

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5865189号
(P5865189)

(45) 発行日 平成28年2月17日(2016.2.17)

(24) 登録日 平成28年1月8日(2016.1.8)

(51) Int.Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D
A 6 3 F 5/04 5 1 6 F
A 6 3 F 5/04 5 1 6 E

請求項の数 4 (全 52 頁)

(21) 出願番号 特願2012-142993 (P2012-142993)
 (22) 出願日 平成24年6月26日 (2012.6.26)
 (65) 公開番号 特開2014-4215 (P2014-4215A)
 (43) 公開日 平成26年1月16日 (2014.1.16)
 審査請求日 平成26年6月30日 (2014.6.30)

(73) 特許権者 000135210
 株式会社ニューギン
 愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
 (74) 代理人 100068755
 弁理士 恩田 博宣
 (74) 代理人 100105957
 弁理士 恩田 誠
 (72) 発明者 横山 貴史
 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 佐藤 史彬

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

開始操作に基づいて、特定入賞を含む複数種類の入賞のうち1又は複数の入賞について発生を許容するかを決定する決定手段と、

所定条件の成立を契機に複数回の遊技に跨って遊技者にとって有利な特別遊技状態に制御する特別遊技制御手段と、

前記特別遊技状態の制御中において前記特定入賞の発生が許容されたときに特定の停止操作が行われた特定回数に応じて遊技者にとって有利な特典を付与するための制御を行う特典付与制御手段と、

前記特別遊技状態の開始に伴い、前記特典の内容を事前に報知する事前報知手段と、を備え、

前記特典付与制御手段は、

前記特定回数が所定回数に達したことを契機に、前記特別遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な有利遊技状態の付与を許容する有利遊技付与特典を付与することが可能であつて、

前記特定回数が前記所定回数に達した後、前記特定回数が増加することを契機に、前記有利遊技状態を有利とする特別特典を付与することが可能であり、

前記所定回数が取り得る回数は複数通りあることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

開始操作に基づいて、特定入賞を含む複数種類の入賞のうち1又は複数の入賞について

10

20

発生を許容するかを決定する決定手段と、

所定条件の成立を契機に複数回の遊技に跨って遊技者にとって有利な特別遊技状態に制御する特別遊技制御手段と、

前記特別遊技状態の制御中において前記特定入賞の発生が許容されたときに特定の停止操作が行われた特定回数に応じて遊技者にとって有利な特典を付与するための制御を行う特典付与制御手段と、

前記特典に関する情報を事前に報知する報知手段と、を備え、

前記特典に関する情報の種類には、今回の遊技において前記特定回数が増加したことに応じて付与される特典に関する第1情報と、次回以降の遊技において前記特定回数が更に増加したことに応じて付与される特典に関する第2情報と、が含まれ、

前記報知手段は、前記特別遊技状態の制御中、前記第1情報を報知するとともに、前記第2情報を報知することを特徴とする遊技機。

【請求項3】

前記第1情報は、前記第2情報に比して、遊技者に特定され易い態様で報知される請求項2に記載の遊技機。

【請求項4】

前記特典に関する情報の種類には、制御中の前記特別遊技状態において既に付与されることが決まった特典に関する第3情報が含まれ、

前記報知手段は、前記特別遊技状態の制御中、前記第1情報及び前記第2情報に加えて、前記第3情報を報知し、

前記第3情報は、前記第1情報が報知される態様及び前記第2情報が報知される態様とは異なる態様で報知される請求項2又は請求項3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、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関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来から、遊技機の一種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、遊技者にとって有利な停止態様となる確率を高める有利な状態（以下「有利遊技状態」という）を行わせるようしている。

【0003】

そして、特許文献1に記載のパチスロでは、遊技を開始する結果、通常以上にメダル獲得が期待できる、遊技者にとって有利なビッグボーナスや、該ビッグボーナスほどではないが遊技者にとって有利なレギュラーボーナスに移行させるようにしている。そして、このようなレギュラーボーナスには、ビッグボーナスほど遊技者にとって有利でない代わりに有利遊技状態とする遊技（ゲーム）の回数を抽選する特典を遊技者に付与している。

【0004】

このため、特許文献1では、ビッグボーナスほど遊技者にとって有利でないレギュラーボーナスであっても、有利遊技状態に関する期待感を持たせて興奮の向上を図るといった工夫が施されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

10

20

30

40

50

【特許文献1】特開2010-158312号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

ところで、特許文献1のパチスロでは、レギュラーボーナスの各遊技において、入賞させた小役に応じてポイント値を抽選により決定し、さらに該ポイント値に応じて有利遊技状態とする遊技の回数を抽選により決定する仕様としている。しかしながら、特許文献1のような仕様では、内部で抽選が行われるものであって、遊技でどうなると何に対してどの程度期待できるのかといった遊技とその結果の関係を、実際に遊技を行う遊技者に把握可能にはなっておらず、特典の付与に対しての盛り上がりに欠けていた。

10

【0007】

この発明は、このような従来技術に存在する問題点に着目してなされたものであり、その目的は、特典の付与に対する興趣を向上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】

【0008】

上記目的を達成するために請求項1に記載の発明は、開始操作に基づいて、特定入賞を含む複数種類の入賞のうち1又は複数の入賞について発生を許容するかを決定する決定手段と、所定条件の成立を契機に複数回の遊技に跨って遊技者にとって有利な特別遊技状態に制御する特別遊技制御手段と、前記特別遊技状態の制御中において前記特定入賞の発生が許容されたときに特定の停止操作が行われた特定回数に応じて遊技者にとって有利な特典を付与するための制御を行う特典付与制御手段と、前記特別遊技状態の開始に伴い、前記特典の内容を事前に報知する事前報知手段と、を備え、前記特典付与制御手段は、前記特定回数が所定回数に達したことを契機に、前記特別遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な有利遊技状態の付与を許容する有利遊技付与特典を付与することが可能であって、前記特定回数が前記所定回数に達した後、前記特定回数が増加することを契機に、前記有利遊技状態を有利とする特別特典を付与することが可能であり、前記所定回数が取り得る回数は複数通りあることを要旨とする。

20

【0009】

請求項2に記載の発明は、開始操作に基づいて、特定入賞を含む複数種類の入賞のうち1又は複数の入賞について発生を許容するかを決定する決定手段と、所定条件の成立を契機に複数回の遊技に跨って遊技者にとって有利な特別遊技状態に制御する特別遊技制御手段と、前記特別遊技状態の制御中において前記特定入賞の発生が許容されたときに特定の停止操作が行われた特定回数に応じて遊技者にとって有利な特典を付与するための制御を行う特典付与制御手段と、前記特典に関する情報を事前に報知する報知手段と、を備え、前記特典に関する情報の種類には、今回の遊技において前記特定回数が増加したことに応じて付与される特典に関する第1情報と、次回以降の遊技において前記特定回数が更に増加したことに応じて付与される特典に関する第2情報と、が含まれ、前記報知手段は、前記特別遊技状態の制御中、前記第1情報を報知するとともに、前記第2情報を報知することを要旨とする。

30

【0010】

請求項3に記載の発明は、請求項2に記載の遊技機において、前記第1情報は、前記第2情報に比して、遊技者に特定され易い態様で報知されることを要旨とする。

【0011】

請求項4に記載の発明は、請求項2又は請求項3に記載の遊技機において、前記特典に関する情報の種類には、制御中の前記特別遊技状態において既に付与されることが決まった特典に関する第3情報が含まれ、前記報知手段は、前記特別遊技状態の制御中、前記第1情報及び前記第2情報に加えて、前記第3情報を報知し、前記第3情報は、前記第1情報が報知される態様及び前記第2情報が報知される態様とは異なる態様で報知されることを要旨とする。

40

50

【発明の効果】**【0012】**

本発明によれば、特典の付与に対する興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】**【0013】**

【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】賞状態を示す模式図。

【図4】パチスロの電気的構成を示すブロック図。

【図5】当選役決定テーブルを示す模式図。

【図6】(a)～(e)は図柄の停止状態を示す模式図。

【図7】遊技状態の移行の状態を示す模式図。

【図8】演出状態の移行の状態を示す模式図。

【図9】(a), (b)はサブ状態を示す模式図。

【図10】(a)～(c)はRB中演出を示す模式図。

【図11】特典画像の内容を示す模式図。

【図12】(a)は特典付与パターンを示す模式図、(b)は特典内容を示す模式図。

【図13】(a), (b)は通常モード中からRBモードへと移行する場合の遊技の流れを示す模式図。

【図14】(a), (b)は準備/ARTモード中からRBモードへと移行する場合の遊技の流れを示す模式図。

【発明を実施するための形態】**【0014】**

以下、本発明を遊技機の一種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）に具体化した一実施形態を図1～図14に基づいて説明する。

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、楽曲（音声）の出力を行う楽曲演出（音声演出）を行うスピーカSPが配設されている。

【0015】

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。そして、透視窓16には、左リール13Lを第1図柄列として、該第1図柄列が配置される隣には第2図柄列としての中リール13Cが配置し、該第2図柄列が配設される隣には第3図柄列としての右リール13Rが配置している。ドラムユニット13の各リール（左リール13L、中リール13C、及び右リール13R）に印刷される各図柄は、予め定められた順に各図柄がそれぞれに配列されている。ドラムユニット13の左リール13Lには、図柄L00～図柄L20の21個の図柄が配列されている。また、中リール13Cには、図柄C00～図柄C20までの21個の図柄が配列されている。また、右リール13Rには、図柄R00～図柄R20までの21個の図柄が配列されている。そして、変動ゲームにおいて左リール13Lでは、図柄L00、図柄L01～図柄L20、図柄L00の順に透視窓16に表示されるように変動する。また、変動ゲームにおいて中リール13Cでは、図柄C00、図柄C01～図柄C20、図柄C00の順に透視窓16に表示されるように変動する。また、変動ゲームにおいて右リ

10

20

30

40

50

ール 1 3 R では、図柄 R 0 0 、図柄 R 0 1 ・・・ 図柄 R 2 0 、図柄 R 0 0 の順に透視窓 1 6 に表示されるように変動する。

【 0 0 1 6 】

なお、本実施形態において各リールでは、「ベル」を模した図柄（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）がそれぞれ配列されている。また、各リールでは、赤に色付けされた「7」を模した図柄（赤セブン図柄）、白に色付けされた「7」を模した図柄（白セブン図柄）、「極」の文字が付された図柄（レギュラー図柄）、「B A R」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。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」、「赤セブン」、「白セブン」、「レギュラー」、「バー」という場合もある。
10

【 0 0 1 7 】

そして、各リールは、各々に対応して設けられたステッピングモータ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。
20

【 0 0 1 8 】

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 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 4 本の入賞ライン L 1 ~ L 4 (実線で示す) と、停止表示される図柄の組み合わせを入賞と判定し得ない非入賞ライン L 5 (破線で示す) が形成されている。

【 0 0 1 9 】

入賞ライン L 1 ~ L 4 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 ~ L 4 を意味する。
30

【 0 0 2 0 】

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

【 0 0 2 1 】

具体的に説明すると、本実施形態の透視窓 1 6 では、図 2 に示すように 9 つの図柄停止位置 D 1 ~ D 9 に各列の図柄が停止表示される。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
40

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D7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D8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D9は、右リール13Rに対応する図柄停止位置とされ、右リール13Rの図柄配列において連続する3個の図柄が表示される。

【0022】

そして、透視窓16では、左リール用中停止位置D2、中リール用中停止位置D5、及び右リール用中停止位置D8によって入賞ラインL1(有効)が形成される。また、透視窓16では、左リール用上停止位置D1、中リール用上停止位置D4、及び右リール用上停止位置D7によって入賞ラインL2(有効)が形成される。また、透視窓16では、左リール用上停止位置D1、中リール用中停止位置D5、及び右リール用下停止位置D9によって入賞ラインL3(有効)が形成される。また、透視窓16では、左リール用下停止位置D3、中リール用中停止位置D5、及び右リール用上停止位置D7によって入賞ラインL4(有効)が形成される。また、透視窓16では、左リール用下停止位置D3、中リール用下停止位置D6、及び右リール用下停止位置D9によって非入賞ラインL5(無効)が形成される。10

【0023】

また、中央パネル15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17が構成されている。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。20

【0024】

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(MAXBET)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。30

【0025】

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

【0026】

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MAXBETボタン20とが設かれている。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、MAXBET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))を変動ゲームのベット数としてベットする(賭ける)際に押圧(操作)するボタンである。40

【0027】

50

また、前面扉 12 の前面において各 B E T 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スタートレバー 22 が設けられている。そして、本実施形態では、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開始される。

【 0 0 2 8 】

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ストップボタン 23 L, 23 C, 23 R が設けられている。ストップボタン 23 L, 23 C, 23 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。

【 0 0 2 9 】

また、前面扉 12 の前面における下部中央部にはメダル排出口 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る受皿 25 が配設されている。

【 0 0 3 0 】

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。

【 0 0 3 1 】

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 19, 20 の操作が可能な状態において、各 B E T 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。B E T 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、M A X B E T 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。なお、本実施形態では、3 ベットによる変動ゲームを許容する。

【 0 0 3 2 】

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。なお、対象とする遊技で設定可能な最大ベット数（本実施形態では 3 ベット）を超える分のメダルがメダル投入口 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。

【 0 0 3 3 】

本実施形態では、遊技者の各 B E T 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 4 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（賞メダルの払い戻しなど）が行われる。本実施形態における変動ゲームでは常に 4 本の入賞ラインが有効となる。

【 0 0 3 4 】

10

20

30

40

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 5 】

そして、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やボーナス遊技が遊技者に付与される。なお、ボーナス遊技での変動ゲームは、賞メダルを連続的に獲得可能であって、該ボーナス遊技以外と定義される一般遊技での変動ゲームに比べて遊技者にとって有利となる。

【 0 0 3 6 】

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。なお、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ことになる。

【 0 0 3 7 】

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

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。

【 0 0 3 8 】

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 9 】

また、[赤セブン・赤セブン・赤セブン]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）としてのビッグボーナス（以下、「ビッグ」や「B B 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、[赤セブン・赤セブン・赤セブン]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」や「B B 停止目」という。このB B 停止目は、当選役としてB N 役となる「B B 役」の決定により入賞可能（停止表示可能）とされている。なお、ビッグボーナスは、払い出した賞メダルのB B 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3 6 0（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 4 0 】

また、[白セブン・白セブン・レギュラー]が入賞ライン上に停止表示される場合には、B N 遊技としてのレギュラーボーナス（以下、「レギュラー」や「R B 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、[白セブン・白セブン・レギュラー]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」や「R B 停止目」という。このR B 停止目は、当選役としてB N 役となる「R B 役」の決定により入賞可能（停止表示可能）とされている。なお、レギュラーボーナスは、賞メダルの払い出しを伴う入賞が予め定めた規定数となる最大入賞数（本実施形態では5（回））となる変動ゲームの終了に伴って終了される、所謂、第1種特別役物に相当する。本実施形態において、R B 役は、遊技状態としてR B 遊技を開始（作動）させる契機となる特別入賞の発生を許容する当選役（ボーナス役）である。

10

20

30

40

50

【 0 0 4 1 】

また、[チェリー・A N Y ・ A N Y] が入賞ライン上に停止表示される場合には、2枚の賞メダルを払い出すことを定めている。なお、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（「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。

【 0 0 4 2 】

また、[スイカ・スイカ・スイカ] が入賞ライン上に停止表示される場合には、6枚の賞メダルを払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。10

【 0 0 4 3 】

また、[A N Y ・ ベル・A N Y] が入賞ライン上に停止表示される場合には、4枚の賞メダルを払い出すことを定めている。なお、入賞ラインを形成する左リール13L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（「A N Y」）でもよい。以下の説明で、[A N Y ・ ベル・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「ベル停止目」という。このベル停止目は、当選役として「左正解ベル役」、「中正解ベル役」、「右正解ベル役」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。20

【 0 0 4 4 】

本実施形態において、これら「チェリー役」、「スイカ役」、「左正解ベル役」、「中正解ベル役」、「右正解ベル役」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。以下の説明で、単に「ベル役」という場合には、「左正解ベル役」、「中正解ベル役」、「右正解ベル役」を纏めて意味する。

【 0 0 4 5 】

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。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。30

【 0 0 4 6 】

なお、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）。すなわち、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。

【 0 0 4 7 】

本実施形態において、B N遊技を作動（開始）させる契機となるボーナス入賞の発生を許容するB N役（B B役及びR B役）以外の「チェリー役」、「スイカ役」、「ベル役」、「リプレイ役」といった当選役が小役となる。40

【 0 0 4 8 】

また、[白セブン・バー・スイカ] が入賞ライン上に停止表示される場合には、シングルボーナス（以下、「S I N遊技」という）を付与（生起）することを定めている。以下、[白セブン・バー・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、「S I N停止目」という。このS I N停止目は、当選役として「S I N役」の決定により入賞可能（停止表示可能）とされている。なお、シングルボーナスは、入賞の次回1回の変動ゲームの終了に伴って終了される、所謂、普通役物に相当する。50

