せ、さらには通常A R Tモードに関わる滞在ゲーム数の上乘せする効果を有している。

【0193】

このように構成された本実施形態では、フリーズ発生率を主制御用C P U 4 0 aが管理する内部制御状態毎にそれぞれ設定している。これにより、内部制御状態毎に適切なフリーズ発生率でフリーズ演出を出現させることができるようになる。

【0194】

具体的に、本実施形態のように、非内部中遊技においては、フリーズ発生率を「0」に制御するように設定している。一方、内部中遊技においては、「メインモード」に応じて異なるフリーズ発生率に制御するように設定している。「メインモード」が「1」及び「2」では、フリーズ演出による効果が異なっていることから、それぞれの効果に合わせたフリーズ発生率に制御するように設定している。すなわち、本実施形態では、通常A R Tモードから特別A R Tモードへの移行はある程度の確率で発生させることで、通常A R Tモード中の遊技の興趣が向上する一方、特別A R Tモードや通常A R Tモードに関わる上乗せの頻度を比較的低い確率で発生させることで、これら上乗せの希少感や上乗せ発生による満足感が上昇するようになる。

【0195】

また、本実施形態では、内部中遊技となる同一の間であることから役抽選については同一の抽選状態となる間でも、「メインモード」が「1」及び「2」の間でフリーズパターンの決定の状態様を異ならせるようにメイン制御することで、異なるフリーズ発生率をそれぞれ設定するようにしている。すなわち、内部中遊技となる同一の間で遊技が展開される仕様であっても、「メインモード」毎に適切なフリーズ発生率でフリーズ演出を行わせることができる。

【0196】

また、本実施形態では、内部中遊技となる同一の間で、さらに「メインモード」が「1」となる同一の間でも、通常低移行A R Tモード及び通常高移行A R Tモードの間でナビ発生率を異ならせるようにサブ制御することで、異なるフリーズ発生率をそれぞれ設定するようにしている。すなわち、内部中遊技となる同一の間で、さらに「メインモード」が「1」となる同一の間で遊技が展開される仕様であっても、演出状態毎に適切なフリーズ発生率でフリーズ演出を行わせることができる。

【0197】

これにより、本実施形態では、通常低移行A R Tモード及び通常高移行A R Tモードのそれぞれでナビ発生率を異ならせることで、特別A R Tモードへの移行の確率（期待）を異ならせた2種類の通常A R Tモードを、内部中遊技となる同一の間で、さらに「メイン

10

20

30

40

50

モード」が「1」となる同一の間において創出することができるようになる。

【0198】

このように、内部中遊技となる同一の間で、さらに「メインモード」が「1」となる同一の間においてフリーズ発生率を異ならせるようにするため、フリーズ演出が行われるか否かはリプレイ役の当選時の停止操作が特定の押し順と一致するかに依存するようにしている。これにより、特定の押し順の一致に至る過程、すなわちナビ発生率を通常低移行ARTモード及び通常高移行ARTモードで異ならせるようにサブ制御することで、内部中遊技となる同一の間で、さらに「メインモード」が「1」となる同一の間においてフリーズ発生率を異ならせることを可能にしている。

【0199】

次に、本実施形態のフリーズセット状態に基づく制御について説明する。

主制御用CPU40aは、「メインモード」が「1」又は「2」の内部制御状態中にフリーズパターンFP2～FP5、FP7～FP9を決定した場合、リプレイ役の当選時の停止操作が特定の押し順と一致するときには、次の変動ゲームの開始を契機に、フリーズ演出を実行させるためのフリーズセット状態に移行させる。また、主制御用CPU40aは、「メインモード」が「2」の内部制御状態中の変動ゲームで規定ゲーム数消化を契機に、フリーズ演出を実行させるためのフリーズセット状態に移行させる。

【0200】

フリーズセット状態に移行すると主制御用CPU40aは、ゲーム開始可能な状態でスタートレバー22の操作、すなわち次の変動ゲームの開始の操作（次ゲーム開始）を契機にフリーズを設定する停滞制御としてフリーズ演出処理を行う。このフリーズ演出処理中には、各リールに演出上の変動又は停止（動作）を伴わせ、さらに該演出上の停止に基づく特定の停止結果である「7」揃いを停止させる停滞中演出としてのフリーズ演出を実行可能になっている。また、このフリーズ演出中には、各リールに演出上の変動又は停止に合わせて演出表示装置14等の演出装置による演出を伴うようになっている。

【0201】

図9に示すように、主制御用CPU40aは、フリーズ演出処理において、フリーズの設定、すなわちフリーズ演出の開始を指示するフリーズ演出コマンドをサブ制御用CPU41aに出力する（ステップS100）。このフリーズ演出コマンドでは、今回のフリーズ演出の内容も合わせてサブ制御用CPU41aに指示され、例えば、フリーズパターンの種類等が指示される。なお、サブ制御用CPU41aは、ステップS100のフリーズ演出コマンドを入力すると、今回のフリーズ演出の内容に応じた表示演出を行わせるように演出表示装置14の表示内容を制御する。

【0202】

続いて、主制御用CPU40aは、全リールが半コマ（1図柄の半分）上、すなわち通常回転と逆方向に移動するように演出上の動作を伴わせ（ステップS101）、その後に全リールが通常回転方向への回転を開始するように演出上の動作を伴わせる（ステップS102）。

【0203】

続いて、主制御用CPU40aは、一定時間後、今回のフリーズ演出の内容に基づき全リールのうち2列のリールが停止するように演出上の動作を伴わせる（ステップS103）。ステップS103において、主制御用CPU40aは、例えば、今回のフリーズ演出の内容がフリーズパターンFP2、FP4、FP7～FP9の場合、左右テンパイとなるように演出上の動作を伴わせる。なお、この一定時間は、フリーズ演出の内容毎に予め定めた時間である。

【0204】

続いて、主制御用CPU40aは、ステップS103で全リールのうち動作中の一部となる2列のリールが停止するように演出上の動作を伴わせたことを指示するとともに、MAX BETボタン20の操作を受け付け可能な操作有効期間の開始を指示するフリーズ演出情報コマンドをサブ制御用CPU41aに出力する（ステップS104）。なお、サブ制

10

20

30

40

50

御用CPU41aは、ステップS104のフリーズ演出情報コマンドを入力すると、MAXBETボタンLED20aを点灯させることで、MAXBETボタン20の操作を受け可能であることを遊技者に報知するとともに、その旨を報知する表示演出を行わせるように演出表示装置14の表示内容も制御する。

【0205】

続いて、主制御用CPU40aは、ステップ104の処理に合わせて、MAXBETボタン20の操作を受け可能な操作有効期間を設定し、それから予め定めた時間（例えば、3秒（第1の時間））が経過したか、又はMAXBETボタン20の操作（第1の操作）を受けしたかを判定する（ステップS105）。ステップS105において、主制御用CPU40aは、予め定めた時間経過、又はMAXBETボタン20の受けの何れかを満たすまでの間、ステップS105の判定を繰り返し行う。

10

【0206】

予め定めた時間経過、又はMAXBETボタン20の受けの何れかを満たす場合（ステップS105：YES）、主制御用CPU40aは、その旨（ステップS105：YES）を指示するフリーズ演出情報コマンドをサブ制御用CPU41aに出力する（ステップS106）。なお、サブ制御用CPU41aは、ステップS106のフリーズ演出情報コマンドを入力すると、MAXBETボタンLED20aを消灯させることで、MAXBETボタン20の操作の受けの終了を遊技者に報知するとともに、その旨を報知する表示演出を行わせるように演出表示装置14の表示内容も制御する。

【0207】

20

続いて、主制御用CPU40aは、ステップS106の処理に合わせて、今回のフリーズ演出の内容に基づき全リールのうち残りの動作中の1列のリールが停止するように演出上の動作を伴わせるように制御し、これにより全リールが停止するように演出上の動作が完了したか否かを判定する（ステップS107）。ステップS107において、主制御用CPU40aは、全リールが停止するように演出上の動作が完了するまでの間、ステップS107の判定を繰り返し行う。

【0208】

この残り1列のリールが停止するように演出上の動作を伴わせる際、主制御用CPU40aは、「はずれ」の演出態様であれば〔7〕揃いが導出されないように入賞ラインL1の前後に〔7〕が停止するように演出上の動作を伴わせる。一方、主制御用CPU40aは、「あたり」の演出態様であれば〔7〕揃いが導出されるように入賞ラインL1に〔7〕が停止するように演出上の動作を伴わせる。

30

【0209】

また、主制御用CPU40aは、MAXBETボタン20の操作を受けしたことを契機に（ステップS105：YES）、このような操作のタイミングで上記残り1列のリールが停止するように演出上の動作を伴わせる場合もある。このときには受けしたタイミングに関係なく演出態様に応じて〔7〕が停止するように演出上の動作を伴わせる。例えば、「あたり」の演出態様の場合に入賞ラインL1を丁度過ぎたタイミングでMAXBETボタン20の操作を受けると、21図柄分のすべり制御を伴う演出上の動作が展開される。すなわち、主制御用CPU40aは、フリーズ演出中でない通常の遊技でのリールの停止制御とは違って、フリーズ演出中はすべり制御を伴わせることで〔7〕の図柄が停止させたい位置に停止するように演出上の動作を制御する。

40

【0210】

本実施形態では、中リール13Cであれば〔7〕の図柄が1つのみ配置され、〔7〕の図柄の間に20個（5つ以上）の図柄を挟んでいるとともに、右リール13Rであれば2つの〔7〕の図柄が連続して配置され、これら〔7〕の図柄の間に19個（5つ以上）の図柄を挟んでいる。このため、主制御用CPU40aは、フリーズ演出中でない通常の遊技でのリールの停止制御では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状況であっても、フリーズ演出中には関係なく所望の図柄を所望の位置に停止するように演出上の動作を制御する。