【0049】

また、本実施形態のパチスロ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。本実施形態における一般遊技は、RT機能の作動態様に応じた状態に制御されるとともに、RT機能の作動中にはその種類に応じた状態に制御される。

【0050】

そして、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RT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RT遊技に制御される一般遊技を「高確RT遊技」という。10

【0051】

次に、パチスロ10の電気的構成を図4にしたがって説明する。

パチスロ10の機裏側には、遊技機全体を制御する主制御基板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、遊技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。そして、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。20

【0052】

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、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。30

【0053】

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ようになっている。第1の位置信号には左リール13Lが対応し、第2の位置信号には中リール13Cが対応し、第3の位置信号には右リール13Rが対応するようになっている。そして、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ようになっている。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ようになっている。40

【0054】

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（当選役）を決定する際に使用する乱数である。50

【0055】

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、遊技状態別、並びに当選役別の内部当選確率が、当選役決定乱数の値の割り当て範囲として定められた複数の当選役決定テーブルが記憶されている。また、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)されるようになっている。

【0056】

次に、主制御用ROM40bに記憶される当選役決定テーブルT1, T2, T3, T4について、図5に基づき説明する。

主制御用ROM40bには、抽選対象となる当選役の種類と、抽選対象となる各当選役の当選確率(抽選対象となる各当選役に振分けられる乱数値(乱数の値の範囲に基づく個数))を遊技状態毎にテーブル化したものが記憶されている。そして、各当選役決定テーブルは、遊技状態に応じて主制御用CPU40aにより用いられる。一般遊技において、低確RT遊技に当選役決定テーブルT1が、高確RT遊技に当選役決定テーブルT2が、BB遊技に当選役決定テーブルT3が、RB遊技に当選役決定テーブルT4それぞれ対応付けられている。

【0057】

すなわち、図5に示すように、当選役決定テーブルT1, T2では、BB役、RB役、チェリー役、スイカ役、ベル役、リプレイ役、SIN役の各当選確率が規定されている。そして、一般遊技では、リプレイ役の当選確率が高確RT遊技(1/1.7)で、低確RT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。一方、一般遊技では、リプレイ役以外の各当選役の当選確率が同一確率となるように当選役決定乱数が振分けられている。また、一般遊技では、BB役とRB役の当選確率(1/400)が、RB役の当選確率(1/600)に比べて高まるように当選役決定乱数が振分けられている。

【0058】

このため、本実施形態では、リプレイ役の当選確率が高確率抽選状態に設定される高確RT遊技において、再遊技が付与され易い分、遊技者の保有するメダルの消費(投入)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RT遊技は、遊技者にとって有利な状態である。

【0059】

また、図5に示すように、当選役決定テーブルT3, T4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。なお、当選役決定テーブルT3, T4では、BN役、リプレイ役、SIN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、図5に示すように、ボーナス遊技では、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。なお、当選役決定テーブルT4では、チェリー役、スイカ役の各当選確率がベル役に比べて非常に低くなるように当選役決定乱数が振分けられている。

【0060】

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BN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BN遊技では、遊技者にとって有利な状態である。

【0061】

なお、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BN役の当選時には、その当選を他の当選役(小役又ははずれ役)の当選に置き換える(書き換える)。

10

20

30

40

50

【0062】

また、本実施形態では、B N 役の間で、特別遊技状態としての R B 遊技を付与する R B 役に B B 役に比べて当選し難く、B N 役の当選時、B B 役の当選場面の占める割合が高くなる。さらに本実施形態に関して言えば、B B 遊技における最大払出数に基づく純増枚数（払出枚数と消費した枚数の差）よりも、R B 遊技における払出枚数が少なく、B N 遊技の間でB B 遊技での利益が大きくなる。なお、R B 役の当選によっては、後述するようにB B 役の当選によっては付与されない遊技者にとって有利な特典が付与される。すなわち、B B 役に比べて当選難く、獲得を見込む賞メダルに関する利益が小さいが、当選すれば遊技者にとって有利な特典が付与されるR B 役は、R B 遊技自体の利益に期待できなくても特典に基づくその後の展開に期待を持つことができる。

10

【0063】

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が接続されている。

【0064】

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の楽曲出力態様が示される楽曲演出パターンや、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）されるようになっている。具体的に、サブ制御用RAM41cには、遊技状態に係るサブ用状態情報（フラグなど）がサブ制御用CPU41aにより記憶（設定）されるようになっている。

20

【0065】

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。

30

主制御用CPU40a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。そして、主制御用CPU40a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17の表示制御をその都度実行する。また、主制御用CPU40a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（枚）」）を超えるとき、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枚払い出せるように制御する。なお、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せるように制御する。

【0066】

そして、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。そして、主制御用CPU40aは、3ベットのベット数を設定するときに変動ゲームを行うことができるゲーム開始可能な状態を生起する。なお、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、ベット数を設定したことを指示するベット信号をサブ制御基板41（サブ制御用CPU41a）に出力する。このベット信号は、ベット数が設定されたことをサブ制御基板41（サブ制御用CPU41a）に把握させる。

40

【0067】

50

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。そして、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役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、遊技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役を決定する。なお、主制御用CPU40aは、遊技状態を示す状態情報（フラグなど）を主制御用RAM40cに設定して遊技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が当選役決定手段として機能する。

【0068】

10

そして、主制御用CPU40aは、当選役を決定すると、決定した当選役の種類を示す役情報（フラグなど）を主制御用RAM40cに記憶（設定）する。すなわち、主制御用CPU40aは、BB役やRB役のBN役の当選を決定すると、これらの入賞の発生までの間、主制御用RAM40cのBN役の役情報を持ち越すようになっている。このようにBN役の役情報が持ち越されている状態は、BN役の入賞の発生を許容しているが、該発生を待機しているボーナス待機状態となる。一方、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する。

【0069】

20

このため、BN役は、当選の決定を入賞が発生するまでの変動ゲームに跨って持越可能な当選役となる。一方、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。

【0070】

30

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遊技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、持ち越されているBN役があればその役情報を合わせて指示する。なお、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。

【0071】

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。なお、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。

40

【0072】

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。

【0073】

50

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、決定した当選役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ことは限らず、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。10

【 0 0 7 4 】

このため、各リールでは、停止させたい種類の図柄の間に挟む他の種類の図柄が 5 つ以上の部分を有していない場合、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。本実施形態では、ストップボタン 3 3 L , 3 3 C , 3 3 R の遊技者による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。20

【 0 0 7 5 】

そして、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、当選内容に応じた B N 停止目を停止表示させる。すなわち、主制御用 C P U 4 0 a は、B B 役の当選時であれば B B 停止目を停止表示させるとともに、R B 役の当選時であれば R B 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、小役に合わせて当選する場合、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 6 】

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、さらに小役にも当選していない又は小役にも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取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 役の取りこぼし（役情報の持ち越し）を発生させる。30

【 0 0 7 7 】

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、はずれ停止目やチャンス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。40

【 0 0 7 8 】

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が予め定めたタイミングで行われる場合、スイカ停止目を停止表示させる。一方、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、はずれ停止目やチャンス目を停止表示させる。この場合には、スイカ役の取りこぼしを発生させる。

【 0 0 7 9 】

50

また、主制御用 C P U 4 0 a 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に関係なく該リプレイ役の入賞とするリプレイ停止目を停止表示させる。

そして、B N 役及び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 C P U 4 0 a 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。

【 0 0 8 0 】

次に、特定役としてのベル役（左正解ベル役、中正解ベル役、右正解ベル役）の当選時における停止制御について説明する。

図 6 (a) , (b) に示すように、本実施形態のパチスロ 1 0 では、「左正解ベル役」、「中正解ベル役」、「右正解ベル役」の当選時、3 つのストップボタンのうち最初に操作されるストップボタンに基づいて行う制御が異なる。本実施形態では、何れかのベル役の当選に基づいてそれぞれに対応する特定の停止態様となる正解の押し順が選択されることになる。10

【 0 0 8 1 】

そして、主制御用 C P U 4 0 a は、ベル役の当選に基づき押し順正解となる場合、図 6 (a) に示すように、中リール 1 3 C の中段（中リール用中停止位置 D 5 ）であって、入賞ライン L 1 , L 3 , L 4 の3本に跨るように [A N Y · ベル · A N Y] を停止表示させる。なお、主制御用 C P U 4 0 a は、ベル役の当選に基づき押し順正解となる場合、左リール 1 3 L 及び右リール 1 3 R を [A N Y] と定めているが、[ベル · ベル · ベル] により入賞ライン L 1 , L 3 , L 4 の何れかを形成するように各リールを停止表示させる。このように入賞ラインの複数本に跨る停止表示では、後述するようにベル役の入賞が該複数本分（本実施形態では、3 本分）、同時に発生することになる。以下の説明で、「ベル役の入賞」又は「ベル入賞」という場合には、ベル役に基づく入賞ラインの複数本に跨る特定態様としての停止表示を意味する。20

【 0 0 8 2 】

一方、主制御用 C P U 4 0 a は、ベル役の当選に基づき押し順不正解となる場合、図 6 (b) に示すように、中リール 1 3 C の上段（中リール用上停止位置 D 4 ）であって、入賞ライン L 2 の1本のみに跨るように [A N Y · ベル · A N Y] を停止表示させる。なお、主制御用 C P U 4 0 a は、ベル役の当選に基づき押し順不正解となる場合、左リール 1 3 L 及び右リール 1 3 R を [A N Y] と定めているが、[ベル · ベル · ベル] により入賞ライン L 2 を形成するように各リールを停止表示させる。以下の説明で、「ベル役の取りこぼし」又は「ベルこぼし」という場合には、ベル役に基づく入賞ラインの1本のみに跨る通常停止態様としての停止表示を意味する。30

【 0 0 8 3 】

すなわち、左正解ベル役の当選時には、左リール 1 3 L を停止指示するストップボタン 2 3 L が最初に操作されることを、押し順正解としてベル入賞となるベル停止目が停止表示される。一方、左正解ベル役の当選時には、左リール 1 3 L 以外を停止指示するストップボタン 2 3 C , 2 3 R の何れかが最初に操作されることを、押し順不正解としてベルこぼしとなるベル停止目が停止表示される。

【 0 0 8 4 】

また、中正解ベル役の当選時には、中リール 1 3 C を停止指示するストップボタン 2 3 C が最初に操作されることを、押し順正解としてベル入賞となるベル停止目が停止表示される。一方、中正解ベル役の当選時には、中リール 1 3 C 以外を停止指示するストップボタン 2 3 L , 2 3 R の何れかが最初に操作されることを、押し順不正解としてベルこぼしとなるベル停止目が停止表示される。40

【 0 0 8 5 】

また、右正解ベル役の当選時には、右リール 1 3 R を停止指示するストップボタン 2 3 R が最初に操作されることを、押し順正解としてベル入賞となるベル停止目が停止表示される。一方、右正解ベル役の当選時には、右リール 1 3 R 以外を停止指示するストップボタン 2 3 L , 2 3 C の何れかが最初に操作されることを、押し順不正解としてベルこぼし50

となるベル停止目が停止表示される。

【0086】

そして、主制御用CPU40aは、ベル役の当選時、押し順正解であれば、遊技者による停止操作のタイミングに關係なくベル入賞となるベル停止目を停止表示させる。また、主制御用CPU40aは、ベル役の当選時、押し順不正解であれば、遊技者による停止操作のタイミングに關係なくベルこぼしとなるベル停止目を停止表示させる。

【0087】

次に、SIN役の当選時における停止制御について説明する。

図6(c)～(e)に示すように、本実施形態のパチスロ10では、「SIN役」の当選時、3つのストップボタンの操作態様に基づいて行う制御が異なる。

10

【0088】

そして、主制御用CPU40aは、SIN役の当選時、遊技者による停止操作のタイミングがSIN入賞を可能とするタイミングで行われる場合、図6(c)に示すように、最初に操作されるストップボタンに關係なく入賞ラインL2の1本のみに跨るように[極セブン・バー・スイカ]を停止表示させる。

【0089】

一方、主制御用CPU40aは、SIN役の当選時、遊技者による停止操作のタイミングがSIN入賞を可能としないタイミングの場合、右リール13R以外を停止指示するストップボタンが最初に操作されれば(右第1操作以外)、図6(d)に示すように、何れかの入賞ラインの1本のみに跨るように[ベル・リプレイ・ベル]を停止表示させる。また、主制御用CPU40aは、SIN役の当選時、遊技者による停止操作のタイミングがSIN入賞を可能としないタイミングの場合、右リール13Rを停止指示するストップボタン23Rが最初に操作されれば(右第1操作)、図6(e)に示すように、何れかの入賞ラインの1本のみに跨るように[リプレイ・バー・リプレイ]を停止表示させる。また、主制御用CPU40aは、SIN役の当選時、遊技者による停止操作のタイミングがSIN入賞を可能としないタイミングの場合、右リール13Rを停止指示するストップボタン23Rが最初に操作されれば(右第1操作)、図6(e)に示すように、入賞ラインL3の1本のみに跨るように[バー・バー・バー]の停止表示を許容する。

20

【0090】

すなわち、主制御用CPU40aは、SIN役の当選時、右リール13Rを停止指示するストップボタン23Rが最初に操作され、さらにSIN入賞を可能としないタイミングの場合、各リールに[バー]を停止表示させるタイミングで遊技者により停止操作が行われれば、入賞ラインL3の1本のみに跨るように[バー・バー・バー]を停止表示させる。以下の説明で、[ベル・リプレイ・ベル]により入賞ラインを形成する図柄組み合わせを「通常SINこぼし停止目」という。また、以下の説明で、[リプレイ・バー・リプレイ]により入賞ラインを形成する図柄組み合わせを「特殊SINこぼし停止目」といい、その中でも[バー・バー・バー]により入賞ラインを形成する図柄組み合わせを「バー停止目」という。なお、各SINこぼし停止目は、図3に示す停止目の何れとも異なっている。また、このような各SINこぼし停止目は、入賞ライン上に停止表示されても賞メダルの遊技者への付与を行わないが、はずれ停止目とも異なる。

30

【0091】

そして、主制御用CPU40aは、SIN役の当選時、遊技者による停止操作のタイミングがSIN入賞を可能とするタイミングの場合、最初に操作されるストップボタンに關係なくSIN役の入賞、すなわちSIN入賞となるSIN停止目を停止表示させる。また、主制御用CPU40aは、SIN役の当選時、遊技者による停止操作のタイミングがSIN入賞を可能としないタイミングの場合、右リール13R以外を停止指示するストップボタンが最初に操作されれば、通常のSIN役のとりこぼし、すなわち通常SINこぼしとなる通常SINこぼし停止目を停止表示させる。一方、主制御用CPU40aは、SIN役の当選時、遊技者による停止操作のタイミングがSIN入賞を可能としないタイミングの場合、右リール13Rを停止指示するストップボタン23Rが最初に操作されれば、

40

50

特殊な S I N 役のとりこぼし、すなわち特殊 S I N こぼしとなる特殊 S I N こぼし停止目を停止表示させる。また、主制御用 C P U 4 0 a は、S I N 役の当選時、遊技者による停止操作のタイミングが S I N 入賞を可能としないタイミングであって、さらに各列に [バー] を停止表示可能とする場合、右リール 1 3 R を停止指示するストップボタン 2 3 R が最初に操作されれば、特殊 S I N こぼし停止目の中でもバー停止目を停止表示させる。なお、本実施形態では、各列に [バー] を停止表示可能とする場合、S I N 入賞を可能としないタイミングとなるように各リールに図柄が配列されている。

【 0 0 9 2 】

続いて、主制御用 C P U 4 0 a 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 C P U 4 0 a は、主制御用 R A M 4 0 c 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 C P U 4 0 a 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 C P U 4 0 a 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 C P U 4 0 a 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。

【 0 0 9 3 】

そして、主制御用 C P U 4 0 a 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 C P U 4 0 a は、賞態様に応じて遊技状態を移行させる制御や賞メダルを払い出す制御を行う。また、主制御用 C P U 4 0 a 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 4 1（サブ制御用 C P U 4 1 a ）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 4 1（サブ制御用 C P U 4 1 a ）に把握させる。

【 0 0 9 4 】

具体的に、B N 役のうち B B 役の入賞を判定する場合、主制御用 C P U 4 0 a は、次の変動ゲームから B B 遊技に移行させるための遊技状態の制御として B B 遊技制御を行う。この B B 遊技制御において、主制御用 C P U 4 0 a は、B B 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 B B 払出枚数のカウントを開始する。また、主制御用 C P U 4 0 a は、B B 払出枚数が最大払出数を超える変動ゲームの終了に伴って B B 遊技を終了させる。

【 0 0 9 5 】

また、B N 役のうち R B 役の入賞を判定する場合、主制御用 C P U 4 0 a は、次の変動ゲームから R B 遊技に移行させるための遊技状態の制御として R B 遊技制御を行う。この R B 遊技制御において、主制御用 C P U 4 0 a は、R B 遊技の開始後、1回目の変動ゲームから賞メダルの払い出しを伴う R B 入賞回数のカウントを開始する。また、主制御用 C P U 4 0 a は、R B 入賞回数が最大入賞数となる変動ゲームの終了に伴って R B 遊技を終了させる。

【 0 0 9 6 】

また、チェリー役の入賞を判定する場合、主制御用 C P U 4 0 a は、2枚の賞メダルを払い出す制御を行う。そして、主制御用 C P U 4 0 a は、チェリー役の入賞の判定時、左リール 1 3 L の上段（左リール用上停止位置 D 1 ）であって、入賞ライン L 2 , L 3 の2本に跨るようにチェリー停止目を停止表示させた場合、チェリー役の入賞が2本分、同時に発生したこととして2枚の2倍にあたる4枚の賞メダルを払い出す制御を行う。また、主制御用 C P U 4 0 a は、チェリー役の入賞の判定時、左リール 1 3 L の中段（左リール用中停止位置 D 2 ）であって、入賞ライン L 1 の1本のみに跨るようにチェリー停止目を

10

20

30

40

50

停止表示させた場合、2枚の賞メダルを払い出す制御を行う。なお、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。

【0097】

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。なお、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。

【0098】

また、ベル役の入賞を判定する場合、主制御用CPU40aは、4枚の賞メダルを払い出す制御を行う。そして、主制御用CPU40aは、ベル役の入賞の判定時、ベル入賞となるベル停止目を停止表示させた場合、ベル役の入賞が3本分、同時に発生したこととして4枚の3倍にあたる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、ベル役の入賞の判定時、ベルこぼしとなるベル停止目を停止表示させた場合、4枚の賞メダルを払い出す制御を行う。なお、この場合に主制御用CPU40aは、後述する遊技状態の移行に関する制御を行う場合もある。

10

【0099】

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。

【0100】

20

また、SIN役の入賞を判定する場合、主制御用CPU40aは、次の1回の変動ゲームを対象としてSIN遊技に移行させるための遊技状態の制御としてSIN遊技制御を行う。このSIN遊技制御において、主制御用CPU40aは、SIN遊技の対象となる1回の変動ゲームの終了に伴ってSIN遊技を終了させる。この場合に主制御用CPU40aは、SIN遊技の対象となる変動ゲームを該SIN遊技の契機となったSIN役の入賞時の遊技状態となるように制御する。なお、主制御用CPU40aは、SIN役の当選時にSINこぼしを判定する場合、SIN遊技制御を行わない。また、この場合に主制御用CPU40aは、後述する遊技状態の移行に関する制御を行う場合もある。

【0101】

次に、主制御用CPU40aが遊技状態に応じた変動ゲームに基づいて制御する遊技状態の移行の態様を図7に基づき説明する。

30

主制御用CPU40aは、遊技状態を移行させる場合、移行先の遊技状態を示す状態指示コマンドをサブ制御基板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で管理している遊技状態をサブ制御基板41(サブ制御用CPU41a)に把握させる。

【0102】

そして、主制御用CPU40aは、一般遊技で当選したBN役の入賞(BN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当選内容に応じたBN遊技(BN)に移行させる。このため、主制御用CPU40aは、BB停止目の停止表示を契機としてBB遊技に移行するとともに、RB停止目の停止表示を契機としてRB遊技に移行させる。この場合に主制御用CPU40aは、BN遊技の終了を契機に、当選時の遊技状態に関係なく次の変動ゲームから低確RT遊技(低確RT)に移行させる。

40

【0103】

また、低確RT遊技の制御中、主制御用CPU40aは、SIN役に当選してSINこぼしの中でも特殊SINこぼしの発生を契機に、高確RT遊技(高確RT)に移行させる。なお、低確RT遊技の制御中、主制御用CPU40aは、SIN役に当選してSIN入賞や通常SINこぼしの発生によっては次の変動ゲームからも低確RT遊技を継続させる。すなわち、低確RT遊技では、SIN役に当選してSINこぼし停止目の中でも特殊SINこぼし停止目が停止表示されSIN遊技が行われない場合、高確RT遊技への移行条件が満たされる。また、低確RT遊技は、SIN役に当選してSIN停止目が停止表示さ

50

れ S I N 遊技が行われる場合や S I N 役に当選して S I N こぼし停止目の中でも通常 S I N こぼし停止目が停止表示され S I N 遊技が行われない場合、高確 R T 遊技への移行条件が満たされず継続される。

【 0 1 0 4 】

また、高確 R T 遊技の制御中、主制御用 C P U 4 0 a は、ベル役に当選してベルこぼしの発生を契機に、低確 R T 遊技に移行させる。なお、高確 R T 遊技の制御中、主制御用 C P U 4 0 a は、ベル役に当選してベル入賞の発生によっては次の変動ゲームからも高確 R T 遊技を継続させる。すなわち、高確 R T 遊技では、ベル役に当選してベルこぼしとなるベル停止目が停止表示され、12枚の賞メダルが獲得されない（4枚の賞メダルの獲得となる）場合、低確 R T 遊技への移行条件（高確 R T 遊技の終了となる「転落条件」）が満たされる。また、高確 R T 遊技は、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、12枚の賞メダルが獲得される場合、低確 R T 遊技への移行条件が満たされず継続される。10

【 0 1 0 5 】

このようにして所定条件の成立となる R B 役の当選を契機に、特別遊技状態となる R B 遊技に係る制御を行う主制御用 C P U 4 0 a が、特別遊技制御手段として機能する。

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。

【 0 1 0 6 】

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 の楽曲出力内容、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 0 7 】

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、遊技状態が何れの遊技状態に制御されているかを示すサブ用状態情報をサブ制御用 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。30

【 0 1 0 8 】

そして、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 が制御している遊技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、その種類から遊技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。

【 0 1 0 9 】

具体的に、演出状態には、遊技状態が高確 R T 遊技である場合に行われる 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。すなわち、このような表示演出に基づく A R T 中演出が行われる。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、ベル入賞を補助（アシスト）する演出を行う状態である。40

【 0 1 1 0 】

また、演出状態には、遊技状態が低確 R T 遊技である場合に行われる準備モードがある。準備モードの場合に演出表示装置 1 4 では、準備モード用の表示画面が画像表示される。すなわち、このような表示演出に基づく準備中演出が行われる。この準備モードは、リプレイ役の当選確率が低確率抽選状態である一方、特殊 S I N こぼし及びベル入賞を補助する演出を行う状態である。50

【 0 1 1 1 】

また、演出状態には、遊技状態が低確R T遊技である場合に行われる通常モードがある。通常モード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。すなわち、このような表示演出に基づく通常中演出が行われる。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S I Nこぼし及びベル入賞を補助する演出を行わない状態である。

【 0 1 1 2 】

また、演出状態には、遊技状態がB N遊技である場合に行われるB Nモードがある。このB Nモードには、B B遊技である場合に行われるB Bモードと、R B遊技である場合に行われるR Bモードとがある。B Bモードの場合に演出表示装置14では、B Bモード用の表示画面が画像表示される。すなわち、このような表示演出に基づくB B中演出が行われる。このB B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。また、R Bモードの場合に演出表示装置14では、R Bモード用の表示画面が画像表示される。すなわち、このような表示演出に基づくR B中演出が行われる。このR Bモードは、ベル役に高確率で当選可能である一方、ベル入賞を補助する演出を、原則、行わない状態である。

10

【 0 1 1 3 】

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、制御している演出状態を把握する。そして、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。

20

【 0 1 1 4 】

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を移行させるように制御する。

【 0 1 1 5 】

最初に、通常モードに関する制御について説明する。

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

30

【 0 1 1 6 】

そして、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の指示に基づいた処理を行う。なお、通常モード中は、B N役、チェリー役、スイカ役、ベル役、リプレイ役、S I N役の当選及び入賞(取りこぼし)が指示される。

【 0 1 1 7 】

具体的に、サブ制御用C P U 4 1 aは、B N役の入賞が指示される場合、当選内容に応じたB N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C P U 4 1 aは、B B役の入賞が指示される場合にB Bモードに移行させるとともに、R B役の入賞が指示される場合にR Bモードに移行させる。これに合わせて遊技状態は、当選内容に応じたB N遊技に移行している。

40

【 0 1 1 8 】

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ベル役の当選が指示される場合、押し順正解(ベル入賞)を補助するような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。すなわち、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押し順正解する場面でベル入賞が発生する。

【 0 1 1 9 】

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

50

様が変化する S I N 役の当選が指示される場合、特殊 S I N こぼしを補助するような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。すなわち、通常モード中には、特殊 S I N こぼしを困難とするように演出が行われる。なお、通常モード中、S I N 役の当選時にたまたま遊技者が右リール 13 R を停止指示するストップボタン 23 R を最初に操作する場面で特殊 S I N こぼしが発生する。

【 0 1 2 0 】

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（例えば、合算が低確率の場合で 1 / 2 6 0 ）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。なお、サブ制御用 C P U 4 1 a は、A R T 突入抽選で「当選」の結果を導出する場合、A R T モードへの移行権利を発生させる一方、A R T 突入抽選で「非当選」の結果を導出する場合、A R T モードの移行権利を発生させない。なお、本実施形態の A R T 突入抽選では、各当選役の当選確率等を考慮して算出される「当選」とされる A R T 初当り確率が大よそ 1 / 2 6 0 となるように乱数を振分けている。10

【 0 1 2 1 】

なお、A R T 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 R A M 4 1 c に記憶されている。そして、サブ制御用 C P U 4 1 a 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 R A M 4 1 c から取得し、該取得した乱数に基づき乱数抽選を行う。

【 0 1 2 2 】

また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、A R T モードへの移行権利を発生させる場合、サブ制御用 R A M 4 1 c の所定の記憶領域に記憶している A R T モードへの移行権利の発生を示す A R T フラグに [1] を設定する。すなわち、A R T フラグに [1] が設定される場合には、A R T モードの発生が保障される。また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、B N モード等、他のモードへ移行を伴っても A R T フラグの設定内容を継続して保持する。以下の説明で、「A R T フラグあり」という場合には、A R T モードへの移行権利の発生、すなわち A R T フラグが [1] の場合を意味する。また、「A R T フラグなし」という場合には、A R T モードへの移行権利の未発生、すなわち A R T フラグが [1] でない [0 (零)] の場合を意味する。20

【 0 1 2 3 】

そして、サブ制御用 C P U 4 1 a は、A R T 突入抽選で「当選」の結果を導出し、A R T 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、A R T 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。なお、サブ制御用 C P U 4 1 a は、後述する単発演出や連続演出で A R T モードへの移行権利の発生が報知される次の変動ゲームから準備モードに移行させる。この場合に遊技状態は、低確 R T 遊技が継続されている。なお、サブ制御用 C P U 4 1 a は、A R T 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。30

【 0 1 2 4 】

また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、各変動ゲームにてストップボタン 23 L が最初に操作されなければ、遊技者にとって不利な状態となるペナルティを付与する。例えば、ペナルティとしては、特殊 S I N こぼしの指示時に A R T モードの制御を開始させないようにしたり、A R T 突入抽選を行わなかったり、A R T 突入抽選を行うが必ず「非当選」の結果が導出されるようにしたりする。また、本実施形態では、ストップボタン 23 L の最初の操作時に特殊 S I N こぼしが発生しないように構成している。これにより、通常モード中には、A R T 突入抽選により A R T モードの移行権利を獲得していなければ A R T モードに移行されない。40

【 0 1 2 5 】

次に、準備モードに関する制御について説明する。

サブ制御用 C P U 4 1 a は、遊技状態が低確 R T 遊技であって、該低確 R T 遊技中に A50

R T フラグありとなった後（所定回数経過後の場合もあり）、該 A R T フラグありの間、演出状態を準備モードに制御する。

【 0 1 2 6 】

そして、サブ制御用 C P U 4 1 a 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の指示に基づいた処理を行う。なお、準備モード中は、B N 役、チェリー役、スイカ役、ベル役、リプレイ役、S I N 役の当選及び入賞（取りこぼし）が指示される。

【 0 1 2 7 】

具体的に、サブ制御用 C P U 4 1 a は、B N 役の入賞が指示される場合、当選内容に応じた B N モードに移行させるように演出状態を制御する。これに合わせて遊技状態は、当選内容に応じた B N 遊技に移行している。10

【 0 1 2 8 】

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ベル役の当選が指示される場合、押し順正解（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 1 4 の表示内容を制御する。すなわち、準備モード中、ベル入賞が補助されるように演出が行われる。なお、準備モード中、ベル役の当選時に遊技者がベルナビ演出にしたがうことでベル入賞が発生する。

【 0 1 2 9 】

ベルナビ演出は、演出表示装置 1 4 で行われる。演出表示装置 1 4 では、ストップボタンを模した画像を 3 つ並べて表示させるとともに、3 つのうちの一つに対して「1」の数字を付す態様で行われる。例えば、3 つのうち真ん中に「1」が付されている場合には、ストップボタン 2 3 C を最初に操作すべきことを遊技者に把握させる。20

【 0 1 3 0 】

すなわち、サブ制御用 C P U 4 1 a 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 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、当選が指示されるベル役の種類に応じて、押し順正解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 C P U 4 1 a は、中正解ベル役の当選が指示される場合、ストップボタン 2 3 C を最初に操作を報知する内容でベルナビ演出を行わせる。

【 0 1 3 1 】

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 I N 役の当選が指示される場合、該 S I N こぼしを補助する「S I N 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。すなわち、準備モード中には、特殊 S I N こぼしが補助されるように演出が行われる。なお、準備モード中、S I N 役の当選時に遊技者が S I N ナビ演出にしたがうことで特殊 S I N こぼしが発生する。30

【 0 1 3 2 】

S I N ナビ演出は、演出表示装置 1 4 で行われる。演出表示装置 1 4 では、ストップボタンを模した画像を 3 つ並べて表示させて 3 つのうち右に「1」、真ん中に「2」、左に「3」の数字を付すとともに、[バーを狙え] の文字列を表示さ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 S I N ナビ演出では、ストップボタン 2 3 R を最初に操作し、続いてストップボタン 2 3 C ストップボタン 2 3 L の順に操作すべきことと、各リールに [バー] を停止表示させる停止操作のタイミングで各ストップボタンを操作すべきことを遊技者に把握させる。40

【 0 1 3 3 】

すなわち、サブ制御用 C P U 4 1 a は、S I N 役の当選が指示される場合、変動ゲームの開始に伴って S I N 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、準備モード中、S I N ナビ演出により S I N 役の当選も積極的に報知されることになる。

【 0 1 3 4 】

50

このように本実施形態では、A R T フラグありであることから、A R T モードへの移行権利が発生している場合、高確R T遊技への移行の契機となるS I N役の当選情報と特殊S I Nこぼしに導く情報を報知し、遊技者を高確R T遊技へと導くことになる。

【 0 1 3 5 】

そして、サブ制御用C P U 4 1 aは、特殊S I Nこぼしが指示される場合、A R T モードに移行するように演出状態を制御する。これに合わせて遊技状態は、高確R T遊技に移行している。

【 0 1 3 6 】

次に、A R T モードに関する制御について説明する。

サブ制御用C P U 4 1 aは、遊技状態が高確R T遊技である場合、演出状態をA R T モードに制御する。なお、A R T モードの制御の開始は、特殊S I Nこぼしを契機とすることから、遊技状態の高確R T遊技の開始と同期する。

【 0 1 3 7 】

そして、サブ制御用C P U 4 1 aは、A R T モード中（A R T 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、A R T モード中は、B N役、チエリー役、スイカ役、ベル役、リプレイ役、S I N役の当選及び入賞（取りこぼし）が指示される。

【 0 1 3 8 】

具体的に、サブ制御用C P U 4 1 aは、B N役の入賞が指示される場合、当選内容に応じたB Nモードに移行させるように演出状態を制御する。これに合わせて遊技状態は、当選内容に応じたB N遊技に移行している。

【 0 1 3 9 】

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1 4 の表示内容を制御する。すなわち、A R T モード中、ベルこぼしの回避が補助され、ベル入賞が補助されるように演出が行われる。なお、A R T モード中、ベル役の当選時に遊技者がベルナビ演出にしたがうことでベル入賞が発生する。

【 0 1 4 0 】

なお、A R T モード中には、ベルこぼしにより遊技状態が低確R T遊技に移行してしまう場合がある。これに合わせて遊技状態は、低確R T遊技に移行している。この場合にサブ制御用C P U 4 1 aは、A R T 中ペナルティ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、後述するA R T モードの終了、又は次の特殊S I Nこぼしの発生までA R T 中ペナルティ演出を行わせる。なお、サブ制御用C P U 4 1 aは、後述するA R T モードの終了に至らない間であれば、A R T 中ペナルティ演出を行わせている間もサブ制御用R A M 4 1 cに記憶しているA R T フラグに[1]を保持する。また、この場合にもサブ制御用C P U 4 1 aは、A R T フラグに[1]を保持することから、A R T 中ペナルティ演出中のベル役の当選の指示時にベルナビ演出を行わせてベル入賞を補助するだけでなく、この演出中のS I N役の当選の指示時にS I Nナビ演出を行わせて遊技状態の高確R T遊技への復帰を補助する。なお、このようなA R T 中ペナルティ演出中は、ベルナビ演出やS I Nナビ演出による遊技の補助がある一方で、遊技状態が低確R T遊技であることから高確R T遊技による恩恵がない状態である。