50

【0211】

また、主制御用CPU40aは、MAXBETボタン20の操作を受付けたことを契機に（ステップS105：YES）、上記残り1列のリールが停止するように演出上の動作を伴わせる場合、予め定めた時間経過を待つことなく残り1列のリールが停止するように演出上の動作を伴わせるので、予め定めた時間の残り分だけ演出時間を短縮することとなる。

【0212】

そして、全リールが停止するように演出上の動作が完了した場合（ステップS107：YES）、主制御用CPU40aは、その旨（ステップS107：YES）を指示するフリーズ演出情報コマンドをサブ制御用CPU41aに出力する（ステップS108）。なお、サブ制御用CPU41aは、ステップS108のフリーズ演出情報コマンドを入力すると、今回のフリーズ演出の最終的な結果を報知する表示演出を行わせるように演出表示装置14の表示内容を制御する。

10

【0213】

続いて、主制御用CPU40aは、ステップS108の処理に合わせて、特別ARTモードの開始時であるかを判定する（ステップS109）。ステップS109において、主制御用CPU40aは、今回のフリーズ演出を行わせた結果として、特別ARTモードの開始を指示する、すなわち「メインモード」を「1」から「2」に移行させる場合に判定結果を肯定とする一方、それ以外の場合に判定結果を否定とする。

20

【0214】

特別ARTモードの開始時でない場合（ステップS109：NO）、主制御用CPU40aは、ステップS112の処理へと移行する。一方、特別ARTモードの開始時の場合（ステップS109：YES）、主制御用CPU40aは、フリーズ演出による〔7〕揃い、すなわち特別ARTモードの開始を報知する報知演出に定めている演出時間（例えば、5秒）を設定するとともに、その演出時間が経過したかを判定する（ステップS110）。ステップS110において、主制御用CPU40aは、報知演出に定めている演出時間経過を満たすまでの間、ステップS110の判定を繰り返し行う。

【0215】

なお、サブ制御用CPU41aは、ステップS108の処理により入力するフリーズ演出情報コマンドにより特別ARTモードの開始を報知する報知演出を行う場合にはその旨を既に把握しており、このコマンドの入力を契機に、報知演出を行わせるように演出表示装置14の表示内容を制御している。このように報知演出を行わせるように制御するサブ制御用CPU41aが、報知演出制御手段として機能する。

30

【0216】

報知演出に定めている演出時間経過を満たす場合（ステップS110：YES）、主制御用CPU40aは、外部端子板42を介して、データカウンタDCやホールコンピュータHCに特定信号としてのART信号を出力する（ステップS111）。このART信号は、フリーズ演出の結果として〔7〕揃いの導出を示す信号であって、これによりフリーズ演出の結果として〔7〕揃いが導出されて特別ARTモードが開始されたことをデータカウンタDCやホールコンピュータHCに把握させる。なお、本実施形態では、特別ARTモードの開始の際、フリーズ演出で〔7〕揃いが導出されることから、ART信号の出力回数を計数することで通常ARTモードからの特別ARTモードの開始（所謂、「初あたり」）の回数も把握されるようになる。このようにART信号の出力を制御する主制御用CPU40aが、信号出力手段として機能する。

40

【0217】

なお、主制御用CPU40aは、特別ARTモードの規定ゲーム数到達に基づく特別ARTモードの継続時、一旦は内部的に「メインモード」を「1」に設定することになるがステップS109において特別ARTモードの開始とは判定しないようになっている。

【0218】

続いて、主制御用CPU40aは、ステップS111の処理に合わせて、スタートレバ

50

ー 2 2 の操作を受付け可能な操作有効期間を設定し、それから予め定めた時間（例えば、3 秒（第 2 の時間））が経過したか、又はスタートレバー 2 2 の操作（第 2 の操作）を受付けたかを判定する（ステップ S 1 1 2）。すなわち、主制御用 C P U 4 0 a は、スタートレバー 2 2 の操作を受付け可能な操作有効期間を設定するタイミングで A R T 信号を出力することとなる。

【 0 2 1 9 】

ステップ S 1 1 2 において、主制御用 C P U 4 0 a は、予め定めた時間経過、又はスタートレバー 2 2 の受付けの何れかを満たすまでの間、ステップ S 1 1 2 の判定を繰り返す。なお、サブ制御用 C P U 4 1 a は、報知演出に続けてスタートレバー 2 2 の操作を受付け可能であることを遊技者に報知するとともに、その旨を報知する表示演出を行わせるように演出表示装置 1 4 の表示内容も制御する。

10

【 0 2 2 0 】

予め定めた時間経過、又はスタートレバー 2 2 の受付けの何れかを満たす場合（ステップ S 1 1 2 : Y E S）、主制御用 C P U 4 0 a は、フリーズパターン F P 8 に基づく特典があるかを判定する（ステップ S 1 1 3）。ステップ S 1 1 3 において、主制御用 C P U 4 0 a は、今回のフリーズ演出の内容がフリーズパターン F P 8 に基づく内容の場合に判定結果を肯定とする一方、それ以外の場合に判定結果を否定とする。

【 0 2 2 1 】

フリーズパターン F P 8 に基づく特典がない場合（ステップ S 1 1 3 : N O）、主制御用 C P U 4 0 a は、フリーズの解除（終了）を指示するフリーズ演出終了コマンドをサブ制御用 C P U 4 1 a に出力し（ステップ S 1 1 4）、フリーズ演出処理を終了する。

20

【 0 2 2 2 】

このように、主制御用 C P U 4 0 a は、スタートレバー 2 2 の操作を受付けたことを契機に（ステップ S 1 1 2 : Y E S）、このような操作のタイミングで予め定めた時間経過を待つことなくフリーズ演出を終了させる又は特典に基づくフリーズ演出を伴わせる場合もある。このときにはフリーズ演出を終了させる（フリーズを解除する）制御に移行するまでの時間を予め定めた時間の残り分だけ短縮することとなる。

【 0 2 2 3 】

一方、フリーズパターン F P 8 に基づく特典がある場合（ステップ S 1 1 3 : Y E S）、主制御用 C P U 4 0 a は、フリーズパターン F P 8 に基づく特典に関わる特典用動作処理を行う（ステップ S 1 1 5）。ステップ S 1 1 5 において、主制御用 C P U 4 0 a は、各リールに特典用動作を伴わせて特典の付与、すなわち通常 A R T モードに関わる滞在ゲーム数の上乗せを各リールの演出上の動作により遊技者に報知する。このような特典用動作として、全リールのうち左リール 1 3 L が通常回転と逆方向に、右リール 1 3 R が通常回転方向に回転するように演出上の動作を伴わせる。その結果として主制御用 C P U 4 0 a は、左リール 1 3 L の上中段及び右リール 1 3 R の中下段に「7」が位置する「7」揃いをダブルで導出するように演出上の動作を伴わせる場合と、「はずれ」の演出態様同様に「7」揃いを導出しないように演出上の動作を伴わせる場合とがある。

30

【 0 2 2 4 】

また、主制御用 C P U 4 0 a は、特典用動作によるフリーズ演出の開始を指示するフリーズ演出情報コマンドをサブ制御用 C P U 4 1 a に出力する（ステップ S 1 1 5）。なお、サブ制御用 C P U 4 1 a は、特典用動作によるフリーズ演出の開始を指示するフリーズ演出情報コマンドを入力すると、特典に基づくフリーズ演出の内容に応じた表示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。この場合にサブ制御用 C P U 4 1 a は、上乗せ回数抽選の抽選結果に基づく内容の表示演出を行わせるように制御する。

40

【 0 2 2 5 】

また、主制御用 C P U 4 0 a は、特典用動作によるフリーズ演出中、最初にスタートレバー 2 2 の操作を受付け可能な操作有効期間を設定し、その旨を指示するフリーズ演出情報コマンドをサブ制御用 C P U 4 1 a に出力する。なお、サブ制御用 C P U 4 1 a は、操作有効期間の設定を指示するフリーズ演出情報コマンドを入力すると、スタートレバー 2

50

2の操作を受付け可能であることを遊技者に報知するとともに、その旨を報知する表示演出を行わせるように演出表示装置14の表示内容も制御する。

【0226】

続いて、主制御用CPU40aは、操作有効期間を設定してから予め定めた時間（例えば、3秒）経過、又はスタートレバー22の受付けの何れかを満たす場合、上記左右列のリールが停止するように演出上の動作を伴わせ、その旨を指示するフリーズ演出情報コマンドをサブ制御用CPU41aに出力する。なお、この場合にスタートレバー22の操作を受け付けると、主制御用CPU40aは、ステップS105同様に、フリーズ演出中ではない通常の遊技でのリールの停止制御とは違って、フリーズ演出中はすべり制御を伴わせることで所望の図柄が停止させたい所望の位置に停止するように演出上の動作を制御する。このように、主制御用CPU40aは、スタートレバー22の操作を受付けたことを契機に、上記左右列のリールが停止するように演出上の動作を伴わせる場合、予め定めた時間経過を待つことなく最終的な結果を導出するので、最終的な結果を導出するまでの時間を予め定めた時間の残り分だけ短縮することとなる。また、サブ制御用CPU41aは、上記左右列のリールが停止するように演出上の動作を伴わせる旨を指示するフリーズ演出情報コマンドを入力すると、今回の特典に関わるフリーズ演出の最終的な結果に応じた表示演出を行わせるように演出表示装置14の表示内容も制御する。