【 0 1 4 1 】

また、サブ制御用C P U 4 1 aは、A R T モードで行うことができる変動ゲームの回数を示す残G数を、サブ制御用R A M 4 1 cの所定の記憶領域に記憶する。この残G数は、A R T モードとしてベルナビ演出等により遊技者の遊技の補助を行うことができる変動ゲームの回数である。なお、サブ制御用C P U 4 1 aは、B Nモード等、他のモードへ移行を伴っても残G数を継続して保持する。以下の説明で、残G数が「0（零）」の場合を残G数の非設定中、残G数が設定されていないという。また、残G数が「0（零）」以外（ 1 ）の場合を残G数の設定中、残G数が設定されているという。

【 0 1 4 2 】

10

20

30

40

50

本実施形態において、サブ制御用CPU41aは、残G数の非設定中からARTモードに移行させる場合、残G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G数を「1」減算する。このようにサブ制御用CPU41aは、変動ゲームに基づいて、ARTモードで行うことができる変動ゲームの回数、すなわちARTモードの開始後、経過した変動ゲームの回数を計数する。

【0143】

なお、サブ制御用CPU41aは、サブ制御用RAM41cに記憶している残G数を演出表示装置14で遊技者に報知する。これにより、ARTモードで行なわれる変動ゲームの回数を遊技者に把握させうる。10

【0144】

また、サブ制御用CPU41aは、残G数の設定中からARTモードに移行させる場合、設定中の残G数によりARTモードを開始させる。このような残G数の設定中からのARTモードへの移行は、ARTモード中に入賞するBNモードからのARTモードへの移行(復帰)により発生する。

【0145】

また、サブ制御用CPU41aは、各種当選役の当選の指示に基づき、ARTモードの期間を上乗せして延長させるための処理を行う。すなわち、サブ制御用CPU41aは、各種当選役の当選が指示される場合、サブ制御用RAM41cに記憶している残G数を加算して上乗せするための上乗せ抽選を行う。この上乗せ抽選は、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、「10回」、「20回」、「30回」、「50回」、「100回」の何れかの上乗せ回数に乱数を振分けて行われる。なお、サブ制御用CPU41aは、上乗せ抽選の結果に基づき、サブ制御用RAM41cに記憶している残G数の上乗せを発生させることを決定する。例えば、上乗せ抽選で「50回」の結果が導出される場合には、上乗せ回数「50回」の残G数の上乗せが発生し、上乗せ抽選で「100回」の結果が導出される場合には、上乗せ回数「100回」の残G数の上乗せが発生する。20

【0146】

そして、サブ制御用CPU41aは、上乗せ抽選を行う結果、「10回」～「100回」の結果を導出する場合、該結果に基づく上乗せ回数を残G数に加算する。したがって、本実施形態では、上乗せ抽選による上乗せの発生により、ARTモードの継続(上乗せ)、すなわち延長が実現される。30

【0147】

また、サブ制御用CPU41aは、上乗せ抽選により制御中のセットに対する残G数を上乗せすることになる。また、サブ制御用CPU41aは、サブ制御用RAM41cに記憶している残G数を上乗せする場合、該上乗せの対象となった変動ゲーム中に上乗せ回数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。なお、サブ制御用CPU41aは、ART中ペナルティ演出中や高確RT演出中、上乗せ抽選を行わない。

【0148】

そして、サブ制御用CPU41aは、サブ制御用RAM41cに記憶している残G数が「0(零)」となる場合、ARTモードの継続条件の成立(継続)であれば、次の変動ゲームでもARTモードを継続させるように演出状態を制御する。一方、サブ制御用CPU41aは、サブ制御用RAM41cに記憶している残G数が「0(零)」となる場合、ARTモードの継続条件の非成立(非継続)であれば、次の変動ゲームから遊技の補助、すなわち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。40

【0149】

本実施形態において、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、移行後のARTモードのART継続抽選で用いる継続が達成される割合(確率)を示す継続率を決定する。この継続率の決定は、継続が達成される割合が「50%」、50

「60%」、「66%」、「75%」の何れかに乱数を振分けて行われる。なお、サブ制御用CPU41aは、「75%」<「66%」<「60%」<「50%」の順に決定し易くなっている。

【0150】

そして、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G数が「0(零)」となる変動ゲームの開始が指示される場合、ART継続抽選を行う。このART継続抽選は、ARTモードへの移行権利の発生時に決定している継続率となるように、[継続]、[非継続]の何れかに乱数を振分けて行われる。なお、サブ制御用CPU41aは、サブ制御用RAM41cに記憶している継続率を示す情報(フラグ等)からART継続抽選で用いる継続率を把握する。また、サブ制御用CPU41aは、ART継続抽選で[継続(当選)]の結果を導出する場合、ARTモードの継続権利を発生させる。一方、サブ制御用CPU41aは、ART継続抽選で[非継続(非当選)]の結果を導出する場合、ARTモードの継続権利を発生させない。10

【0151】

そして、サブ制御用CPU41aは、ART継続抽選で[継続]を導出する場合、継続条件の成立としてサブ制御用RAM41cに記憶している残G数として[50(回)]を再び加算(再加算)し、ARTモードを継続させるように演出状態を制御する。

【0152】

一方、サブ制御用CPU41aは、ART継続抽選で[非継続]を導出する場合、継続条件の非成立として高確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。また、サブ制御用CPU41aは、高確RT演出を開始させた後、ベルコボシの発生まで高確RT演出を行わせる。なお、サブ制御用CPU41aは、高確RT演出を行わせるのに合わせてサブ制御用RAM41cに記憶しているARTフラグに[0(零)]を設定する。20

【0153】

このような高確RT演出の間、サブ制御用CPU41aは、残G数の非設定中であることから、ベル役に当選してもベル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。すなわち、高確RT演出中、ベルコボシの回避を困難とするとともに、ベル入賞を困難とするように演出が行われる。なお、高確RT演出中、ベル役の当選時にたまたま遊技者が押し順正解する場面でベルコボシが回避され、ベル入賞が発生する。その後、サブ制御用CPU41aは、高確RT演出中のベルコボシ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。これに合わせて遊技状態は、低確RT遊技に移行している。30

【0154】

本実施形態では、残G数(付与数)分の変動ゲームを1セットとする単位期間に区切ってARTモードに制御される。また、ARTモードの継続条件の成立によっては、1セット分のARTモードの経過(消化)後、1セット分のARTモードに再び制御される。また、ARTモードの継続条件の非成立によっては、1セット分のARTモードの経過(消化)を終了条件としてARTモードの制御が終了される。したがって、本実施形態では、ARTモードの継続条件の成立により、ARTモードの継続(ループ)、すなわち延長が実現される。40

【0155】

次に、BNモードにおける制御内容について説明する。

まず、BBモードについて説明する。

サブ制御用CPU41aは、遊技状態がBB遊技である場合、演出状態をBBモードに制御する。なお、BBモードの制御の開始は、BB役の入賞(BN入賞)を契機とすることから、遊技状態のBB遊技の開始と同期する。

【0156】

なお、サブ制御用CPU41aは、BBモード中、主制御用CPU40aが管理するBB払枚数に対応する枚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。サ50

ブ制御用 C P U 4 1 a は、各種コマンドで指示された入賞結果に基づき、B B 払出枚数に対応する枚数を把握しうる。

【 0 1 5 7 】

そして、サブ制御用 C P U 4 1 a は、B B モード中（B B モードの制御中）、当選役の当選及び入賞の指示に基づいた処理を行う。なお、B B モード中は、主にベル役の当選及び入賞が指示される。また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、このようなベル役の当選が指示される場合、A R T モード等と同様に「ベルナビ演出」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。すなわち、B B モード中、主に当選するベル入賞が補助されるように演出が行われる。なお、B B モード中、ベル役の当選時に遊技者がベルナビ演出にしたがうことでベル入賞が発生する。

10

【 0 1 5 8 】

また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、B B 遊技の終了が指示される場合、A R T フラグの設定状況に基づき、次の変動ゲームから通常モード又は準備モードに移行するように演出状態を制御する。この場合には、遊技状態が低確R T 遊技に移行されている。

【 0 1 5 9 】

すなわち、サブ制御用 C P U 4 1 a は、B B モードの終了（B N 終了）を契機に、A R T フラグなしであれば、通常モードに移行するように演出状態を制御する。一方、サブ制御用 C P U 4 1 a は、B N モードの終了（B N 終了）を契機に、A R T フラグありであれば、準備モードに移行するように演出状態を制御する。なお、このようにして移行する準備モード中、サブ制御用 C P U 4 1 a は、A R T フラグありであることから、A R T モードへの移行権利を獲得していることとなり、高確R T 遊技、すなわちA R T モードへと遊技者を導くことになる。

20

【 0 1 6 0 】

次に、R B モードについて説明する。

サブ制御用 C P U 4 1 a は、遊技状態がR B 遊技である場合、演出状態をR B モードに制御する。なお、R B モードの制御の開始は、R B 役の入賞（B N 入賞）を契機とすることから、遊技状態のR B 遊技の開始と同期する。

【 0 1 6 1 】

なお、サブ制御用 C P U 4 1 a は、R B モード中、主制御用 C P U 4 0 a が管理するR B 入賞回数に対応する回数を報知するように演出表示装置 1 4 の表示内容を制御する。サブ制御用 C P U 4 1 a は、各種コマンドで指示された入賞結果に基づき、R B 入賞回数に対応する回数を把握しうる。

30

【 0 1 6 2 】

そして、サブ制御用 C P U 4 1 a は、R B モード中（R B モードの制御中）、当選役の当選及び入賞の指示に基づいた処理を行う。なお、R B モード中は、主にベル役の当選及び入賞が指示される。

【 0 1 6 3 】

そして、サブ制御用 C P U 4 1 a は、ベル役の当選が指示される場合、ベル役の当選を報知する一方、押し順正解（ベル入賞）を遊技者自身の勘により一致させる「チャレンジ演出」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。すなわち、R B 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、R B モード中、ベル役の当選時に遊技者が勘で押し順正解する場面でベル入賞が発生する。

40

【 0 1 6 4 】

チャレンジ演出は、演出表示装置 1 4 で行われる。演出表示装置 1 4 では、ストップボタンを模した画像を3つ並べて表示させるとともに、それぞれに対して疑問符を付す態様で行われる。この場合には、疑問符が表示されることから、何れのストップボタンを最初に操作すべきかを遊技者に把握させないで、遊技者自身が選択することになる。何れのストップボタンを最初に操作すべきかを遊技者自身が選択する結果、押し順正解であればベル入賞が発生し、ベル役に基づく入賞ラインの複数本に跨る停止表示がなされる一方、押し順不正解であればベルコボしが発生し、ベル役に基づく入賞ラインの1本のみに跨る停

50

止表示がなされる。

【 0 1 6 5 】

また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、A R T フラグなしからの当選のR B 役の入賞の発生によるR B モード（以下、「A R T フラグなしからのR B モード」という）中、A R T モードへの移行権利を発生させるチャンス、すなわち遊技者にとって有利な特典の獲得のチャンスが付与される。このようなR B モード中にサブ制御用 C P U 4 1 a は、A R T モードへの移行権利の発生に係る抽選を行い、A R T モードへの移行権利を発生させると、A R T 継続抽選で用いる継続率の決定等の処理を行う。

【 0 1 6 6 】

すなわち、サブ制御用 C P U 4 1 a は、A R T フラグなしからのR B モード中、変動ゲーム毎に後述する特典付与パターンに基づき、ベル役の当選に基づくベル入賞の発生、すなわち遊技者の停止操作が特定の停止操作となる押し順正解と一致を契機に、A R T モードへの移行権利の発生（発生させるか否か）に関する処理を行う。

【 0 1 6 7 】

そして、サブ制御用 C P U 4 1 a は、A R T フラグなしからのR B モードの実行（制御中）に関連してA R T フラグありに制御する場合、所定のタイミングでA R T モードへの移行権利の発生を報知させるように演出表示装置 1 4 の表示内容を制御する。なお、R B モード中に行うA R T モードへの移行権利の発生に関する処理については後で詳述する。

【 0 1 6 8 】

一方、サブ制御用 C P U 4 1 a は、A R T フラグありからの当選のR B 役の入賞の発生によるR B モード（以下、「A R T フラグありからのR B モード」という）中、残G数の上乗せを発生させるチャンス、すなわち遊技者にとって有利な特典の獲得のチャンスが付与される。なお、A R T フラグありからのR B モード中は、サブ制御用 R A M 4 1 c に記憶しているA R T フラグありの状況が維持されることから、A R T モードへの移行権利が既に発生している。このようなR B モード中にサブ制御用 C P U 4 1 a は、残G数の上乗せに関する処理を行う。

【 0 1 6 9 】

すなわち、サブ制御用 C P U 4 1 a は、A R T フラグありからのR B モード中、変動ゲーム毎に後述する特典付与パターンに基づき、ベル役の当選に基づくベル入賞の発生、すなわち遊技者の停止操作が特定の停止操作となる押し順正解と一致を契機に、残G数の上乗せに関する処理を行う。

【 0 1 7 0 】

そして、サブ制御用 C P U 4 1 a は、A R T フラグありからのR B モードの実行（制御中）に関連して残G数の上乗せを発生させる場合、所定のタイミングで残G数の上乗せの発生を報知さ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 1 】

このため、本実施形態におけるR B 遊技であって、R B モード中は、ベル入賞の補助を行わないが、A R T モードに関する特典（突入や継続）が付与され、その結果としてA R T モードへの移行権利の発生や残G数を上乗せしたりすることでその後の遊技の展開を左右する重要な場面と位置付けることができる。

【 0 1 7 2 】

また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、R B 遊技の終了が指示される場合、A R T フラグの設定状況に基づき、次の変動ゲームから通常モード又は準備モードに移行するように演出状態を制御する。この場合には、遊技状態が低確R T 遊技に移行されている。

【 0 1 7 3 】

すなわち、サブ制御用 C P U 4 1 a は、R B モードの終了（B N 終了）を契機に、A R T フラグなしであれば、通常モードに移行するように演出状態を制御する。一方、サブ制御用 C P U 4 1 a は、R B モードの終了（B N 終了）を契機に、A R T フラグありであれば、準備モードに移行するように演出状態を制御する。なお、このようにして移行する準備モード中、サブ制御用 C P U 4 1 a は、A R T フラグありであることから、A R T モードへの移行を抑制する。

10

20

30

40

50

ドへの移行権利を獲得していることとなり、高確R T遊技、すなわちA R Tモードへと遊技者を導くことになる。

【0174】

このように構成された本実施形態において、A R Tモード中は、遊技状態が高確R T遊技であるだけでなく、変動ゲームを遊技者が遊技を有利に行うための演出（ベルナビ演出）が行われる状態である。これにより、A R Tモードでは、遊技者の保有するメダルの消費（投入）する場面を減少させるとともに、ベルこぼしの回避が補助され、ベル入賞に基づく賞メダルの獲得が補助される。このため、A R Tモード中は、遊技者にとって有利な状態となる。

【0175】

また、通常モード中は、A R T突入抽選により高確R T遊技へと繋がるチャンスを手に入れることができる状態であるが、変動ゲームを遊技者が遊技を有利に行うための演出（ベルナビ演出やS I Nナビ演出）が行われない状態である。これにより、通常モードでは、特殊S I Nこぼし及びベル入賞が補助されない。このため、通常モード中は、遊技者にとって有利な状態へと遊技者を導きえない状態となる。

10

【0176】

また、準備モード中は、遊技状態が低確R T遊技である一方、遊技者が遊技を有利に行うための演出（ベルナビ演出やS I Nナビ演出）が行われる状態である。これにより、準備モードでは、特殊S I Nこぼし、すなわち高確R T遊技への移行が補助されるとともに、ベル入賞に基づく賞メダルの獲得が補助される。このため、準備モード中は、遊技者にとって有利な状態（有利遊技状態）となる。また、準備モード中は、遊技者にとって有利な状態へと遊技者を導きうる状態となる。

20

【0177】

なお、高確R T演出中は、遊技者が遊技を有利に行うための演出（ベルナビ演出）が行われないが遊技状態が高確R T遊技であることから、遊技者にとって有利な状態となる。

したがって、本実施形態では、準備モードから高確R T演出を経て通常モードに移行するまでの間が遊技者にとって有利な状態（有利遊技状態）となる。なお、A R T中ペナルティ演出中は、遊技者がベルナビ演出に従わなかったがために発生しうる状況であって、低確R T遊技へ移行してしまうといったペナルティ（不利益）が与えられている状態となる。しかしながら、A R T中ペナルティ演出中は、遊技者が遊技を有利に行うための演出（ベルナビ演出）だけでなく、高確R T遊技への復帰も補助されることから、最低限の恩恵に関しては担保される。

30

【0178】

また、B Nモード中でも特にB Bモード中は、遊技状態がB B遊技であって、遊技者が遊技を有利に行うための演出（ベルナビ演出）が行われる状態である。これにより、B Bモードでは、ベル入賞に基づく賞メダルの入賞が補助される。このため、B Bモード中は、遊技者がベル役の当選に基づく賞メダルを連続的に獲得可能にする遊技者にとって有利な状態（有利遊技状態）となる。

【0179】

また、B Nモード中でも特にR Bモード中は、遊技状態がR B遊技であって、遊技者がA R Tモードに関する特典（有利遊技付与特典）の獲得に挑戦（チャレンジ）する状態である。これにより、R Bモードでは、ベル入賞に基づく賞メダルの入賞が補助されない状態である。一方、R Bモード中は、遊技者がベル役の当選に基づく賞メダルを連続的に獲得し難い代わりにA R Tモードに関する特典の獲得のチャンスが与えられている、遊技者にとって有利（有利となりうる）な状態となる。

40

【0180】

また、本実施形態の演出状態の中でも通常モード、準備モード、A R Tモード（高確R T演出中も含む）では、遊技の展開を左右するサブ状態をさらに設定している。このサブ状態は、遊技の展開の中でもA R Tモードに関する突入や延長（上乗せ）といった点について有利及び不利を規定している。すなわち、通常モード中には、該通常モードのサブ状

50

態に応じた展開、すなわち当選確率で A R T 突入抽選が行われる。また、A R T モード中には、該 A R T モードのサブ状態に応じた展開、すなわち当選確率で上乗せ抽選が行われる。

【 0 1 8 1 】

また、このサブ状態は、遊技の展開の中でも R B モード中の A R T モードに関する特典の付与について有利及び不利を規定しており、R B モードを経ての A R T モードの展開を左右する。すなわち、R B モード中には、該 R B モードへの移行契機となった R B 役の当選時に設定中であったサブ状態に応じた展開で A R T モードに関するそれぞれの特典の付与が処理されることになる。

【 0 1 8 2 】

なお、通常モード中は、A R T フラグありとなって準備モードに移行するまでの間の特殊な状況を除けば A R T フラグなしの場面となることから、この間の R B 役の当選によつては A R T フラグなしからの R B 役の入賞の発生による R B モードとなる。このため、このような R B モード中には、A R T モードに関する特典として A R T モードへの移行権利の獲得のチャンスが与えられる。さらに A R T フラグなしからの R B 役の入賞の発生による R B モード中には、その途中に A R T モードへの移行権利の獲得が満たされる場合、さらに特別特典（有利化特典）が与えられる。このような特別特典としては、後の移行権利の発生に合わせて決定する継続率を高める（（以下、「継続率アップ」という）チャンスが与えられる。

【 0 1 8 3 】

具体的に、図 8 及び図 9 (a) に示すように、通常モードには、該通常モード中に当選した R B 役の入賞に基づく R B モード中の展開を左右する複数種類（本実施形態では、2 種類）のサブ状態（L / H モード）を設定可能にしている。すなわち、本実施形態では、サブ状態が第 1 の状態としての L O W モード（以下、「L モード」という）に設定される通常モード（L）と、サブ状態が第 2 の状態としての H I モード（以下、「H モード」という）に設定される通常モード（H）とがある。なお、通常モードは、サブ状態に関係なく見た目上に遊技者が違いを認識し得ないようにして行う主となる通常中演出が行われ、当選役に関する予告演出（示唆演出）等の出現態様（種類や、特定の種類の出現頻度等）からは遊技者が違いを把握できる場合もある。

【 0 1 8 4 】

図 9 (a) に示すように、サブ状態が L モードの通常モード（L）では、R B モード中の A R T モードの移行権利の発生し易さを示す R B 中 A R T 当選が [低] に規定されている。また、サブ状態が H モードの通常モード（H）では、R B 中 A R T 当選が [高] に規定されている。すなわち、通常モード（H）では、通常モード（L）に比べて、R B モード中の A R T モードの移行権利が発生し易くなるように各種処理が行われる。なお、通常モード（H）では、通常モード（L）に比べて、これら通常モード中で行われる A R T 突入抽選に当選し易くなるように各種処理が行われる。そして、通常モード（H）では、A R T 突入抽選で当選とする確率を高確率（例えば、1 / 1 0 0 ）に設定するとともに、通常モード（L）では、A R T 突入抽選で当選とする確率を低確率（1 / 2 6 0 ）に設定する。

【 0 1 8 5 】

なお、準備 / A R T モード中は、A R T フラグありの場面となることから、この間の R B 役の当選によっては A R T フラグありからの R B 役の入賞の発生による R B モードとなる。このため、このような R B モード中には、A R T モードに関する特典として残 G 数を上乗せすることで、A R T モードの期間を上乗せして延長されるチャンスが与えられる。

【 0 1 8 6 】

また、図 8 及び図 9 (b) に示すように、準備モード又は A R T モード（以下、「準備 / A R T モード」という）には、これらモード中に当選した R B 役の入賞に基づく R B モード中の展開を左右する複数種類（本実施形態では、2 種類）のサブ状態（L / H モード）を設定可能にしている。すなわち、本実施形態では、サブ状態が上述した L モードに設

10

20

30

40

50

定される準備 / A R T モード (L) と、サブ状態が上述した H I モードに設定される準備 / A R T モード (H) とがある。なお、準備 / A R T モードは、サブ状態に関係なく見た目上に遊技者が違いを認識し得ないようにして行う主となる通常中演出が行われ、当選役に関する予告演出 (示唆演出) 等の出現態様 (種類や、特定の種類の出現頻度等) からは遊技者が違いを把握できる場合もある。

【 0 1 8 7 】

図 9 (b) に示すように、サブ状態が L モードの準備 / A R T モード (L) では、R B モード中に残 G 数が上乗せされる回数の多くなり易さを示す R B 中上乗せ回数が [低] に規定されている。また、サブ状態が H モードの準備 / A R T モード (H) では、R B 中上乗せ回数が [高] に規定されている。すなわち、準備 / A R T モード (H) では、準備 / A R T モード (L) に比べて、R B モード中に残 G 数を上乗せする上乗せ回数が大きくなり易くなるように各種処理が行われる。なお、特に A R T モードとなる準備 / A R T モード (H) では、特に A R T モードとなる準備 / A R T モード (L) に比べて、これら準備 / A R T モード中で行われる上乗せ抽選に当選し易くなるように各種処理が行われる。10

【 0 1 8 8 】

すなわち、サブ制御用 C P U 4 1 a は、通常モード、準備 / A R T モード中、変動ゲームの開始に基づき変動ゲーム開始コマンドで当選が指示される当選役に基づいて所定の当選確率で L モードと H モードを行き来するように制御する。また、特にサブ制御用 C P U 4 1 a は、前回の B B モード (B B 遊技) 又は R B モード (R B 役) から経過した変動ゲームが「 1 0 0 0 回」に達することを契機に、「 1 0 0 1 回目」以後の変動ゲームからサブ状態が H モードに移行させ、次の B B 役又は R B 役の当選まで継続させるように制御する、所謂、「 天井機能 」を有している。このような天井機能によっては、前回の B B モード (B B 遊技) 又は R B モード (R B 役) から経過した変動ゲームの回数のみに基づき、演出状態の種類に関係なく H モードに移行せしように制御する。また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、A R T 中ペナルティモード中、サブ状態が L モードとなるように制御するとともに、該 A R T 中ペナルティ演出から他の演出状態に移行する場合、L モードとなるように制御する。20

【 0 1 8 9 】

このようにしてサブ状態を制御 (管理) するサブ制御用 C P U 4 1 a が、サブ制御手段として機能する。30

次に、R B モード中に行われる A R T モードに関する特典を獲得させるチャンス中の演出 (以下、「 チャレンジ演出 」という) に係るサブ制御用 C P U 4 1 a が行う処理についてさらに詳しく説明する。

【 0 1 9 0 】

まず、チャレンジ演出の流れを説明する。

図 1 0 (a) ~ (c) に示すように、チャレンジ演出は、主に演出表示装置 1 4 で行われる。そして、図 1 0 (a) に示すように、R B 役の入賞後の最初の変動ゲーム (1 ゲーム目) 、すなわち R B モードの開始に伴い、演出表示装置 1 4 では、「 押し順を当てろ 」とともに疑問符を付した 3 つのストップボタンを模したチャレンジ開始画像 G a が画像表示されてチャレンジ演出が行われる。さらに R B モードの開始に伴い、演出表示装置 1 4 では、下方領域に左から順に特典画像 T K 1 , T K 2 , T K 3 , T K 4 , T K 5 が画像表示される。40

【 0 1 9 1 】

図 1 1 に示すように、本実施形態の特典画像 T K 1 ~ T K 5 は、R B モード中に押し順正解を達成させた場合の特典内容であって、R B モード開始から押し順正解し続ける連続正解時の該連続正解となる予め定めた上限回数となる 5 回分の変動ゲームの特典を示す内容となる。すなわち、これら特典画像 T K 1 ~ T K 5 には、R B モード中のベル入賞で獲得することができる A R T モードに関する特典内容がそれぞれに表示される。また、これら特典画像 T K 1 ~ T K 5 は、左から順に、R B モード中の 5 回の変動ゲームでベル入賞、すなわち押し順正解を達成させた回数に対応している。50

【 0 1 9 2 】

このため、特典画像 T K 1 の内容は、R B モード中に押し順正解を 1 回達成させた場合であって、R B モード開始から 1 回目の変動ゲーム（1 ゲーム目）の特典内容を示す。例えば、図 10 (a) では、このような特典として、後述する「壱」とする内容を報知する特典報知が行われる。

【 0 1 9 3 】

また、特典画像 T K 2 の内容は、R B モード中に押し順正解を 1 回達成させた次の段階となる 2 回達成させた場合であって、R B モード開始から押し順正解し続ける連続正解時の 2 回目の変動ゲーム（2 ゲーム目）の特典の内容を示す。例えば、図 10 (a) では、このような特典として、後述する「弐」とする内容を報知する特典報知が行われる。

10

【 0 1 9 4 】

また、特典画像 T K 3 の内容は、R B モード中に押し順正解を 2 回達成させた次の段階となる 3 回達成させた場合であって、R B モード開始から押し順正解し続ける連続正解時の 3 回目の変動ゲーム（3 ゲーム目）の特典の内容を示す。例えば、図 10 (a) では、このような特典として、後述する「高」とする内容を報知する特典報知が行われる。

【 0 1 9 5 】

また、特典画像 T K 4 の内容は、R B モード中に押し順正解を 3 回達成させた次の段階となる 4 回達成させた場合であって、R B モード開始から押し順正解し続ける連続正解時の 4 回目の変動ゲーム（4 ゲーム目）の特典の内容を示す。例えば、図 10 (a) では、このような特典として、後述する「超」とする内容を報知する特典報知が行われる。

20

【 0 1 9 6 】

また、特典画像 T K 5 の内容は、R B モード中に押し順正解を 4 回達成させた次の段階となる 5 回（全て）達成させた場合であって、R B モード開始から 1 回目～4 回目の変動ゲームで押し順正解し続ける連続正解時の 5 回目の変動ゲーム（5 ゲーム目）の特典の内容を示す。例えば、図 10 (a) では、このような特典として、後述する「A R T」とする内容を報知する特典報知が行われる。

【 0 1 9 7 】

このように本実施形態のチャレンジ演出では、特典画像 T K 1 ～ T K 5 が左から順に画像表示される結果、R B モード中に押し順正解を達成する毎の特典内容を 1 回 2 回 3 回 4 回 5 回となるように段階的に報知することになる。すなわち、チャレンジ演出において、押し順正解の 1 段階目であって、最初に達成すべき 1 回達成の特典内容が特典画像 T K 1 にて特典報知される。続いて、押し順正解の 1 段階目の次に達成すべき 2 回達成の特典内容が特典画像 T K 2 にて特典報知され、さらに押し順正解の 2 段階目の次に達成すべき 3 回達成の特典内容が特典画像 T K 3 にて特典報知される。続いて、押し順正解の 3 段階目の次に達成すべき 4 回達成の特典内容が特典画像 T K 4 にて特典報知され、押し順正解の 4 段階目の次に達成すべき 5 回達成の特典内容が特典画像 T K 5 にて特典報知される。

30

【 0 1 9 8 】

また、演出表示装置 1 4 では、今回の変動ゲームで押し順正解を達成させる場合に付与される特典内容を特典画像の点滅表示により報知する一方、今後の変動ゲームで押し順正解を達成させる場合に付与される特典内容を特典画像の消灯表示により報知する。なお、演出表示装置 1 4 では、押し順正解を達成することで獲得済みとされる特典内容を特典画像の点灯表示により報知する。

40

【 0 1 9 9 】

そして、演出表示装置 1 4 では、押し順正解の達成（正解）となる場合、「正解」とともに「× × 獲得」（「× ×」は特典の内容を意味する）の成功画像 G b が表示され、押し順正解の達成が遊技者に報知される。さらに演出表示装置 1 4 では、成功画像 G b の表示後、押し順正解の達成に基づく特典の内容を示す特典画像を点灯表示して、特典の獲得が報知される。例えば、図 10 (b) では、このような特典の獲得として、R B モードの 1 回目の変動ゲームでの押し順正解の達成であることから、特典画像 T K 1 が点灯表示して

50

後述する「壱」とする内容の特典の獲得が報知される。

【0200】

一方、演出表示装置14では、押し順正解の未達成（不正解）となる場合、「残念」の失敗画像Gcが表示され、押し順正解の未達成が遊技者に報知される。さらに演出表示装置14では、失敗画像Gcの表示後、その時の特典画像の表示態様を維持して、以後の押し順正解の達成により獲得できる特典の内容として報知される。例えば、図10(c)では、このような以後の押し順正解の達成により獲得できる特典の内容として、RBモードの1回目の変動ゲームでの押し順正解の未達成であることから、特典画像TK1が点滅表示を維持して後述する「壱」とする内容の特典の内容が報知される。

【0201】

その後、演出表示装置14では、RBモード中、図10(a)～(c)の流れを4回繰り返し、このような流れの演出が合計5回繰り返されることになる。また、演出表示装置14では、特典画像TK1と特典画像TK2とが点灯表示となる場合、押し順正解の2回の達成であって、これらで報知される内容に基づく特典を獲得済みであることを報知する。なお、RBモードの最後となる変動ゲームの終了に伴っては、今回のチャレンジ演出を経た結果、ARTモードへの移行権利の発生や残G数の上乗せの発生等が報知される。

【0202】

すなわち、図12(a)に示すように、サブ制御用CPU41aは、RBモードの開始に際し、チャレンジ演出で押し順正解毎に遊技者に付与すべき特典内容を順に定めるとともに、特典画像TK1～TK5で表示する内容を定めた特典付与パターンを決定するパターン決定抽選を行う。このパターン決定抽選は、開始させるRBモードの契機となったRB役の当選時の遊技状態に基づいて所定の当選確率となるように、決定可能な特典付与パターンのそれぞれに乱数を振分けて行われる。なお、サブ制御用CPU41aは、サブ制御用RAM41cの所定の記憶領域に、パターン決定抽選で決定した特典付与パターンを示す情報（フラグ等）を設定し、チャレンジ演出で遊技者に付与すべき特典内容を把握可能にしている。

【0203】

ここで、特典付与パターンについて説明する。

図12(a)に示すように、本実施形態では、複数種類（本実施形態では、12種類）の特典付与パターンが用意されており、これら特典付与パターンが通常モード中、準備/ARTモード中、ART中ペナルティ演出中の何れかで決定可能に振分けられている。

【0204】

すなわち、ARTフラグなしからのRBモードとなる通常モード中のRB役の当選に対しては、特典付与パターンTP1～TP5（以下、「通常用の特典付与パターン」という）の5種類が振分けられている。また、ARTフラグありからのRBモードとなるART中ペナルティ演出中のRB役の当選に対しては、特典付与パターンTP6（以下、「ペナルティ用の特典付与パターン」という）の1種類が振分けられている。また、ARTフラグありからのRBモードとなる準備/ARTモード中のRB役の当選に対しては、特典付与パターンTP7～TP12（以下、「準備/ART用の特典付与パターン」という）の6種類が振分けられている。

【0205】

具体的に、通常用の特典付与パターンは、通常モード中のRB役の当選であって、チャレンジ演出でARTモードへの移行権利に関する特典内容を定めている。これら通常用の特典付与パターンには、「壱」、「弐」、「高」、「超」、「ART」、「好機」の遊技者に付与すべき特典内容の中から5つがそれぞれ定められている。なお、本実施形態では、特典内容として同一の特典内容を重複して定めている場合もある。