10

【0227】

続いて、主制御用CPU40aは、上記左右列のリールが停止するように演出上の動作を伴わせた結果、今回の特典に関わるフリーズ演出の内容に基づき〔7〕揃いとなる図柄が揃った場合、特典用動作をもう一度繰り返すように制御する。これに合わせて、主制御用CPU40aは、特典用動作をさらにもう一度繰り返すか（継続させるか）否かを抽選により決定する。この抽選では、所定の当選確率（例えば、「継続」が50%）となるように、「継続」、「終了」の何れかに乱数を振分けて行われる。なお、主制御用CPU40aは、上述したように特典用動作をもう一度繰り返す場合、ステップS115の最初からの処理を繰り返して行う。

20

【0228】

主制御用CPU40aは、フリーズパターンFP8に基づく特典に関わるフリーズ演出の最初（1回目）の特典用動作では〔7〕揃いを導出するように演出上の動作を伴わせるとともに、〔7〕揃いの導出を契機に、もう一度、特典用動作を繰り返すように制御する。すなわち、フリーズパターンFP8に基づく特典に関わるフリーズ演出は、〔7〕揃いが導出することで何度も繰り返し行われるとともに、〔7〕揃いが導出されないことを契機に、フリーズが解除（終了）されて終了される。

30

【0229】

一方、主制御用CPU40aは、上記左右列のリールが停止するように演出上の動作を伴わせた結果、今回の特典に関わるフリーズ演出の内容に基づき〔7〕揃いとなる図柄が揃わなかった場合、フリーズの解除（終了）を指示するフリーズ演出終了コマンドをサブ制御用CPU41aに出力し、フリーズ演出処理を終了する。

【0230】

このように、本実施形態では、フリーズ演出処理のステップS105、S112、S115（特典動作処理中）で判定可能な遊技者によるMAXBETボタン20やスタートレバー22といった操作がフリーズ演出中に伴う各リールの演出上の動作に影響を与えられるようにしている。これにより、フリーズ演出中に遊技者が参加する要素を付加することができるようにしている。

40

【0231】

また、フリーズ演出中において、フリーズ演出中の遊技者によるMAXBETボタン20やスタートレバー22の操作のタイミングに関係なく所望の結果、すなわち図柄が停止するように演出上の動作が制御される。上述したように、例えば、フリーズパターンに基づくフリーズ演出中には、フリーズ演出処理のステップS105で判定可能な遊技者によるMAXBETボタン20の操作のタイミングに関係なく所望の図柄を所望の位置に停止

50

するように演出上の動作が制御される。特に、「あたり」の演出態様によるフリーズ演出中には、遊技している遊技者に関係なく〔7〕揃いの結果を導出するように演出上の動作が制御される。このため、フリーズ演出中には、遊技する遊技者に関係なく同一の演出結果を導出させることができるようになっている。

【0232】

一方、フリーズ演出中において、各リールの演出上の動作が遊技者によるMAXBETボタン20やスタートレバー22といった操作によらない場合もある。これにより、フリーズ演出中の遊技にも遊技者による操作の結果によって変化を与えることができるようになっている。

【0233】

また、このような遊技者によるMAXBETボタン20やスタートレバー22といった操作は、フリーズ演出中の最終的な演出結果の導出に繋がる場面で要することとなる。これにより、最終的な演出結果を遊技者自身で導出させたかのような演出を展開することができるようになっている。

【0234】

なお、本実施形態では、フリーズ演出に要する時間としてウェイトタイムよりも長い時間を設定している。このため、フリーズ演出処理を伴った後には、ウェイトタイムが経過している状況で変動ゲームを行うための各リールの回転（通常回転）が開始される。また、このフリーズ演出中は、スタートレバー22の操作により変動ゲームの開始操作が行われた後であるが、各ストップボタン23L、23C、23Rの操作による各リールの停止操作が行えないようになっており、その分だけ変動ゲームの開始が停滞される状態となる。このようにしてフリーズの設定及び解除、さらには各リールに演出上の変動又は停止を行わせるように制御する主制御用CPU40aが、停滞演出制御手段及び動作制御手段として機能する。

【0235】

すなわち、フリーズ演出処理後、主制御用CPU40aは、フリーズを設定しない場合と同様にスタートレバー22の操作に基づく各リールの変動（通常回転）を開始させるように各リールを制御するとともに、フリーズを解除することから各ストップボタンによる停止操作を受付可能な状態とする。

【0236】

次に、フリーズ演出処理が行われる結果、実際に行われるフリーズ演出の態様について、サブ制御用CPU41aが行う制御と合わせて説明する。

まず、通常低移行ARTモード又は通常高移行ARTモードにおいて、リプレイ役に当選する場合に行われるフリーズパターンFP2～FP5に基づくフリーズ演出の態様について説明する。

【0237】

まず、主制御用CPU40aがフリーズ演出の開始を指示すると、サブ制御用CPU41aがフリーズ演出の開始を遊技者に報知するように演出表示装置14の表示内容を制御する。

【0238】

すなわち、図10（a）に示すように、演出表示装置14では「チャンス」が画像表示されるとともに、透視窓16では全リール13L、13C、13Rが半コマ上に移動することとなる。

【0239】

このように、本実施形態では、フリーズ演出の開始に際しては各リールが通常回転とは逆方向に一旦動作されることにより、遊技者が透視窓16（各リール）に注目さえしていればフリーズ演出の開始を効果的に把握させることができるようにしている。

【0240】

続いて、図10（b）～（d）に示すように、演出表示装置14では「チャンス」が画像表示されるとともに、透視窓16では全リールが通常回転方向に回転して、その一定時

10

20

30

40

50

間後に左リール13Lから順に2列のリールが〔7〕を左右テンパイ又は順テンパイするように停止する演出上の動作を伴うこととなる。

【0241】

続いて、主制御用CPU40aがMAXBETボタン20の操作有効期間の設定を指示すると、サブ制御用CPU41aがその旨を遊技者に報知するように演出表示装置14の表示内容やMAXBETボタンLED20aの点灯を制御する。

【0242】

すなわち、図11(a)に示すように、演出表示装置14では「MAXベットを押せ」が画像表示されるとともに、MAXBETボタン20ではMAXBETボタンLED20aが点灯することとなる。

10

【0243】

このように、本実施形態では、演出表示装置14の表示演出だけでなく、通常の遊技同様にMAXBETボタンLED20aも点灯することから、通常の遊技同様にMAXBETボタン20を操作可能なことを遊技者に把握させることができる。

【0244】

続いて、主制御用CPU40aがMAXBETボタン20の操作を受けると、サブ制御用CPU41aが今回のフリーズ演出の結果を遊技者に報知するように演出表示装置14の表示内容やMAXBETボタンLED20aの消灯を制御する。

【0245】

「はずれ」の演出態様の場合、主制御用CPU40aがスタートレバー22の操作有効期間の設定を指示すると、サブ制御用CPU41aがその旨を遊技者に報知するように演出表示装置14の表示内容を制御する。

20

【0246】

引き続き、主制御用CPU40aがスタートレバー22の操作を受けると、今回のフリーズ演出を終了させるので、これに合わせてサブ制御用CPU41aが通常の遊技（通常回転）に応じた表示演出となるように演出表示装置14の表示内容を制御する。

【0247】

すなわち、図11(b)に示すように、「はずれ」の演出態様であれば演出表示装置14では「ごんねん」が画像表示されるとともに、MAXBETボタン20ではMAXBETボタンLED20aが消灯することとなる。また、さらに透視窓16では〔7〕揃いが導出ししない（7揃わず）ように停止する演出上の動作を伴うこととなる。

30

【0248】

続いて、図11(c), (d)に示すように、演出表示装置14では「スタートレバーを押せ」が画像表示され、スタートレバー22の操作（又は予め定めた時間経過）を契機に、透視窓16ではフリーズが解除されて全リールが通常回転することとなる。

【0249】

一方、「あたり」の演出態様の場合、主制御用CPU40aが演出時間経過、すなわち「あたり」の演出態様の旨を報知する報知演出の終了に伴って、スタートレバー22の操作有効期間の設定を指示すると、サブ制御用CPU41aがその旨を遊技者に報知するように演出表示装置14の表示内容を制御する。また、「あたり」の演出態様の旨を報知する報知演出の終了に伴うスタートレバー22の操作有効期間の設定と合わせて主制御用CPU40aが「DC/HC」にART信号の出力を行う。

40

【0250】

引き続き、主制御用CPU40aがスタートレバー22の操作を受けると、今回のフリーズ演出を終了させるので、これに合わせてサブ制御用CPU41aが特別ARTモードの開始の旨を報知するとともに、この特別ARTモード中の通常の遊技（通常回転）に応じた表示演出となるように演出表示装置14の表示内容を制御する。この特別ARTモード中の通常の遊技に応じた表示演出として、ベル役等の各種ナビ演出を行わせることが必要な当選役の当選時、サブ制御用CPU41aが対応する各種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。

50

【0251】

すなわち、図11(e)に示すように、「あたり」の演出態様であれば演出表示装置14では「7」が画像表示されるとともに、MAXBETボタン20ではMAXBETボタンLED20aが消灯することとなる。また、さらに透視窓16では「7」揃いが導出するように停止する演出上の動作を伴うこととなる。

【0252】

続いて、図11(f)に示すように、演出表示装置14では「あたり」の演出態様の旨を報知する報知演出の終了のタイミングで「スタートレバーを押せ」が画像表示されるとともに、データカウンタDCではART信号の入力に基づき特別ARTモードの開始に関する回数等が更新される。

10

【0253】

引き続き、図11(g)に示すように、スタートレバー22の操作（又は予め定めた時間経過）を契機に、演出表示装置14では「特別ART開始」が画像表示される有利遊技報知演出が行われるとともに、透視窓16ではフリーズが解除されて全リールが通常回転することとなる。さらにこのフリーズ演出を伴った変動ゲーム中、通常回転後から各種ナビ演出を行うことが可能になっている。

【0254】

このように、本実施形態では、「あたり」の演出態様の旨を報知する報知演出の終了後のフリーズの解除前に「特別ART開始」が画像表示されることにより、遊技者が演出表示装置14に注目さえしていれば特別ARTモードの開始を効果的に把握させることができるようにしている。こういった「特別ART開始」の画像表示を制御するサブ制御用CPU41aが、有利遊技報知演出制御手段として機能する。

20

【0255】

また、これら「あたり」の演出態様の旨を報知する報知演出、その後の「特別ART開始」の表示演出が行われることで、特別ARTモードの付与、すなわち開始を遊技者に把握させた上で、その後の通常回転後から各種ナビ演出が行われるようになっている。

【0256】

上述したフリーズ演出中において、通常の遊技の開始操作に定めているMAXBETボタン20の操作、及びスタートレバー22の操作がフリーズ演出の進行に影響を与えることができるようにしている。さらにこれら各操作に関しては、その順序も開始操作の場合と一致するようにもしている。これにより、遊技者は開始操作に基づき開始される通常の遊技と同様の感覚でフリーズ演出中も操作すれば該フリーズ演出中も遊技を楽しめるようになっている。

30

【0257】

また、本実施形態では、「あたり」の演出態様に基づくフリーズ演出の結果として「7」揃いが導出される場合のフリーズ演出中であって、「あたり」の演出態様の旨を報知する報知演出の終了後のフリーズの解除前にART信号が出力されるようにしている。これにより、「あたり」の演出態様に基づくフリーズ演出の結果として「7」揃いが導出される場合、このような結果を遊技者が把握可能になるタイミングに合わせてART信号を出力することができるようになっている。

40

【0258】

また、このように「あたり」の演出態様の旨を報知する報知演出の終了に伴うタイミングでART信号が出力されることから、ART信号の出力のタイミングと特別ARTモードの開始を報知するタイミングとを極力近付けるようにも設定している。このため、遊技者に対して「あたり」の演出態様の旨を報知するのはART信号や「特別ART開始」の表示演出ではなく、報知演出であるという仕様を効果的に実現することができるようになっている。

【0259】

なお、本実施形態では、図10(a)～(d)、及び図11(a)～(d)に示したフリーズ演出の態様と同様に、特別ARTモードの非継続を報知する演出が演出表示装置1

50

4で行われるようになっている。

【0260】

一方、本実施形態では、図10(a)～(d)、及び図11(a), (e)～(g)に示したフリーズ演出の態様と同様に、特別ARTモードの継続を報知演出が演出表示装置14で行われるようになっている。この場合には特別ARTモードの継続ということになるので、ART信号が出力されないこととなる。

【0261】

次に、特別ARTモードにおいて、リプレイ役に当選する場合に行われるフリーズパターンFP6～FP9に基づくフリーズ演出の態様について説明する。

まず、主制御用CPU40aがフリーズ演出の開始を指示すると、サブ制御用CPU41aがフリーズ演出の開始を遊技者に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

【0262】

すなわち、図12(a)に示すように、演出表示装置14では「上乗せチャンス」が画像表示されるとともに、透視窓16では全リール13L, 13C, 13Rが半コマ上に移動することとなる。

【0263】

このように、本実施形態では、フリーズパターンFP2～FP5に基づくフリーズ演出の場合と同様に、遊技者が透視窓16(各リール)に注目さえしていればフリーズ演出の開始を効果的に把握させることができるようにしている。

20

【0264】

続いて、図12(b)～(d)に示すように、演出表示装置14では「上乗せチャンス」が画像表示されるとともに、透視窓16では全リールが通常回転方向に回転して、その一定時間後に左リール13L、中リール13Cの順に2列のリールが「7」をテンパイするように停止する演出上の動作を伴うこととなる。

【0265】

続いて、主制御用CPU40aがMAXBETボタン20の操作有効期間の設定を指示すると、サブ制御用CPU41aがその旨を遊技者に報知するように演出表示装置14の表示内容やMAXBETボタンLED20aの点灯を制御する。

【0266】

30

すなわち、図13(a)に示すように、演出表示装置14では「MAXベットを押せ」が画像表示されるとともに、MAXBETボタン20ではMAXBETボタンLED20aが点灯することとなる。

【0267】

このように、本実施形態では、フリーズパターンFP2～FP5に基づくフリーズ演出の場合と同様に、MAXBETボタン20を操作可能なことを遊技者に把握させることができる。

【0268】

続いて、主制御用CPU40aがMAXBETボタン20の操作を受付けると、サブ制御用CPU41aが今回のフリーズ演出の結果を遊技者に報知するように演出表示装置14の表示内容やMAXBETボタンLED20aの消灯を制御する。

40

【0269】

なお、「はずれ」の演出態様の場合、主制御用CPU40aがスタートレバー22の操作有効期間の設定を指示すると、サブ制御用CPU41aがその旨を遊技者に報知するように演出表示装置14の表示内容を制御する。

【0270】

引き続き、主制御用CPU40aがスタートレバー22の操作を受付けると、「はずれ」の演出態様であることから特典なしとなって今回のフリーズ演出を終了させるので、これに合わせてサブ制御用CPU41aが通常の遊技(通常回転)に応じた表示演出となるように演出表示装置14の表示内容を制御する。

50

【0271】

すなわち、図11(b)に示したのと同様に、「はずれ」の演出態様であれば演出表示装置14では「ごんねん」が画像表示されるとともに、MAXBETボタン20ではMAXBETボタンLED20aが消灯することとなる。また、さらに透視窓16では〔7〕揃いが導出しない(7揃わず)ように停止する演出上の動作を伴うこととなる。

【0272】

続いて、図11(c),(d)に示したのと同様に、演出表示装置14では「スタートレバーを押せ」が画像表示され、スタートレバー22の操作(又は予め定めた時間経過)を契機に、透視窓16ではフリーズが解除されて全リールが通常回転することとなる。

【0273】

また、「あたり」の演出態様の場合、主制御用CPU40aが演出時間経過、すなわち「あたり」の演出態様の旨を報知する報知演出の終了に伴って、スタートレバー22の操作有効期間の設定を指示すると、サブ制御用CPU41aがその旨を遊技者に報知するように演出表示装置14の表示内容を制御する。

【0274】

すなわち、図13(b)に示すように、「あたり」であって上乗せの特典なしの演出態様であれば演出表示装置14では「+1セット」が画像表示されるとともに、MAXBETボタン20ではMAXBETボタンLED20aが消灯することとなる。また、さらに透視窓16では〔7〕揃いが導出するように停止する演出上の動作を伴うこととなる。

【0275】

続いて、図13(c)に示すように、演出表示装置14では「あたり」の演出態様の旨を報知する報知演出の終了のタイミングで「スタートレバーを押せ」が画像表示される。

そして、「あたり」であって上乗せの特典なしの演出態様の場合、主制御用CPU40aがスタートレバー22の操作を受付けると、特典なしということで今回のフリーズ演出を終了させるので、これに合わせてサブ制御用CPU41aが特別ARTモード中の通常の遊技(通常回転)に応じた表示演出となるように演出表示装置14の表示内容を制御する。

【0276】

すなわち、図13(d)に示すように、スタートレバー22の操作(又は予め定めた時間経過)を契機に、特典なしということから、透視窓16ではフリーズが解除されて全リールが通常回転することとなる。

【0277】

一方、「あたり」であって上乗せの特典ありの演出態様(フリーズパターンFP8)の場合、主制御用CPU40aがスタートレバー22の操作を受付けると、特典ありということでこれに合わせてサブ制御用CPU41aが特典ありの旨を報知するとともに、この特典の内容を報知する表示演出となるように演出表示装置14の表示内容を制御する。この上乗せの特典の内容を報知する表示演出として、上乗せ回数抽選の内容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。

【0278】

すなわち、図13(e),(f)に示すように、「あたり」であって上乗せの特典ありの演出態様であれば演出表示装置14では「まだまだ〜」が画像表示されるとともに、続けて「スタートレバーを押せ」が画像表示される。この場合に、透視窓16では左リール13Lが通常回転と逆方向に、右リール13Rが通常回転方向に回転して、その一定時間後に左リール13L及び右リール13Rが〔7〕揃いするように停止する特典用動作(演出上の動作)を伴うこととなる。

【0279】

さらに、フリーズ演出抽選で「継続」を決定する場合、主制御用CPU40aがスタートレバー22の操作を受付けると、特典ありでさらに継続ということでこれに合わせてサブ制御用CPU41aがさらに上乗せの特典ありの旨を報知するとともに、この上乗せの特典の内容を報知する表示演出となるように演出表示装置14の表示内容を制御する。

10

20

30

40

50

【0280】

すなわち、図13(g)に示すように、スタートレバー22の操作(又は予め定めた時間経過)を契機に、特典ありでさらに上乗せ継続ということから、演出表示装置14では上乗せする回数を報知するように、例えば「+10」が画像表示されるとともに、透視窓16では「7」揃いが導出するように停止する演出上の動作を伴うこととなる。

【0281】

引き続き、図13(e)～(g)に示した態様でのフリーズ演出が、該フリーズ抽選で「継続」を決定する間、繰り返し行われるようになる。

一方、フリーズ演出抽選で「終了」を決定する場合、主制御用CPU40aがスタートレバー22の操作を受付けると、今回のフリーズ演出を終了させるので、これに合わせてサブ制御用CPU41aが上乗せ特典なしの旨を報知する表示演出となるように演出表示装置14の表示内容を制御する。