【0206】

そして、図12(b)に示すように、「壱」、「弐」、「高」、「超」は予め定めた確率でARTモードへの移行契機の発生に繋がるチャンスであること、すなわち「×%でART当選」（「×」はそれぞれの数値）といった特典内容を意味する。なお、「壱」は「

10

20

30

40

50

「1%」を、「式」は「5%」を、「高」は「30%」を、「超」は「50%」の確率をそれぞれ定めている。また、「ART」はARTモードへの移行契機の発生を確定させること、すなわち「確定」といった特典内容を意味する。また、「好機」はARTモードへの移行契機の発生後であって継続率が高まること、すなわち「継続率アップ」といった特典内容を意味する。なお、本実施形態において、「好機」は、ARTモードへの移行契機の発生後となる「ART」の後のタイミングにのみ定めるようにしている。

【0207】

そして、通常用の特典付与パターンのそれでは、特典内容の振分様を異ならせることで、それぞれに特徴的な傾向を有している。すなわち、特典付与パターンTP1 < 特典付与パターンTP2 < 特典付与パターンTP3 < 特典付与パターンTP4 < 特典付与パターンTP5の順に、「確定」に至る押し順正解の達成回数（肯定回数）を少なくしていることから、この順に、「好機」の特典内容の回数を増やしている。10

【0208】

さらに特典付与パターンTP1は、途中の押し順正解でARTモードへの移行契機の発生に至る可能性もあるが、RBモード中に1回でも押し順正解を未達成で「確定」には至らない遊技者にとって最も不利な傾向を有する。

【0209】

また、特典付与パターンTP2は、途中の押し順正解でARTモードへの移行契機の発生に至る可能性もあるが、RBモード中に2回以上の押し順正解の未達成で「確定」には至らない遊技者にとって不利な傾向を有する。なお、特典付与パターンTP2は、1回なら押し順正解の未達成でも「確定」に至る可能性があり、さらに全て押し順正解なら「好機」のチャンスもあることから、特典付与パターンTP1に比べて遊技者にとって有利な傾向を有する。20

【0210】

また、特典付与パターンTP3は、途中の押し順正解でARTモードへの移行契機の発生に至る可能性もあるが、RBモード中に2回以上の押し順正解を未達成で「確定」には至らない遊技者にとって不利でも有利でもない傾向を有する。なお、特典付与パターンTP3は、2回なら押し順正解を未達成でも「確定」に至る可能性があり、1回なら押し順正解を未達成でも「好機」のチャンスもあることから、特典付与パターンTP1に比べて遊技者にとって有利な傾向を有する。30

【0211】

また、特典付与パターンTP4は、途中の押し順正解でARTモードへの移行契機の発生に至り易く、さらにRBモード中に2回以上の押し順正解を達成で「確定」に至る遊技者にとって有利な傾向を有する。なお、特典付与パターンTP4は、2回の押し順正解を達成で「確定」に至り、2回の押し順正解を未達成でも「好機」のチャンスもある遊技者にとって有利な傾向を有する。

【0212】

また、特典付与パターンTP5は、1回でも押し順正解を達成で「確定」に至る遊技者にとって最も有利な傾向を有する。なお、特典付与パターンTP5は、1回の押し順正解を達成で「確定」に至り、3回の押し順正解を未達成でも「好機」のチャンスもあることから、特典付与パターンTP4に比べても遊技者にとって有利な傾向を有する。40

【0213】

そして、サブ制御用CPU41aは、通常モード中のRB役の当選が指示される際、パターン決定抽選により通常用の特典付与パターンの何れかを決定する。この場合のパターン決定抽選では、サブ状態に関係なく、特典付与パターンTP5 < 特典付与パターンTP4 < 特典付与パターンTP3 < 特典付与パターンTP2 < 特典付与パターンTP1の順に、決定し易くなるように乱数を振分けている。このため、本実施形態では、サブ状態に関係なく、遊技者にとって有利な傾向を示すパターンほど決定され難く、遊技者にとって不利な傾向を示すパターンを程決定され易く構成されている。

【0214】

10

20

30

40

50

また、この場合のパターン決定抽選では、サブ状態がHモードの場合に、Lモードに比べて遊技者にとって不利でない特典付与パターンTP3や、遊技者にとって有利な特典付与パターンTP4, TP5が決定され易く、遊技者にとって不利な特典付与パターンTP1, TP2が決定され難くなるように乱数を振分けている。このため、本実施形態では、サブ状態がHモードの場合に、Lモードに比べて遊技者にとって有利となり易く構成されている。すなわち、サブ状態のHモードは、Lモードに比べて遊技者にとって有利に構成されている。

【0215】

また、準備/A R T用の特典付与パターンは、準備/A R Tモード中（高確R T演出中を含む）のR B役の当選であって、チャレンジ演出で残G数の上乗せに関する特典内容を定めている。これら準備/A R T用の特典付与パターンには、「+10G」、「+20G」、「+30G」、「+50G」、「+100G」の遊技者に付与すべき特典内容の中から5つがそれぞれ定められている。なお、本実施形態では、特典内容として同一の特典内容を重複して定めている場合もある。

10

【0216】

そして、図12(b)に示すように、「+10G」、「+20G」、「+30G」、「+50G」、「+100G」はサブ制御用RAM41cに記憶している残G数を加算して上乗せするといった特典内容を意味する。なお、「+10G」は「10回の上乗せ」を、「+20G」は「20回の上乗せ」を、「+30G」は「30回の上乗せ」を、「+50G」は「50回の上乗せ」を、「+100G」は「100回の上乗せ」をそれぞれ定めている。

20

【0217】

そして、準備/A R T用の特典付与パターンのそれでは、特典内容の振分様を異ならせることで、それぞれに特徴的な傾向を有している。すなわち、特典付与パターンTP7 < 特典付与パターンTP8 < 特典付与パターンTP9 < 特典付与パターンTP10 < 特典付与パターンTP11の順に、「+10G」よりも大きい回数の残G数の上乗せに至る押し順正解の達成回数（肯定回数）を少なくしていることから、この順に、残G数の上乗せで期待できる回数を大きくしている。

【0218】

さらに特典付与パターンTP7は、R Bモード中に3回以上の押し順正解の達成でなければ「+10G」よりも大きい回数の残G数の上乗せには至らず、さらに3回以上の押し順正解でも最大で「+50G」の残G数の上乗せに止められる遊技者にとって最も不利な傾向を有する。

30

【0219】

また、特典付与パターンTP8は、R Bモード中に4回以上の押し順正解の達成でなければ「+10G」よりも大きい回数の残G数の上乗せには至らないが、4回以上の押し順正解では「+50G」や「+100G」といった比較的大きい回数の残G数の上乗せに至る遊技者にとって不利な傾向を有する。なお、特典付与パターンTP8は、4回以上の押し順正解で、特典付与パターンTP7に定める最大の回数「+50G」以上の残G数の上乗せに至ることから、該特典付与パターンTP7に比べて遊技者にとって有利な傾向を有する。

40

【0220】

また、特典付与パターンTP9, TP10は、R Bモード中に3回以上の押し順正解の達成でなければ「+10G」よりも大きい回数の残G数の上乗せには至らないが、3回以上の押し順正解では「+30G」や「+50G」や「+100G」といった比較的大きい回数の残G数の上乗せに至る遊技者にとって不利でも有利でもない傾向を有する。なお、特典付与パターンTP9, TP10は、3回以上の押し順正解で、「+30G」以上の残G数の上乗せに至ることから、該特典付与パターンTP8に比べて遊技者にとって有利な傾向を有する。また、特典付与パターンTP10は、3回の押し順正解で「+50G」の残G数の上乗せに至るとともに、4回以上の押し順正解で、「+100G」の残G数の

50

上乗せに至ることから、特典付与パターンTP9に比べて遊技者にとって有利な傾向を有する。

【0221】

また、特典付与パターンTP11は、RBモード中に2回以上の押し順正解の達成で「+10G」よりも大きい回数の残G数の上乗せに至り、4回以上の押し順正解の達成で「+100G」の残G数の上乗せに至る遊技者にとって有利な傾向を有する。

【0222】

また、特典付与パターンTP12は、1回でも押し順正解を達成で「+100G」の残G数の上乗せに至り、押し順正解毎に「+100G」の残G数の上乗せに至る遊技者にとって最も有利な傾向を有する。

10

【0223】

そして、サブ制御用CPU41aは、準備/A RTモード中のRB役の当選が指示される際、パターン決定抽選により準備/A RT用の特典付与パターンの何れかを決定する。この場合のパターン決定抽選では、サブ状態に関係なく、特典付与パターンTP12 < 特典付与パターンTP11 < 特典付与パターンTP10 < 特典付与パターンTP9 < 特典付与パターンTP8 < 特典付与パターンTP7の順に、決定し易くなるように乱数を振分けている。このため、本実施形態では、サブ状態に関係なく、遊技者にとって有利な傾向を示すパターンほど決定され難く、遊技者にとって不利な傾向を示すパターンを程決定され易く構成されている。

【0224】

20

また、この場合のパターン決定抽選では、サブ状態がHモードの場合に、Lモードに比べて遊技者にとって不利でない特典付与パターンTP9, TP10や、遊技者にとって有利な特典付与パターンTP11, TP12が決定され易くなるように乱数を振分けている。このため、本実施形態では、サブ状態がHモードの場合に、Lモードに比べて遊技者にとって有利となり易く構成されている。すなわち、サブ状態のHモードは、Lモードに比べて遊技者にとって有利に構成されている。

【0225】

また、ペナルティ用の特典付与パターンは、A RT中ペナルティ演出中のRB役の当選であって、チャレンジ演出で残G数の上乗せに関する特典内容を定めている。このペナルティ用の特典付与パターンには、「+10G」の遊技者に付与すべき特典内容のみが定められている。この特典付与パターンTP6では、特典内容として同一の特典内容を重複して定めている。

30

【0226】

また、ペナルティ用の特典付与パターンは、全て押し順正解の達成でも「+10G」ずつの残G数の上乗せにしか至らないことから、同じく残G数の上乗せに関する特典内容を定める準備/A RT用の特典付与パターンに比べて、遊技者にとって不利であって、最も不利な傾向を有する。

【0227】

そして、サブ制御用CPU41aは、A RT中ペナルティ演出中のRB役の当選が指示される際、パターン決定抽選によりペナルティ用の特典付与パターンの何れかを決定する。この場合のパターン決定抽選では、サブ状態に関係なく、ペナルティの付与中であることから、特典付与パターンTP6のみを決定するように乱数を振分けている。このため、本実施形態では、そもそも本来ならA RTモード中であるのにベルコボシの発生が起こってしまっているペナルティの付与中である場合、この間にRB役の当選となる場合にも残G数の上乗せの傾向が最も不利になるといったペナルティを付与するようにしている。

40

【0228】

また、本実施形態において、各特典付与パターンのそれぞれでは、押し順正解を達成し続けると、遊技者にとって有利度の高い特典内容となっていくように特典内容を振分けている。すなわち、本実施形態では、各特典付与パターンに定める段階の前後の特典内容に関して、前の段階の特典内容が後の特典内容に比べて有利な特典内容、すなわち有利度が

50

高くならないように構成している。例えば、通常用の特典付与パターンでは、付与される契機が先に到来する特典内容とそれよりも後に到来する特典内容を比べると、該後に到来する特典内容の方が A R T モードへの移行権利を発生し易くなっている。なお、継続率アップによっては単に A R T モードへの移行権利が発生される場合に比べて、A R T モードの延長に繋がることから、「確定」に比べて「好機」も有利度が高い特典内容であると言える。また、準備 / A R T 用の特典付与パターンでは、付与される契機が先に到来する特典内容とそれよりも後に到来する特典内容を比べると、該後に到来する特典内容の方が残 G 数の上乗せでの回数が大きくなり易くなっている。特に残 G 数の上乗せに関する特典では、累積で考えれば押し順正解の達成するほど残 G 数の上乗せでの回数が大きくなっていることになる。

10

【 0 2 2 9 】

また、本実施形態において、残 G 数の上乗せに関する特典内容は、既に A R T モードの移行権利の発生となっている状況で発生しうるよう構成している。すなわち、このような残 G 数の上乗せによっては、既に制御中の A R T モードに加えてさらに該 A R T モードの延長に繋がるとともに、該延長のために 1 回でも押し順正解を達成すれば足りるようになっている。一方、本実施形態において、A R T モードの移行権利に関する特典内容は、押し順正解の 1 回の達成で A R T モードの移行権利の発生に繋がる場面は特典付与パターン T P 5 を除いてはほとんど存在しない。このため、A R T フラグありからの R B モードでは、A R T フラグなしからの R B モードに比べて、遊技者にとって有利であって、有利度の高い特典内容が設定される。

20

【 0 2 3 0 】

そして、サブ制御用 C P U 4 1 a は、R B 役の当選時の A R T フラグに関する状況と、サブ状態に関する状況とに応じて特典付与パターンを決定する。そして、サブ制御用 C P U 4 1 a は、このようにして特典付与パターンを決定すると、R B 遊技となる R B モードの開始に伴い、チャレンジ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、先に決定している特典付与パターンに基づいて、押し順正解の 1 回 ~ 5 回の達成毎に付与される特典内容を纏めて R B モード、すなわちチャレンジ演出の開始時から遊技者に特典報知するように演出表示装置 1 4 の表示内容を制御する。このように特典報知するための制御を行うサブ制御用 C P U 4 1 a が、特典報知制御手段として機能する。

30

【 0 2 3 1 】

また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、特典画像 T K 1 を点滅表示させる一方、他の特典画像 T K 2 ~ T K 5 を消灯表示するように演出表示装置 1 4 の表示内容を制御する。さらにサブ制御用 C P U 4 1 a は、チャレンジ演出での押し順正解の達成毎に対応する特典画像を点灯表示にし、右隣の特典画像を点滅表示させる制御の指示を行うことになる。また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、チャレンジ演出の対象となる各変動ゲームの開始に伴いチャレンジ開始画像 G a を最初に画像表示させ、さらに押し順正解の達成時には成功画像 G b を画像表示させる一方、押し順正解の未達成時には失敗画像 G c を画像表示するように演出表示装置 1 4 の表示内容を制御する。

【 0 2 3 2 】

40

そして、サブ制御用 C P U 4 1 a は、押し順正解の達成毎に状況に応じた制御を行う。具体的に、サブ制御用 C P U 4 1 a は、A R T フラグなしからの R B モード中、押し順正解の達成毎に、特典付与パターンに定めた特典内容の特典を遊技者に付与するための処理を行う。すなわち、サブ制御用 C P U 4 1 a は、特典付与パターンに定める特典内容が「壹」、「弐」、「高」、「超」の場合、これらに基づく確率で A R T モードへの移行権利を発生させるかを決定する、先に説明した A R T 突入抽選と同様に抽選を行う。サブ制御用 C P U 4 1 a は、これらの抽選で「当選」の結果、すなわち A R T モードへの移行権利の発生を決定する場合、A R T フラグありの状況に制御する。

【 0 2 3 3 】

また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、特典付与パターンに定める特典内容が「確定」の場

50

合、A R Tモードへの移行権利を発生させるためにA R Tフラグありの状況に制御する。なお、サブ制御用C P U 4 1 aは、特典付与パターンに定める特典内容が「好機」の場合、後ほど決定する継続率の決定の際に遊技者にとって有利な継続率、すなわちA R T継続抽選で継続となる期待値が高い継続率を決定し易くするための処理を行う。例えば、継続率として「50%」が決定され易い仕様であれば、「50%」よりも「60%」の継続率を決定し易くなる処理が行われる。また、このような処理は、「好機」による特典が付与される毎に、さらに「60%」よりも「70%」の継続率を決定し易くなる処理が行われたりと、「好機」による特典が付与される毎に、遊技者が有利となりうるように構成されている。

【0234】

10

なお、サブ制御用C P U 4 1 aは、「確定」の特典内容でない場合にA R Tモードへの移行権利を発生させる場合、A R Tモードへの移行権利を発生させるためにA R Tフラグありの状況に制御するとともに、その後の特典内容に関係なく、「好機」による特典が付与される場合と同様の処理を行う。

【0235】

続いて、サブ制御用C P U 4 1 aは、この場合のA R TフラグなしからのR Bモードの最後となる変動ゲームの終了に伴って、今回のチャレンジ演出を経た結果、A R Tモードへの移行権利の発生があればその旨を報知する一方、A R Tモードへの移行権利の発生がなければその旨を報知する。