10

【0282】

すなわち、図13(h)に示すように、スタートレバー22の操作(又は予め定めた時間経過)を契機に、演出表示装置14では「さんねん」が画像表示されるとともに、透視窓16では「7」揃いが導出しない(7揃わず)ように停止する演出上の動作を伴うこととなる。

【0283】

その後、透視窓16ではフリーズが解除されて全リールが通常回転することとなる。

このように本実施形態では、特別ARTモード中(「メインモード」が「2」)に実行可能とされるフリーズ演出中に各リールの特典用動作中、遊技者によるMAX BETボタン20やスタートレバー22の操作により特別ARTモードに関わるストック数の上乗せの報知や通常ARTモードに関わる滞在ゲーム数の上乗せの報知を伴わせるようにしている。これにより、特別ARTモード中にも通常ARTモード中同様に、フリーズ演出中に「7」揃いが導出することによる楽しさを付加することができるようになっている。

20

【0284】

また、このように特別ARTモード中に特別ARTモードのストック数が上乗せされる契機となる場面と、この上乗せに伴う特別ARTモードの開始の契機、すなわち規定ゲーム数に達する場合に継続させられる契機となる場面とでは、同様に「7」揃いが導出する演出上の動作が伴われることとした。さらにフリーズ演出中の上乗せの特典ありでさらにその特典ありの継続の契機となる場面でも、上述したのと同様に「7」揃いが導出する演出上の動作が伴われる。これにより、フリーズ演出を伴うことになる上述したような場面同士を密接に関連付けることができるようになっている。

30

【0285】

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) フリーズ演出の出現率(フリーズ発生率)が制御状態毎(本実施形態では、「メインモード」やこれに基づく演出状態)にそれぞれ設定されることとした。これにより、制御状態毎に適切な出現率でフリーズ演出を出現させることができるようになり、折角のフリーズ演出の興趣を低減させてしまうことを抑制することができる。一方、このようにフリーズ演出を制御状態毎に適切な態様で実行可能にすることで、フリーズ演出の興趣を向上させることができる。

40

【0286】

(2) フリーズ演出中には各リールが演出上の動作を伴うこととした。これにより、ただ単に遊技の進行が停滞されるのではなく、その間にも遊技者を楽しませる要素を付加することができる。

【0287】

(3) ただ単に遊技の進行を停滞させてしまうと、フリーズ演出中は遊技者が何も遊技に参加できない時間となってしまう可能性がある。そこで、フリーズ演出中に伴う各リールの演出上の動作が遊技者によるMAX BETボタン20やスタートレバー22の操作により演出上の停止を伴うこととした。すなわち、このようなフリーズ演出中には遊技者に

50

よる操作と、その操作に演出上の結果を伴わせることで、遊技者参加型の要素を付加することができる。

【0288】

(4) 当選役の当選確率に関わる内部制御状態が同一（本実施形態では、内部中遊技であって「メインモード」が「1」）の間でも、サブ制御用CPU41aが管理する演出状態が通常低移行ARTモードや通常高移行ARTモードといったように異なっていれば、フリーズ演出の出現率を演出状態毎にそれぞれ設定することができる。このため、内部制御状態が同一の間でも、演出状態毎に適切な出現率でフリーズ演出を出現させることができる。

【0289】

(5) また、本実施形態では、当選役の当選確率に関わる内部制御状態が同一の内部中遊技の間でも、主制御用CPU40aが管理する「メインモード」が「1」や「2」といったように異なっていれば、フリーズ演出の出現率を内部制御状態毎にそれぞれ設定することができる。

【0290】

(6) フリーズ演出が出現するか否かは特定の押し順の一致に依存することとした。これにより、特定の押し順の一致に至る過程を制御状態毎に制御することで、フリーズ演出の出現率も適切に制御できるようになる。このため、フリーズ演出には各種ナビ演出といった演出による興趣も付加されるようになり、フリーズ演出に至る過程の興趣についても向上させることができる。

【0291】

(7) フリーズ演出中における各リールの演出上の動作中には遊技者によるMAXBETボタン20やスタートレバー22の操作のタイミングに関係なく所望の図柄を演出上の停止させることとした。これにより、フリーズ演出中には、遊技者がMAXBETボタン20やスタートレバー22の操作をどのように行おうとも所望の図柄を演出上の停止させることができる。このため、所望の図柄として同一の図柄を演出上の停止させる状況の間では、それぞれに遊技している遊技者に関係なく同一の演出結果を導出させることができ、より多くの遊技者を楽しませることができる。

【0292】

(8) フリーズ演出の開始に際しては各列の図柄が通常の変動方向とは異なる変動方向（本実施形態では、通常回転の逆方向）に一旦動作されることとした。これにより、フリーズ演出の開始に際しては、遊技者が各リールに注目さえしていればフリーズ演出の開始を効果的に把握させることができる。このため、フリーズ演出を伴う状況と、フリーズ演出を伴わない状況との間では、それぞれの遊技の違いを遊技者に関係なく効果的に把握させることができ、より多くの遊技者を楽しませることができる。

【0293】

(9) フリーズ演出中の各リールの演出上の停止は、遊技者によるMAXBETボタン20やスタートレバー22の操作による場合とよらない場合とがあることとした。これにより、フリーズ演出中の遊技にも変化を与えることができ、フリーズ演出中の興趣の向上に寄与する。

【0294】

(10) フリーズ演出中には最終的な演出結果の導出に繋がる場面で遊技者によるMAXBETボタン20やスタートレバー22の操作を要することとした。これにより、最終的な演出結果を遊技者自身で導出させたかのような演出を展開することができ、遊技者参加型の要素を効果的に遊技者に体感させることができる。

【0295】

(11) 特別ARTモード中に実行可能とされるフリーズ演出中の各リールの演出上の動作中、遊技者によるMAXBETボタン20の操作により演出上の結果として特別ARTモードに関わるストック数を上乘せする結果を伴わせることとした。すなわち、このようなフリーズ演出中には遊技者による操作と、その操作に特別ARTモードの上乘せ（延

10

20

30

40

50

長)の結果を伴わせることで、遊技者参加型の遊技への遊技者の参加意欲を高めることができる。これにより、フリーズ演出の興趣を向上させることができる。

【0296】

(12) また、特別ARTモード中に実行可能とされるフリーズ演出中の各リールの演出上の動作中、遊技者によるスタートレバー22の操作により演出上の結果として通常ARTモードに関わる滞在ゲーム数を上乗せする結果を伴わせる場合もある。すなわち、このようなフリーズ演出中には遊技者による操作と、その操作に特別ARTモードの上乗せ(延長)の結果を伴わせることで、遊技者参加型の遊技への遊技者の参加意欲をさらに高めることができる。

【0297】

(13) フリーズ演出中における各リールの演出上の動作中には遊技者によるMAX BETボタン20やスタートレバー22の操作のタイミングに関係なく所望の図柄を演出上の停止させることができるので、遊技している遊技者に関係なく演出上の結果として「7」揃いを伴わせることができる。このため、遊技者参加型の遊技への遊技者の参加意欲を高めるのに寄与することができる。

【0298】

(14) 特別ARTモードの上乗せ(延長)は、一の単位期間の経過後、再び特別ARTモードに制御されることで実現されることとした。これにより、特別ARTモード中、フリーズ演出の出現とともに「7」揃いを伴うことに対する期待を遊技者に抱かせることができる。また、このような特別ARTモード中にフリーズ演出が出現してさらに「7」揃いを伴った場合、今回の一の単位期間の経過後、さらに特別ARTモードとなるように制御(継続)することで、上乗せ(延長)の発生を遊技者に把握させ易くすることができる。

【0299】

(15) 特別ARTモード中に特別ARTモードが上乗せ(延長)される契機となる場面と、上乗せ(延長)に伴う特別ARTモードの継続(開始)の契機となる場面とのフリーズ演出では、同じように「7」揃いを導出する演出上の停止が伴われることとした。これにより、これら場面をさらに密接に関連付けることができる。

【0300】

(16) フリーズ演出中の各リールの演出上の動作中(本実施形態では、フリーズパターンFP2～FP5に基づくフリーズ演出中)、遊技者によるMAX BETボタン20の操作を契機に演出上の停止を伴うとともに、演出上の停止後、遊技者によるスタートレバー22の操作を契機に遊技の進行の停滞が解除されることとした。すなわち、このようなフリーズ演出中には遊技者による各操作がフリーズ演出の進行に影響を与えるようになり、遊技者参加型の要素を付加することができる。これにより、フリーズ演出の興趣を向上させることができる。

【0301】

(17) フリーズ演出中におけるMAX BETボタン20の操作及びスタートレバー22の操作としては、通常の変動を伴って開始される1回の遊技の開始操作に含まれる操作とするとともに、これら操作に関してはその順序も開始操作の場合と一致することとした。これにより、開始操作に基づき開始される通常の遊技と同様の感覚でフリーズ演出中も操作すればよく、遊技者に違和感を与えることなくフリーズ演出中の遊技に参加させることができる。

【0302】

(18) MAX BETボタン20の操作及びスタートレバー22の操作に関してはこれらのタイミングで、フリーズ演出中の各リールの演出上の動作に関わる各制御が行われることとした。これにより、MAX BETボタン20の操作及びスタートレバー22の操作といった遊技者による操作を即座に遊技に反映させることができ、遊技者による各操作がフリーズ演出の進行に影響を与えている感覚を効果的に遊技者に体感させることができる。