【0236】

20

また、サブ制御用C P U 4 1 aは、A R TフラグありからのR Bモード中、押し順正解の達成毎に、特典付与パターンに定めた特典内容の特典を遊技者に付与するための処理を行う。すなわち、サブ制御用C P U 4 1 aは、特典付与パターンに定める特典内容に応じた回数を、サブ制御用R A M 4 1 cに記憶している残G数を上乗せする。例えば、特典内容が「+10G」の場合には、「10回」を残G数に上乗せし、特典内容が「+30G」の場合には、「30（回）」を残G数に上乗せする。また、本実施形態では、A R TフラグありからのR Bモード中、押し順正解毎に少なくとも「10回」のA R Tモードの継続（上乗せ）、すなわち延長が実現される。なお、サブ制御用C P U 4 1 aは、R Bモード中の残G数の上乗せにより制御中のセットに対する残G数を上乗せすることになる。

【0237】

30

続いて、サブ制御用C P U 4 1 aは、R Bモードの最後となる変動ゲームの終了に伴って、今回のチャレンジ演出を経た結果、残G数の上乗せで上乗せされた累積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。なお、残G数の上乗せの発生がなければ、「0（零）」を画像表示させる等して、その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。

【0238】

なお、チャレンジ演出中、サブ制御用C P U 4 1 aは、各種コマンドで指示されたストップボタンの操作状況や入賞結果等に基づき、押し順正解の達成であるか否かを判定する。この判定結果が肯定（押し順正解の達成）の場合、サブ制御用C P U 4 1 aは、成功画像G bを画像表示させて押し順正解の達成を遊技者に報知するとともに、その時の特典内容に応じた特典を遊技者に付与するための処理を行うことになる。また、上記判定結果が否定（押し順正解の未達成）の場合、サブ制御用C P U 4 1 aは、失敗画像G cを画像表示させて押し順正解の未達成を遊技者に報知する一方、押し順正解の達成でない特典を遊技者に付与するための処理を行わないことになる。このようにして押し順正解の達成であるか否かを判定し、該判定の結果に応じて特典を付与するための制御をするサブ制御用C P U 4 1 aが、判定手段及び特典付与制御手段として機能する。

40

【0239】

このように構成される結果、図13（a）、（b）及び図14（a）、（b）に示すように、本実施形態では、R Bモードの開始から該R Bモードの対象となる変動ゲームの5回分の全てで押し順正解の達成を満たした場合における各変動ゲームで付与される特典内

50

容が演出表示装置 14 を通して遊技者に報知される。

【0240】

すなわち、本実施形態では、RB 遊技となる RB モードの開始に伴い開始されるチャレンジ演出の特典画像 TK1 ~ TK5 にて特典内容を押し順正解の回数に基づいて段階的に報知することで、押し順正解をどれだけ達成すればどのような特典が付与されるのかを RB モードの開始から遊技者に把握させることができるようになる。

【0241】

さらに本実施形態では、RB モード中、各変動ゲームで押し順正解を達成する場合における 5 回分の特典内容を報知することで、押し順正解を達成すればどのような特典内容の特典が付与されるのかを遊技者に把握させることができるようになる。 10

【0242】

また、図 13 (a), (b) 及び図 14 (a), (b) に示すように、本実施形態では、RB モードの開始から対象となる変動ゲームの 5 回分の全てで押し順正解の達成を満たした場合のそれぞれで付与される特典内容として、押し順正解を達成し続けることで遊技者にとって有利度が高まることが演出表示装置 14 を通して遊技者に報知される。

【0243】

例えば、図 13 (a) の特典付与パターン TP1 では、1 回目の押し順正解の達成で、「1 %」の特典が付与され、押し順正解を達成し続けることで、「壱」「弐」「高」・・・というように遊技者にとって有利度が高まっていく。また、図 13 (b) の特典付与パターン TP4 では、1 回目の押し順正解の達成で、「超」の特典が付与され、押し順正解を達成し続けることで、「超」「ART」「好機」・・・というように遊技者にとって有利度が高まっていく。さらに「好機」により継続率アップに繋がるように制御されればされるほど ART モードの延長に繋がることから、遊技者にとっての有利度が高まっていく。 20

【0244】

また、例えば、図 14 (a) の特典付与パターン TP7 では、1 回目の押し順正解の達成で、「+10G」の特典が付与され、押し順正解を達成し続けることで、「+10G」・・・「+20G」・・・というように遊技者にとって有利度が高まっていく。また、図 14 (b) の特典付与パターン TP11 では、1 回目の押し順正解の達成で、「+10G」の特典が付与され、押し順正解を達成し続けることで、「+10G」「+30G」・・・というように遊技者にとって有利度が高い特典が繰り返し付与される。 30

【0245】

すなわち、本実施形態では、RB モード中、押し順正解を達成し続けると遊技者にとっての有利度が高まり、さらに押し順正解の達成による特典内容も遊技者に把握させることで、押し順正解を達成し続けると有利度が高まることを特典画像により遊技者に把握させることができるようになる。

【0246】

また、本実施形態では、ART フラグなしからの RB モード中、ART モードへの移行権利の発生を満たした後、該 ART モードに関するさらなる特典を付与可能にするようにした。このような ART モードに関するさらなる特典としては、ART モードの延長に繋がることで該 ART モードをさらに有利にする ART 上乗せとするようにした。このため、ART フラグなしからの RB モード中には、ART モードへの移行権利を発生させるといった目的を遊技者に抱かせることができるとともに、このような目的の達成後もさらに ART 上乗せを手に入れる目的であって、さらにこのような目的の達成に対する期待を遊技者に抱かせることができるようになる。 40

【0247】

また、本実施形態では、RB モード中、該 RB モードでの毎変動ゲームで押し順正解となるそれぞれで特典を付与可能にすることで、押し順正解に至らなかつた場面でも次に押し順正解が達成されれば何らかの特典に対する期待を遊技者に抱かせることができるようになる。 50

【 0 2 4 8 】

また、本実施形態では、R B モード中、押し順正解を達成する場合、ベル入賞となるベル停止目、すなわち入賞ライン L 1 , L 3 , L 4 の何れかを形成することで、押し順正解であるかどうかが各リールの停止結果から遊技者に容易に把握させることができるようになる。さらに、本実施形態では、成功画像 G b を画像表示させることで、各リールの停止結果から把握できなくても、押し順正解であるかどうかが演出表示装置 1 4 の表示内容からも遊技者に容易に把握させることができるようになる。

【 0 2 4 9 】

また、図 1 3 (a) , (b) 及び図 1 4 (a) , (b) に示すように、本実施形態では、R B 役の当選時のサブ状態により演出状態が同一でも特典付与パターンの選択の様が異なることから、押し順正解を達成し続けることで遊技者に付与される特典内容の傾向も変化される。

10

【 0 2 5 0 】

すなわち、本実施形態では、特典付与パターンに基づく押し順正解を達成する回数と特典内容との組み合わせの設定様は、R B 役に当選する場合のサブ状態に応じて異ならせるようにした。さらに本実施形態では、R B モードの開始から該 R B モードの対象となる変動ゲームの 5 回分の全てで押し順正解の達成を満たした場合における各変動ゲームで付与される特典内容が演出表示装置 1 4 を通して遊技者に報知されるようにした。このため、R B 役に当選するタイミングにより特典付与パターンの決定、すなわち押し順正解を達成する回数と特定内容との組み合わせの傾向に変化を与えることができるようになる。

20

【 0 2 5 1 】

また、本実施形態では、サブ状態が H モードで R B 役に当選する場合、サブ状態が L モードで R B 役に当選する場合に比べて、遊技者にとって不利でない傾向を有する特典付与パターンが決定され易いようにした。すなわち、サブ状態が H モードで R B 役に当選する場合には、サブ状態が L モードに比べて「 A R T 」や「 + 1 0 G 」以上といった遊技者にとって有利度の高い特典を付与するに至る押し順正解を達成する回数が小さくなり易く、こういった遊技者にとって有利度の高い特典が付与され易いようにした。このため、サブ状態が H モードであることから遊技が有利に展開される場面では、さらに遊技者にとって有利な特典が付与され易いといった状況を創出することができるようになる。

【 0 2 5 2 】

30

例えば、図 1 3 (a) , (b) に示すように、通常モード (H) である場合には、通常モード (L) である場合に比べて、「 A R T 」や「好機」といった特典内容に至る押し順正解を達する回数が小さくなり易い傾向を有する。また、図 1 4 (a) , (b) に示すように、準備 / A R T モード (H) である場合には、準備 / A R T モード (L) である場合に比べて、「 + 3 0 G 」や「 + 5 0 G 」や「 + 1 0 0 G 」といった特典内容に至る押し順正解を達する回数が小さくなり易い傾向を有する。

【 0 2 5 3 】

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) 特典報知は、R B 遊技となる R B モードの制御の開始に伴い特典の内容を段階的に報知する様で行われる構成とした。これにより、押し順正解をどれだけ達成すればどのような特典が付与されるのかを R B モードの開始から遊技者に把握させることができるようにする。すなわち、R B モード中に達成すべき目的を遊技者に把握させる結果、該目的の達成に向け毎遊技で遊技者を高揚させ特典の付与に対する興味を向上させることができる。

40

【 0 2 5 4 】

(2) R B モード中には、毎変動ゲームで押し順正解の達成における上限回数（本実施形態では、5 回）分の特典を報知する構成とした。これにより、押し順正解を達成すればどのような特典が付与されるのかを R B モード中の毎変動ゲームで遊技者に把握させることができるようにする。すなわち、R B モード中の毎変動ゲームで目的の達成による対価を遊技者に把握させる結果、該目的の達成に向け毎変動ゲームで遊技者を高揚させること

50

ができる。

【0255】

(3) R B モード中には、押し順正解を達成し続けるほど遊技者にとっての有利度が高まる構成とした。この上でさらに押し順正解の達成による特典を遊技者に把握させることから、押し順正解が達成されるほど有利度が高まることを特典報知により遊技者に把握させることができるようになる。このため、R B モード中の毎変動ゲームで押し順正解の達成に対して期待を抱かせることができる。

【0256】

(4) R B モード(ここでは、A R T フラグなしからのR B モード)中にA R T モードへの移行権利の発生に至った後には、該A R T モードに関する特別特典(本実施形態では、継続率アップ)を付与可能な構成とした。これにより、R B モード中には、A R T モードへの移行権利を発生させるといった目的を遊技者に抱かせることができるとともに、このような目的の達成後もさらに特別特典を手に入れる目的を遊技者に抱かせることができるようになる。すなわち、R B モード中の毎変動ゲームで目的の達成に向け遊技者を高揚させることができる。

10

【0257】

(5) 特別特典は、A R T モードをさらに有利にする継続率アップの特典とする構成とした。これにより、特別特典、すなわち継続率アップの特典を手に入れることに対する期待を高めることができるようになる。このため、R B モード(ここでは、A R T フラグなしからのR B モード)中の毎変動ゲームであって、さらにA R T モードの移行権利を発生させた後に目的の達成に向け遊技者を効果的に高揚させることができる。

20

【0258】

(6) R B モードでの毎変動ゲームで押し順正解の達成となるそれそれで特典を付与する構成とした。これにより、押し順正解の達成に至らなかった場面でも次に押し順正解が達成されれば何らかの特典に対する期待を遊技者に抱かせることができようになる。すなわち、R B モード中の毎変動ゲームで特典に対する期待を遊技者に抱かせることができるとともに、変動ゲームで特典が得られなくてもさらに次の変動ゲームでの特典に対する期待を遊技者に抱かせることができる。

【0259】

(7) ベル役に当選していて停止操作が押し順正解となる場合には、ベル入賞となるベル停止目、すなわち入賞ラインL1,L3,L4の何れかを形成するように導出する構成とした。これにより、停止操作が押し順正解となつたことがベル入賞となるベル停止目の導出により遊技者に報知される。すなわち、R B モード中において、目的を達成したという結果を遊技者に容易に把握させることができる。

30

【0260】

(8) 押し順正解を達成する回数と特典の内容との組み合わせの設定態様は、R B 役が当選する場合のサブ状態に応じて異なる構成とした。さらに特典報知は、R B 遊技となるR B モードの制御の開始に伴い特典の内容を段階的に報知する態様で行われる構成とした。これにより、R B 役に当選するタイミングにより押し順正解を達成する回数と特典の内容との組み合わせに変化を与えることができるようになる。すなわち、R B 役の当選前において、サブ状態の内容に遊技者の関心を惹き付ける結果、R B 役の当選前の毎変動ゲームで遊技者を高揚させることができる。さらに押し順正解の達成をどれだけ達成すればどのような特典が付与されるのかをR B モードの開始から遊技者に把握させることができようになる。すなわち、R B 役の当選後において、R B モード中に達成すべき目的を遊技者に把握させる結果、該目的の達成に向けR B 役の当選後の毎変動ゲームで遊技者を高揚させることができる。したがって、R B 役の当選前後の遊技で遊技者を高揚させ特典の付与に対する興味を向上させることができる。

40

【0261】

(9) 第2の状態で所定条件が成立する場合には、第1の状態で所定条件が成立する場合に比べて有利遊技付与特典を付与するための肯定回数が小さくなり易い、すなわち有利

50

遊技付与特典が付与され易い構成とした。これにより、遊技が有利に展開される場面では、さらに特典が付与され易いといった状況を創出することができるようになる。その結果、サブ状態により遊技者を高揚させることができる。

【0262】

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、R B モード中の押し順正解の達成時と未達成時とで、同一の停止目（図柄の組み合わせ）を停止表示させてもよい。この場合には、R B モード中の押し順正解の達成は、主制御用 C P U 4 0 a が決定する当選役に基づかない仕様での実現も可能となる。例えば、R B モード中の各変動ゲームで演出上の押し順をサブ制御用 C P U 4 1 a で決定し、その演出上の押し順と遊技者の停止操作が一致する場合を押し順正解の達成とする仕様等が考えられる。10

【0263】

・本実施形態では、押し順正解で必ず特典を付与しなくてもよく、例えば、特典の付与に至る押し順正解の回数を、偶数回や奇数回のみとしたり、1回や複数回おきに飛び飛びに設定したりしてもよい。例えば、押し順正解の回数が奇数回の場合にのみ特典の付与を定める場合には、1回目、3回目、5回目に対応する特典画像 T K 1 , T K 3 , T K 5 にそれぞれ特典内容が表示される一方、2回目、4回目に対応する特典画像 T K 2 , T K 4 に特典内容が表示されないようにしたりする。また、この場合には、特典の付与のない特典画像については表示 자체を行わなくてもよい。

【0264】

・本実施形態では、押し順正解時に特典を付与するか否かをさらに抽選で決定してもよい。これにより、押し順正解で必ず特典を付与しない仕様での実現も可能となる。20

・本実施形態の特別特典の内容は、A R T モードをさらに有利にできれば変更してもよく、例えば、残 G 数の上乗せとしてもよい。

【0265】

・本実施形態では、A R T フラグなしからのR B モード中、途中でA R T モードの移行権利が発生してもその後に特別特典を設けなくてもよい。すなわち、継続率アップの特典を設定しなくてもよい。このような継続率アップの特典は、A R T フラグありからのR B モード中に付与するようにしてもよい。

【0266】

・本実施形態では、押し順正解の達成回数が多いほど特典が有利でなくともよく、例えば、押し順正解の達成回数が多いほど特典を不利にしてもよい。また、R B モードを通して同一の特典のみを付与する仕様等も考えられる。30

【0267】

・本実施形態では、R B モード中となる5回に合わせて特典報知を行わなくてもよく、複数回分の特典報知を行うこともできる。例えば、R B モードの開始に伴っては、特典画像 T K 1 , T K 2 の2回分の特典報知を行い、押し順正解を1回達成で特典画像 T K 3 の特典報知を行うようにしたりする。

【0268】

・本実施形態では、入賞回数を終了の条件としないで払枚数を終了の条件とするB B モード中を対象にチャレンジ演出を設定することもできる。また、A R T モード中を対象にチャレンジ演出を設定することもでき、例えば、A R T モード中のベル役の当選の一部でこのようなチャレンジ演出を伴わせててもよい。また、A R T モード中を対象にチャレンジ演出を伴わせる場合には、本実施形態のように変動ゲームの回数で規定される仕様の他、毎変動ゲームで継続抽選を行う仕様にも適用できる。40

【0269】

・本実施形態では、サブ状態を比較した場合、押し順正解の達成回数に差を設けるのではなく、特典内容自体に差を設けてもよい。例えば、通常用の特典付与パターンには、「A R T 」の特典内容に至る押し順正解の回数を同一にする一方で、「A R T 」の特典内容に至るまでの特典内容で有利度の異なるパターンを備えていればよい。50

【 0 2 7 0 】

・本実施形態では、サブ状態がHモードでLモードに比べて有利であればよく、この範囲で特典付与パターンの割合を変更してもよい。また、サブ状態がHモードとLモードとでは、全く異なるパターン群から特典付与パターンを決定するようにすることもできる。

【 0 2 7 1 】

・本実施形態の通常用の特典付与パターンでは、ARTモードの移行権利の発生が確定するような特典内容を設定しなくてもよい。

・本実施形態では、サブ状態を通常モード中にのみ設定する仕様にて実現することもできる。すなわち、準備 / ARTモード中に関しては、内部状態に関係なく特典内容の設定状態に変化を生じさせないことになる。