【0303】

(19) フリーズ演出中には、MAXBETボタン20の操作及びスタートレバー22の操作といった操作が行われない場合でも、予め定めた時間経過により演出上の停止及びフリーズ演出の解除を伴うこととした。このため、フリーズ演出中には、MAXBETボタン20の操作及びスタートレバー22の操作により、これら操作がない場合に比べて演出上の停止又は通常の変動を伴う（通常回転）までの時間を遊技者自身で短縮可能な遊技性を付加することができる。

【0304】

(20) フリーズ演出（ここでは、フリーズパターンFP2～FP5に基づくフリーズ演出）の結果として〔7〕揃いが導出される場合のフリーズ演出中にART信号が出力されることとした。これにより、フリーズ演出の結果として〔7〕揃いが導出される場合、該フリーズ演出の開始前や開始後といったようなタイミングでのART信号の出力がなくなり、該ART信号を正しく出力できるようになる。このため、フリーズ演出中に〔7〕揃いを導出させる場合にも各種データの収集に寄与することができる。

10

【0305】

(21) フリーズ演出中に各リールが演出上の動作及び停止を伴った結果として〔7〕揃いの導出を契機にしてART信号が出力されることとした。すなわち、このようなフリーズ演出中の〔7〕揃いは特別ARTモードへの移行の発生を報知することになる。これにより、ART信号の出力により特別ARTモードへの移行の発生を遊技者が把握できてしまう場合でも、こういった把握の場面がフリーズ演出中の〔7〕揃いの導出よりも前に到来しない構成とすることができる。

20

【0306】

(22) フリーズ演出中に〔7〕揃いの導出を契機にして特別ARTモードの付与（開始）を報知する報知演出の終了に伴うタイミングでART信号が出力されることとした。これにより、報知演出を行わせることで特別ARTモードの付与を報知するといった演出を有効に作用させることができる。このため、フリーズ演出中の演出にも配慮しながら各種データの収集に寄与することができる。

【0307】

(23) 報知演出の終了後から特別ARTモードの制御中であることが報知されることとした。これにより、ART信号の出力のタイミングと特別ARTモードの制御中であることの報知のタイミングとを極力近付けることができ、フリーズ演出中の演出にも効果的に配慮することができる。

30

【0308】

(24) 特別ARTモードへの移行条件が成立する変動ゲームのフリーズ演出においては〔7〕揃いが導出され、そのフリーズ演出後の通常の変動からは特別ARTモードとして押し順の報知（各種ナビ演出）が行われることとした。さらにこのようなフリーズ演出に対しては、1回の変動ゲームの開始に伴って行われるように工夫を施した。この工夫により、移行条件が成立するとその旨の報知をフリーズ演出によりなされたとしても、その報知に基づいた制御を移行条件が成立する変動ゲームから即座に反映させることができる。このため、移行条件が成立する旨の報知にフリーズ演出を採用することで、該フリーズ演出の興趣を向上させることができる。

40

【0309】

(25) フリーズ演出中に各リールが演出上の動作及び停止を伴った結果として〔7〕揃いが導出されることとした。これにより、フリーズ演出中の〔7〕揃いの導出を遊技者に効果的に把握させることができる。こういった〔7〕揃いの導出を遊技者に把握させた上で、特別ARTモードとして押し順の報知（各種ナビ演出）の制御が即座に反映されることを遊技者に把握させることができる。

【0310】

(26) フリーズ演出中に〔7〕揃いの導出を契機にして特別ARTモードの付与（開始）を報知する報知演出が行われることとした。さらにこのようなフリーズ演出に対して

50

は、報知演出の終了に伴うタイミングで遊技の進行の停滞が解除されることとした。これにより、特別ARTモードの付与を遊技者に効果的に把握させることができる。このため、フリーズ演出の興趣を効果的に向上させることができる。

【0311】

(27) 報知演出の終了後から特別ARTモードの制御中であることが報知されることとした。これにより、直前に報知された制御が遊技に反映されていることを遊技者に把握させることができ、フリーズ演出中の演出にも効果的に配慮することができる。

【0312】

(28) フリーズ演出が行われても〔7〕揃いを導出することなく遊技の進行の停滞が解除される場合もあることとした。これにより、フリーズ演出中には遊技の進行の停滞が解除されるまでの間は〔7〕揃いが導出されることに対する期待を遊技者に抱かせることができる。一方、フリーズ演出中にはもう〔7〕揃いが導出されるチャンスがないことも遊技者に効果的に把握させることができ、遊技者に遊技性を把握させる手助けもすることができる。

【0313】

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、フリーズパターンでフリーズ演出を行うことを特定していれば、押し順に関係なくフリーズ演出を実行させるようにしてもよい。この場合には、制御状態毎にフリーズ発生率を異ならせる要素としては、フリーズパターンが決定される割合に関わることとなる。

【0314】

・本実施形態では、ナビ発生率に関しては通常低移行ARTモード及び通常高移行ARTモードの間で同一に設定する一方、これらの間で「あたり」の演出態様によるフリーズパターンが決定される割合を異ならせることで、フリーズ発生率に差を生じさせてもよい。

【0315】

・本実施形態では、通常低移行ARTモードでもフリーズナビ演出が行われるように、例えば、ナビ発生率を $1/3$ (30%)等に設定する一方、通常高移行ARTモードでもチャレンジナビ演出が行われるように、例えば、ナビ発生率を $1/2$ (50%)等に設定することもできる。このようにナビ発生率を調整することで、各通常ARTモードでのフリーズ発生率を調整することができる。

【0316】

・本実施形態では、フリーズ発生率を通常低移行ARTモード及び通常高移行ARTモードの間で同一に設定し、「メインモード」毎にフリーズ発生率を定めるようにしていてもよく、このような構成であっても「メインモード」毎に適切な態様でフリーズ演出を実行可能にすることができる。

【0317】

・本実施形態では、通常ARTモードであれば演出状態も1種類のみを設定することもできる。

・本実施形態では、通常ARTモードであれば演出状態を3種類以上に設定することもでき、この場合には、それぞれにフリーズ発生率を設定することもできるし、それぞれでフリーズ発生率を異ならせることもできる。

【0318】

・本実施形態では、「メインモード」が内部中遊技の下で設定されるようにしたが、非内部中遊技の下で設定するようにしてもよい。この場合には、非内部中遊技の間で、特定の当選役、例えば、入賞に押し順の一致を要する特殊なりプレイ役等を設定し、該特殊なりプレイ役の入賞やベルこぼし等の構成により複数の内部制御状態(RT状態又は非RT状態)を行き来させるようにしたりする。こういった内部制御状態毎にフリーズ発生率をそれぞれに設定することもできるし、それぞれでフリーズ発生率を異ならせることもできる。この場合には、ボーナス役を備えない仕様での実現も可能にする。

【0319】

・本実施形態では、ボーナス役の当選確率を通常ARTモードへの移行に想定する確率程度に設定することで、非内部中遊技を「メインモード」の「0」に対応付けるとともに、内部中遊技を「メインモード」の「1」又は「2」に定めるようにすることもできる。

【0320】

・本実施形態では、フリーズ発生率をベースに定めた仕様を説明したが、「はずれ」の演出態様によるフリーズ演出も含めたフリーズ演出全体の発生率をベースに定めた仕様にて実現することもできる。

【0321】

・本実施形態では、フリーズ演出中に各リールを演出上の停止させるための操作として、ストップボタンを用いるようにしてもよい。この場合には、演出上の停止させるリールに対応するストップボタンとしてもよいし、予め定めたストップボタンとしてもよい。

10

【0322】

・本実施形態では、フリーズ演出中に遊技者による操作によって各リールの演出上の停止や演出時間等の短縮が発生しない構成とすることもできる。

・本実施形態では、フリーズ演出中に各リールの動作を伴わないようにすることもできる。これにより、フリーズ演出の発生場面を、変動ゲームの途中や終了の場面に設定することができるようになる。そして、本実施形態のように変動ゲームの開始からのフリーズ演出では各リールが回転しない状態となる一方、変動ゲームの途中や終了からのフリーズ演出ではフリーズする状況を維持する状態となる。

20

【0323】

・本実施形態では、「メインモード」毎や演出状態毎にフリーズ発生率（フリーズ演出の出現率）をそれぞれに設定することができればよく、これらの間でフリーズ発生率が同一か同一でないかは問われない。

【0324】

・本実施形態では、ベル役やその他払出役の当選時（入賞時）にもフリーズ演出を実行可能にしてもよい。この場合には、リプレイ役同様に特定の押し順と一致することをフリーズ演出の実行の条件に定めることもできる。なお、本別例におけるフリーズ発生率では、リプレイ役だけでなく他のフリーズ演出を実行可能にする当選役に基づくフリーズ発生率も加味して設定することになる。その一方で、当選役の種類に関係なくフリーズ演出を実行可能にすることもできる。

30

【0325】

・本実施形態では、フリーズ演出中、残り1列のリールが遊技者の操作により停止するように演出上の動作を伴わせるようにしたが、全リールが遊技者の操作により停止するように演出上の動作を伴わせるようにもできる。また、フリーズ演出中には、一部のリールが遊技者の操作により停止するように演出上の動作を伴わせた後、残りのリールが遊技者の操作なしに停止するように演出上の動作を伴わせることもできる。

【0326】

・本実施形態では、フリーズ演出の開始時に各リールが通常回転と逆方向に動作するようにしたが、各リールがいきなり通常回転方向に動作するようにしてもよいし、これらの動作を抽選の結果等の状況に応じて選択的に行わせることもできる。

40

【0327】

・本実施形態では、フリーズ演出中も通常の遊技中と同様に、すべり制御を伴っても遊技者による停止操作のタイミングによっては停止するように演出上の動作を伴わせることが出来ない場面を創出するようにしてもよい。この場合であっても、フリーズ演出の結果の導出が内部的な決定と一致しないが、遊技者に付与される効果（利益）については担保される構成であることが好ましい。

【0328】

・本実施形態では、フリーズ演出中、残り1列のリールが遊技者の操作により停止するように演出上の動作を伴わせる際、遊技者の操作の結果が即座に反映されるように制御し

50

たが、こういった遊技者の操作があってからさらに演出上の動作を伴わせて演出の結果を導出するようにもできる。

【0329】

・本実施形態では、フリーズ演出の中でも特別ARTモードの継続及び終了を報知するためのフリーズ演出中には遊技者による操作を要しない仕様にて実現してもよい。

・本実施形態では、特別ARTモードの継続及び終了を報知する際にフリーズ演出を伴わせない仕様にて実現してもよい。この場合には、特別ARTモードに関わる規定ゲーム数で最終となる変動ゲームの途中又は終了時に特別ARTモードの継続及び終了を報知するようにしたりもできる。

【0330】

・本実施形態では、特別ARTモードのストック数の上乘せの代わりにその時の規定ゲーム数自体を加算（上乘せ）する仕様にて実現してもよい。その一方で、特別ARTモードに関しては変動ゲーム毎に継続及び終了を抽選等する仕様にて実現することもでき、この場合には特別ARTモードのストック数の上乘せの代わりに該抽選で継続とする割合（確率）を高める仕様が考えられる。また、特別ARTモードに関してはその期間を時間により定める仕様にて実現することもでき、この場合には特別ARTモードのストック数の上乘せの代わりに制御される時間を延長（加算）する仕様が考えられる。本別例の実現に際しては、規定ゲーム数等の特別ARTモードの管理をサブ制御用CPU41aが一手に担うようにすることもでき、ベルこぼし等の移行条件を契機に、特別ARTモードから通常ARTモードや通常モード、すなわち「メインモード」が「2」から「1」や「0」に移行させる仕様が考えられる。

【0331】

・本実施形態では、フリーズ演出処理のステップS105やステップS112（S115）において遊技者による各種操作があるまでこれら処理を繰り返し行い、遊技者による各種操作があったことを契機に次の処理に移行するようにしてもよい。また、これら処理では、フリーズ演出中の場面に合わせて予め定めた時間をそれぞれに異ならせることもできる。

【0332】

・本実施形態では、フリーズ演出処理のステップS105でスタートレバー22の操作を設定する一方、ステップS112（S115）でMAXBETボタン20の操作を設定することもできる。また、フリーズ演出処理のステップS105やステップS112（S115）において、同一の操作手段の操作を設定することもできる。

【0333】

・本実施形態では、ステップS105の処理ではMAXBETボタン20の操作を複数回要するようにし、操作毎に異なるリールを停止させるような演出上の動作を伴わせるようにもできる。なお、本別例の前提として、フリーズ演出中、操作を要する回数に対応する列のリールが遊技者の操作により停止するように演出上の動作を伴わせることとなる。また、この場合には、ステップS105の処理ではMAXBETボタン20の操作に引き続いてスタートレバー22の操作といったように開始操作同様の操作を要するようにもできる。その後のステップS112（S115）の処理では、ストップボタンの操作を要するように通常の遊技と操作の流れを近づけるようにもできる。

【0334】

・本実施形態では、「特別ART開始」を画像表示（有利遊技報知演出を実行）させるタイミングを〔7〕揃い後のフリーズ演出中に設定することもでき、ART信号が出力されるタイミングの前後にずらしてもよい。すなわち、報知演出の演出時間（本実施形態では、5秒）を短縮してその短縮した時間内に「特別ART開始」を画像表示させることが考えられる。この場合には、報知演出の演出時間の短縮に合わせてART信号を出力するタイミングが早まるようにしてもよいし、ART信号を出力するタイミングについては早めないで維持するようにもできる。

【0335】

10

20

30

40

50

・本実施形態では、A R T 信号を出力するタイミングを〔7〕揃い後のフリーズ中でもあれば変更することもできる。すなわち、A R T 信号を出力するタイミングを報知演出が終了されるタイミングの前後にずらしてもよい。

【0336】

・本実施形態では、A R T 信号を出力するタイミングを〔7〕揃いのタイミングや〔7〕揃い前のタイミングに変更することもできる。なお、〔7〕揃い前のタイミングに変更する場合には、〔7〕揃いになるべく近付けられる構成であることが好ましい。

【0337】

・本実施形態では、A R T 信号によりフリーズ演出（特に、「あたり」の演出態様によるフリーズ演出）の発生回数を計数することもできる。すなわち、フリーズ演出を特別A R T モードの移行の契機に定めない仕様であれば、A R T 信号に代わる外部信号を出力可能にすることで、フリーズ演出に関わる演出や特典の発生回数等を効果的に計数することもできるようになる。

10

【0338】

・本実施形態は、フリーズ演出中に各リールに演出上の動作を伴わせない仕様に適用する場合、演出表示装置14等の演出装置で〔7〕揃いに代わる「あたり」の演出態様の旨を報知する報知演出を行うようになる。この場合には、演出表示装置14等の演出装置で行われる報知演出の実行、又は終了を契機に、A R T 信号を出力するようにすればよい。

【0339】

・本実施形態では、フリーズ演出では〔7〕揃いの結果のみ導出する構成、すなわち「あたり」の演出態様のみを対応付けるようにしてもよい。これにより、フリーズ演出の発生に対してはより大きな期待を遊技者に抱かせることができるようになる。

20

【0340】

・本実施形態において、「メインモード」や演出状態は、「メインモード」が「2」に基づく特別A R T モードの開始の際、フリーズ演出で〔7〕揃いが導出されるタイミングや、報知演出の終了（フリーズ解除に伴う通常回転）のタイミングでそれぞれ設定内容を切り替えるようにもできる。

【0341】

・本実施形態において、フリーズパターン等のフリーズ演出の結果をフリーズ演出中の遊技者による操作を契機に、行うようにしてもよい。そして、例えば、こういった抽選で〔7〕揃いの導出の結果を決定するタイミング（フリーズ演出中の遊技者による操作）で「メインモード」や演出状態の設定内容を切り替えるようにもできる。

30

【0342】

・本実施形態では、特別A R T モードの規定ゲーム数到達に基づく特別A R T モードの継続時もステップS109において特別A R T モードの開始と判定するようにしてもよい。

【0343】

・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C P U 40 aが行うようにしてもよいし、内部制御状態に係る制御の一部をサブ制御用C P U 41 aが行うようにしてもよい。

40

【0344】

・本実施形態では、通常A R T モードに移行までの仕様を変更してもよく、例えば、通常モードにおける規定回数（天井回数）の変動ゲームの経過を条件に、待機モードに移行させて通常A R T モードへの移行を許容する状態を生起するようにしたりもできる。

【0345】

・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、対応する「メインモード」におけるリプレイ役の合算の当選確率が他の「メインモード」に比べて高まるような仕様にて実現してもよい。

【0346】

・本実施形態では、通常A R T モードへの移行の契機を変更してもよく、賞メダルの払

50

い出しを伴う当選役、例えば、ベル役の連続3回入賞にしたり、当選役には関係ない抽選に基づき通常ARTモードへの移行（切り替え）を制御したりすることもできる。

【0347】

・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などにより各種ナビ演出等を行わせてもよい。

【0348】

・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。

10

【0349】

・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。

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。

【0350】

（イ）前記停滞演出中に前記特定の表示結果の導出後、前記報知演出の終了後から前記有利遊技状態の制御中を報知する有利遊技報知演出を行わせるように制御する有利遊技報知演出制御手段を備えたことを特徴とする遊技機。

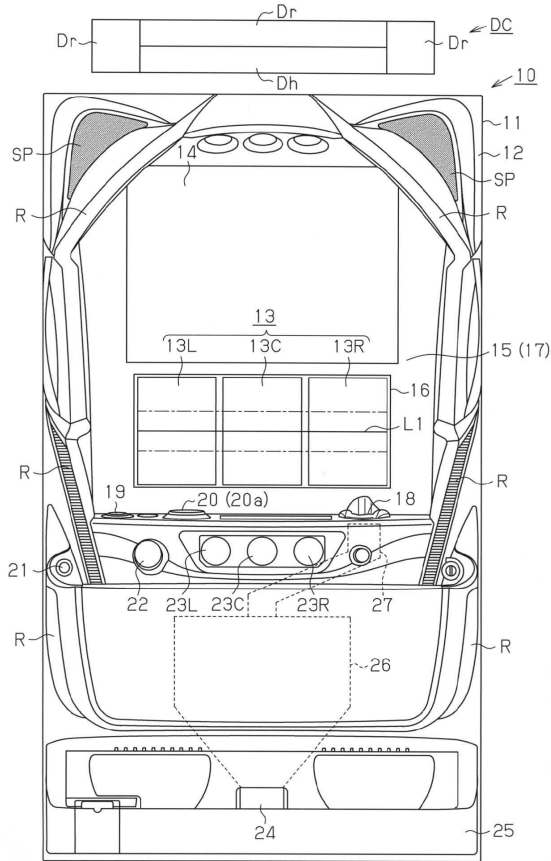
20

【符号の説明】

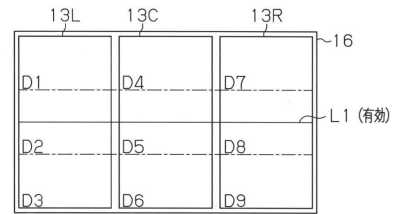
【0351】

DC…データカウンタ、HC…ホールコンピュータ、L1…図柄停止ライン、10…パチスロ、13…ドラムユニット、14…演出表示装置、13L…左リール、13C…中リール、13R…右リール、20…MAX BETボタン、22…スタートレバー、23L、23C、23R…ストップボタン、40…主制御基板、40a…主制御用CPU、40b…主制御用ROM、40c…主制御用RAM、41…サブ制御基板、41a…サブ制御用CPU、41b…サブ制御用ROM、41c…サブ制御用RAM、42…外部端子板。

【図 1】



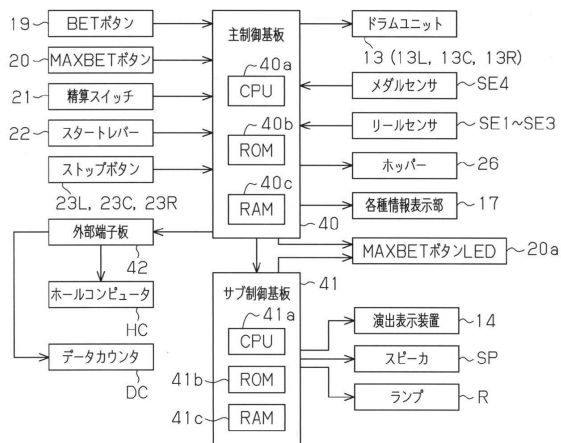
【図 2】



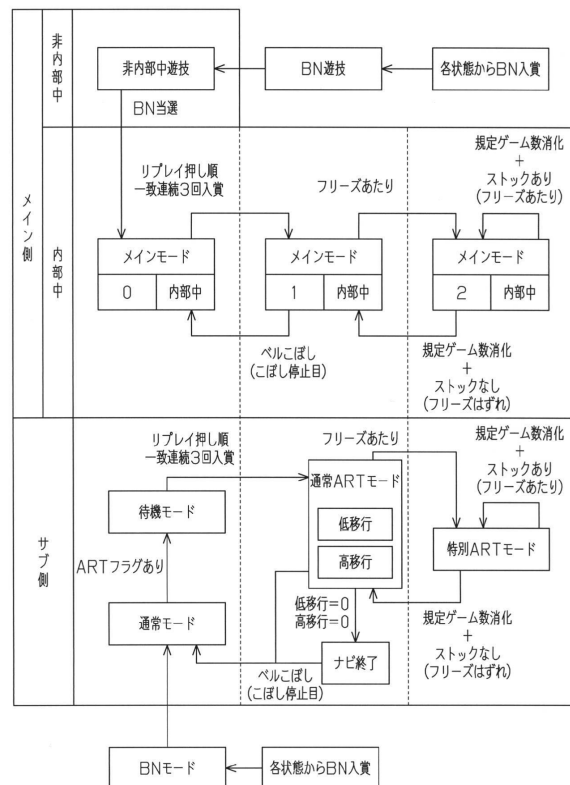
【図 3】

役構成			賞	
			一般遊技 (3ベット)	ボーナス遊技 (2ベット)
			ボーナス遊技	
	ANY	ANY	2枚	
			6枚	
			9枚	
REPLAY	REPLAY	REPLAY	再遊技	
		REPLAY	1枚	2枚

【図 4】



【図 6】



【図 5】

(a)

制御状態	非内部中 (非RT)	内部中 (RT)
当選役決定テーブル	T0	T1
BN役	当選確率 1/4	-
その他払出役	当選確率 1/33.3	1/33.3
ベル役	当選確率 1/1.7	1/1.7
リプレイ役	当選確率 1/7.1	1/2.6
はずれ	当選確率 -	1/65536

(b)

リプレイ群	1	2	3	4	5	6
	押1	押2	中左右	中右左	右左中	右中左

※押1 モード0・・・右左中 モード1, 2・・・左中右

※押2 モード0・・・右中左 モード1, 2・・・左右中

【図 7】

(a) メインモード「1」：フリーズパターン（メイン制御）

はずれ	なし	FP1	5/6
	左右テンパイはずれ	FP2	
	順テンパイはずれ	FP3	
あたり	左右テンパイあたり	FP4	1/6
	順テンパイあたり	FP5	

(b) メインモード「2」：フリーズパターン（メイン制御）

はずれ	なし	FP6	399/400
	テンパイはずれ	FP7	
あたり	あたり+上乗せ	FP8	1/400
	あたり	FP9	

【図 8】

(a) ナビ発生率（サブ制御）

メインモード	演出状態	効果
0	通常モード	なし
	ARTフラグなし：0	
内部中	ARTフラグあり：1/1	
フリーズ発生率	0	

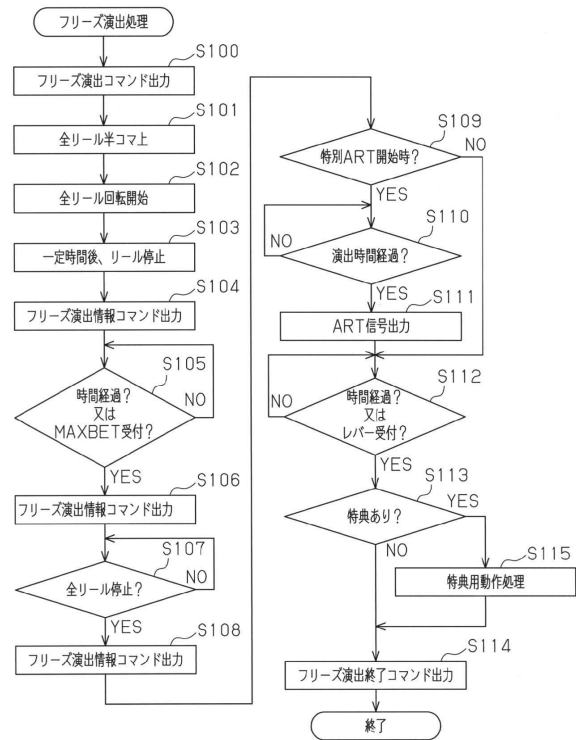
(b) ナビ発生率（サブ制御）

メインモード	演出状態		効果
1	通常低移行ART	通常高移行	特別ARTへ
	0	1/1	
内部中			
フリーズ発生率	1/93.6	1/15.6	

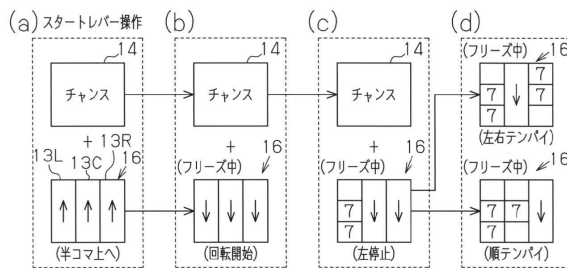
(c) ナビ発生率（サブ制御）

メインモード	演出状態	効果
2	特別ARTモード	1セット上乗せ (+通常ART上乗せ)
	1/1	
内部中		
フリーズ発生率	1/1040	

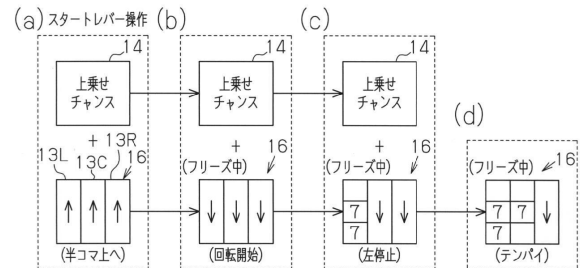
【図 9】



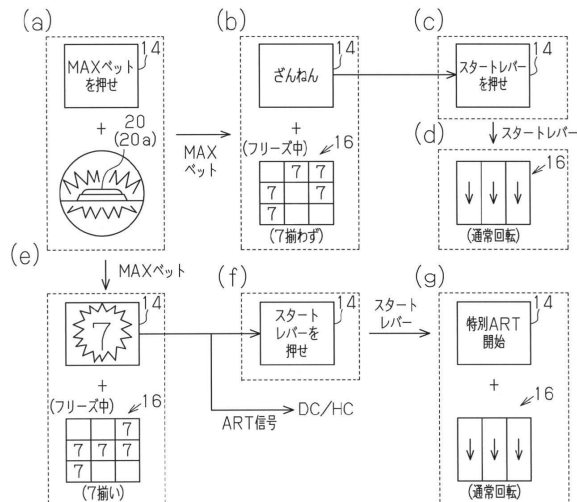
【図 10】



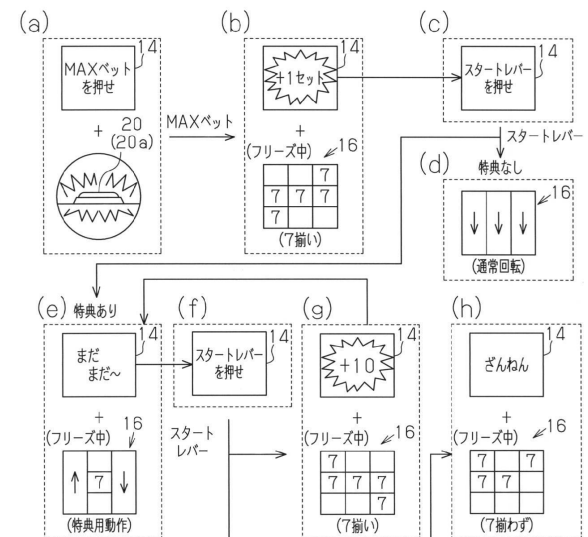
【図 12】



【図 11】



【図 13】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2012-176104 (JP, A)
特許第5045860 (JP, B1)
特開2012-223228 (JP, A)
特開2009-268706 (JP, A)
特開2011-067360 (JP, A)
特開2011-194146 (JP, A)
「デコトラの鷲」, パチスロ攻略マガジン2009年11月号, 株式会社双葉社, 2009年10月7日, p14-21

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04