10

【 0 2 7 2 】

・本実施形態では、特典内容を任意に変更してもよい。すなわち、通常用の特典付与パターンに基づく特典内容に関してはARTモードの移行権利の発生の確率を変更してもよい。また、準備 / ART用の特典付与パターンに基づく特典内容に関しては残G数の上乗せの回数を変更してもよく、例えば、「+200G」や「+300G」といった特典内容を設定してもよい。

【 0 2 7 3 】

・本実施形態では、通常モードのペナルティ中にもART中ペナルティ演出中と同様に特典の付与に対して不利となるようにしてよい。

・本実施形態のペナルティとしては、該ペナルティの発生を契機に、複数回（例えば、5回）のペナルティ期間を設定し、該ペナルティ期間中のさらなるペナルティに関しては再度、複数回のペナルティ期間を新たに設定するようにしてよい。

20

【 0 2 7 4 】

・本実施形態では、RBモード中の特典内容の設定状態をパターンで管理しなくてもよく、それぞれ抽選で決定することもできる。

・本実施形態は、ベル入賞のために押し順ではなく特定の複数種類の図柄のうち何れ正解の図柄を狙った場合にベル入賞に至る仕様に適用してもよい。

【 0 2 7 5 】

・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く、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、準備モードに移行することで、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SINコボシを契機にARTモードに移行される仕様にすることもできる。

30

【 0 2 7 6 】

・本実施形態では、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。また、ARTモードに制御する期間は、ベルナビ演出の回数により設定することもできる。この場合には、遊技期間を延長させるために各種ナビ演出の回数を上乗せさせてもよい。また、ARTモードに制御する期間は、時間により設定することもできる。

【 0 2 7 7 】

・本実施形態において、高確RT遊技に係るARTモード中は、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。

40

【 0 2 7 8 】

・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、低確RT遊技及び高確RT遊技間の移行の契機として賞メダルの払い出しを定める図柄の組み合わせを設定することもできる。

【 0 2 7 9 】

・本実施形態は、演出表示装置14を設けないパチスロに適用することもできる。この場合には、特典報知の専用のランプ等を設けて遊技者に特典内容を報知することもできる

50

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

【0280】

・本実施形態では、R B 遊技としてチャレンジタイム（所謂、「C T」）とすることもできる。

・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。

【0281】

10

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）前記特別特典は、前記有利遊技状態をさらに有利にする有利化特典である遊技機。

【0282】

（ロ）前記特典付与制御手段は、前記特別遊技状態での毎遊技で前記判定手段の判定結果が肯定となるそれぞれで付与する前記特典を定めるように構成された遊技機。

【0283】

（ハ）前記報知手段は、特定入賞の発生を許容する特定役に当選している場合、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を導出するように制御する一方、前記停止操作の特定の停止操作との不一致を条件に前記特定停止態様とは異なる通常停止態様を導出するように制御する遊技機。

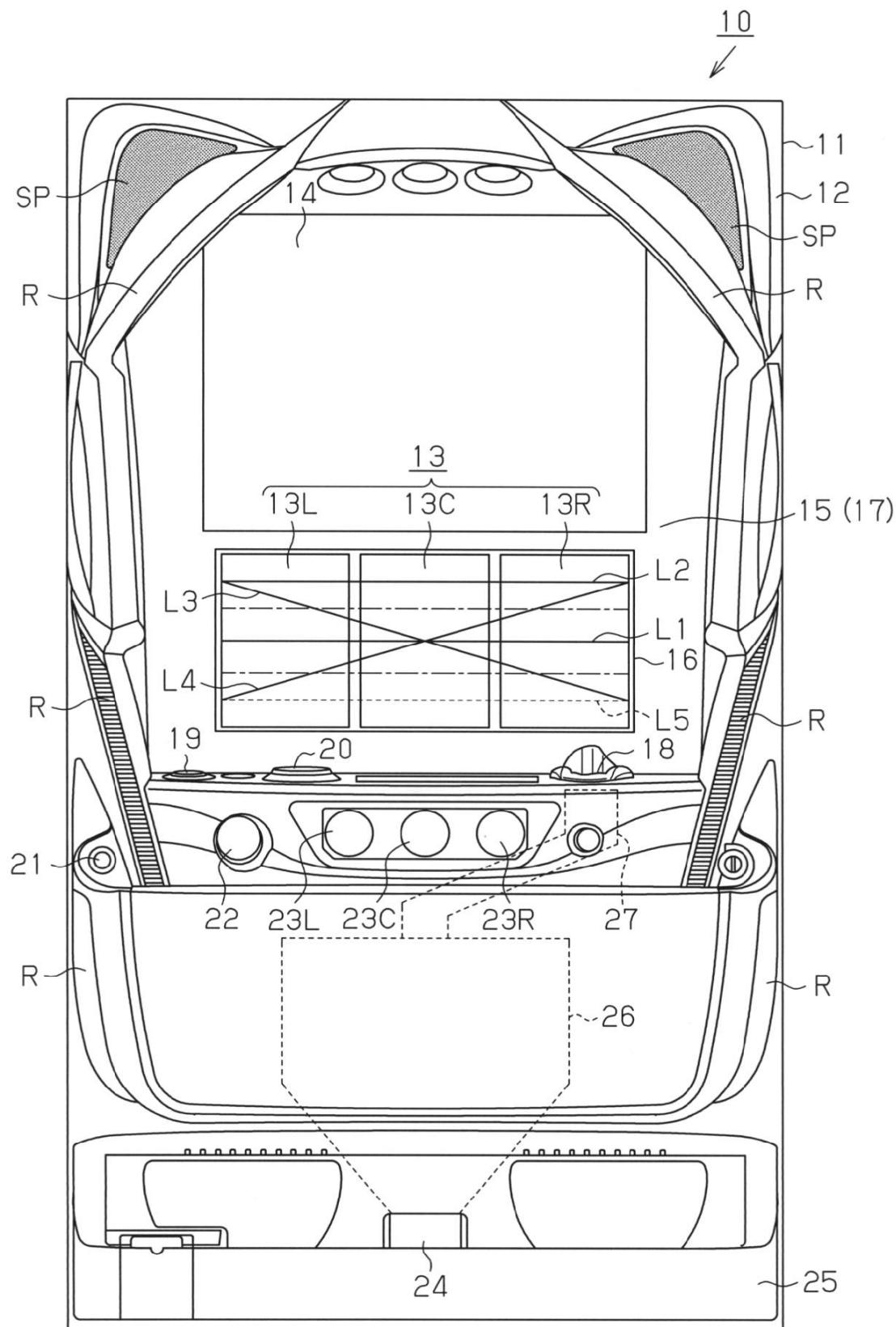
20

【符号の説明】

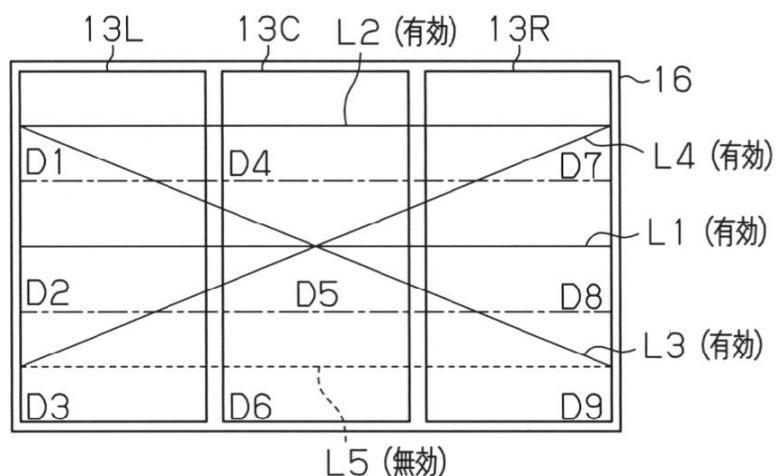
【0284】

10 ... パチスロ、13 ... リールユニット、13 L ... 左リール、13 C ... 中リール、13 R ... 右リール、演出表示装置 14、22 ... スタートレバー、23 L、23 C、23 R ... ストップボタン、40 ... 主制御基板、40 a ... 主制御用 CPU、40 b ... 主制御用 ROM、40 c ... 主制御用 RAM、41 ... サブ制御基板、41 a ... サブ制御用 CPU、41 b ... サブ制御用 ROM、41 c ... サブ制御用 RAM。

【図1】



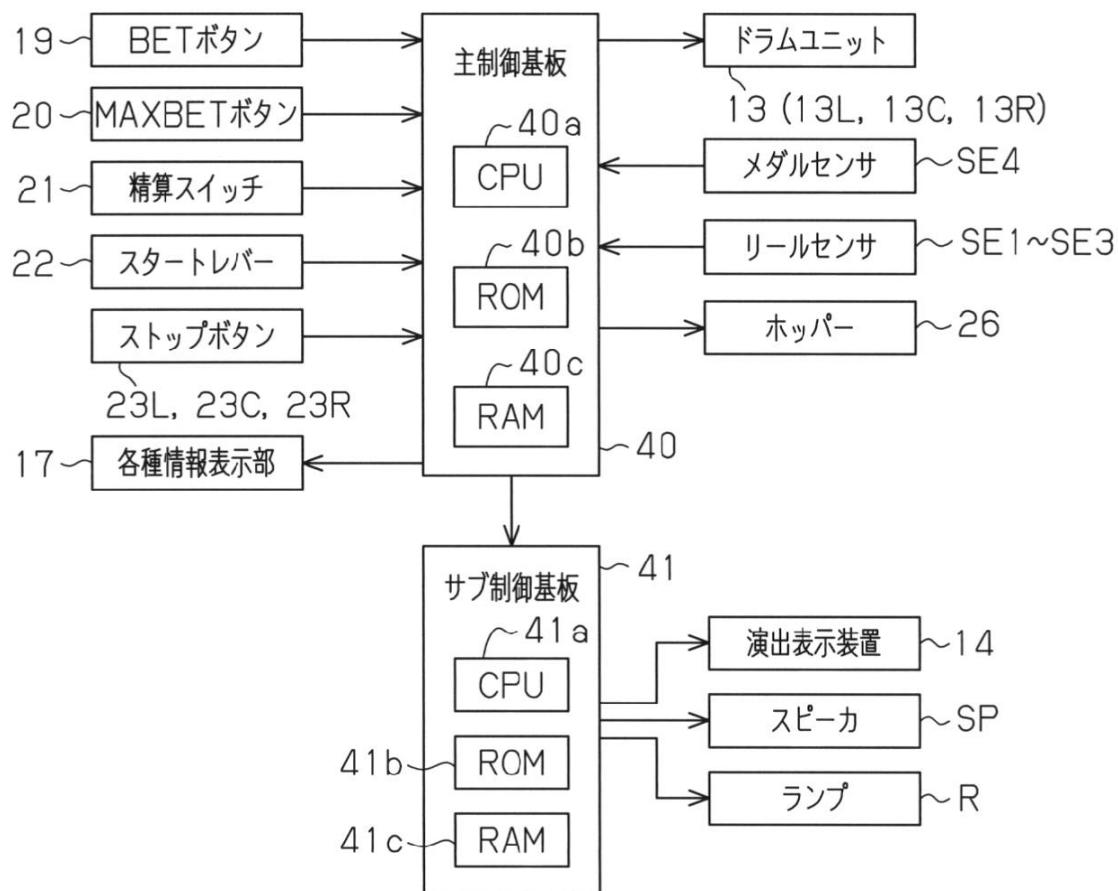
【図2】



【図3】

役構成			賞	
			一般遊技	ボーナス遊技
			ボーナス遊技 (ピッグ)	
			ボーナス遊技 (レギュラー)	
	ANY	ANY	2枚	2枚
			6枚	6枚
ANY		ANY	4枚	4枚
			再遊技 (リプレイ停止目)	
	BAR		シングルボーナス遊技 (SIN停止目)	

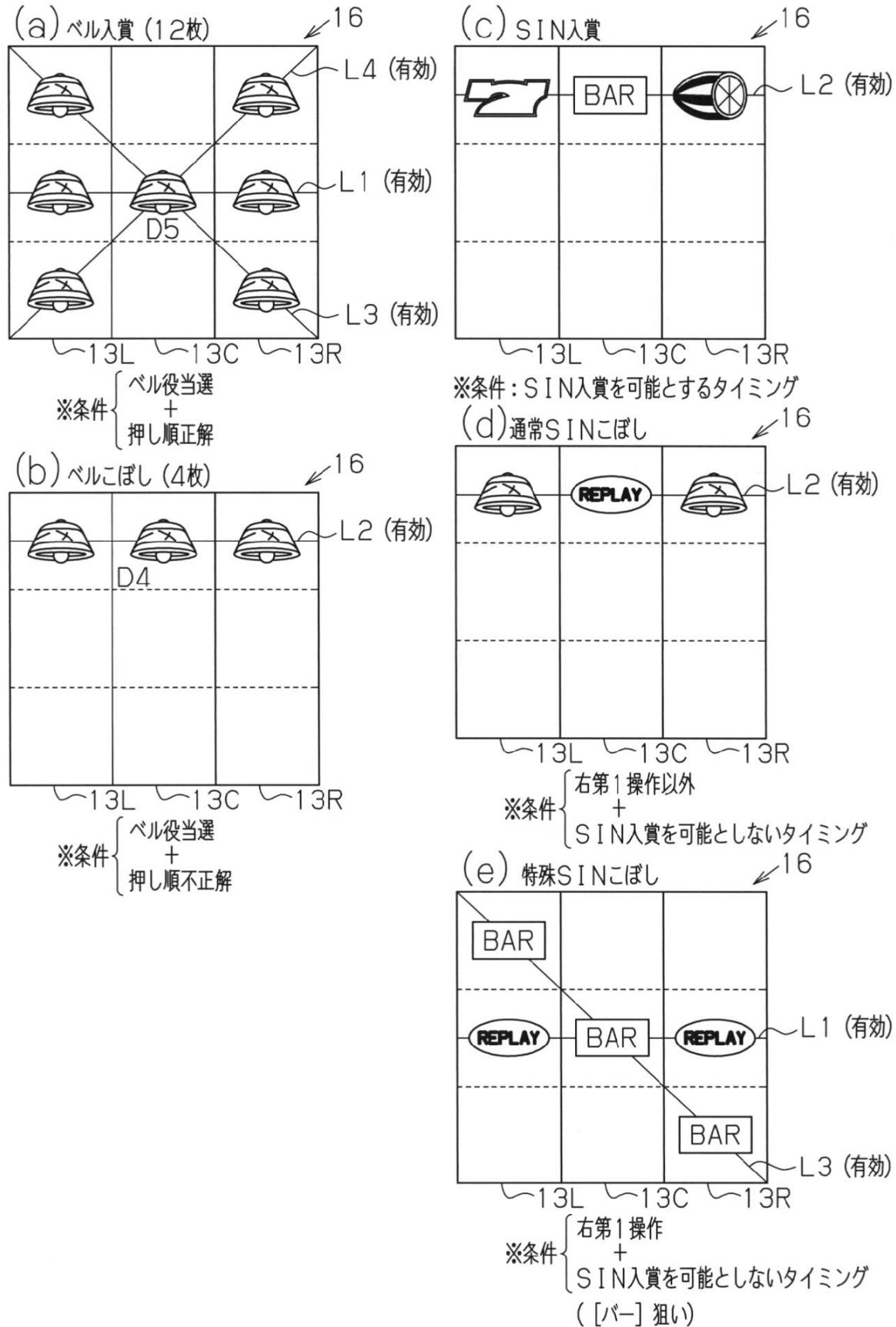
【図4】



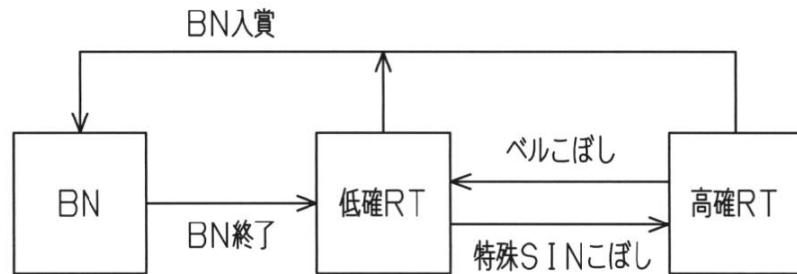
【図5】

遊技状態		低確RT	高確RT	BB	RB
当選役決定テーブル		T1	T2	T3	T4
BB	当選確率	1/400	1/400	—	—
RB	当選確率	1/600	1/600	—	—
チェリー	当選確率	1/100	1/100	1/100	1/10000
スイカ	当選確率	1/90	1/90	1/90	1/10000
ベル	当選確率	1/3.3	1/3.3	1/1.17	1/1.17
リプレイ	当選確率	1/7.3	1/1.7	—	—
SIN	当選確率	1/17	1/17	—	—

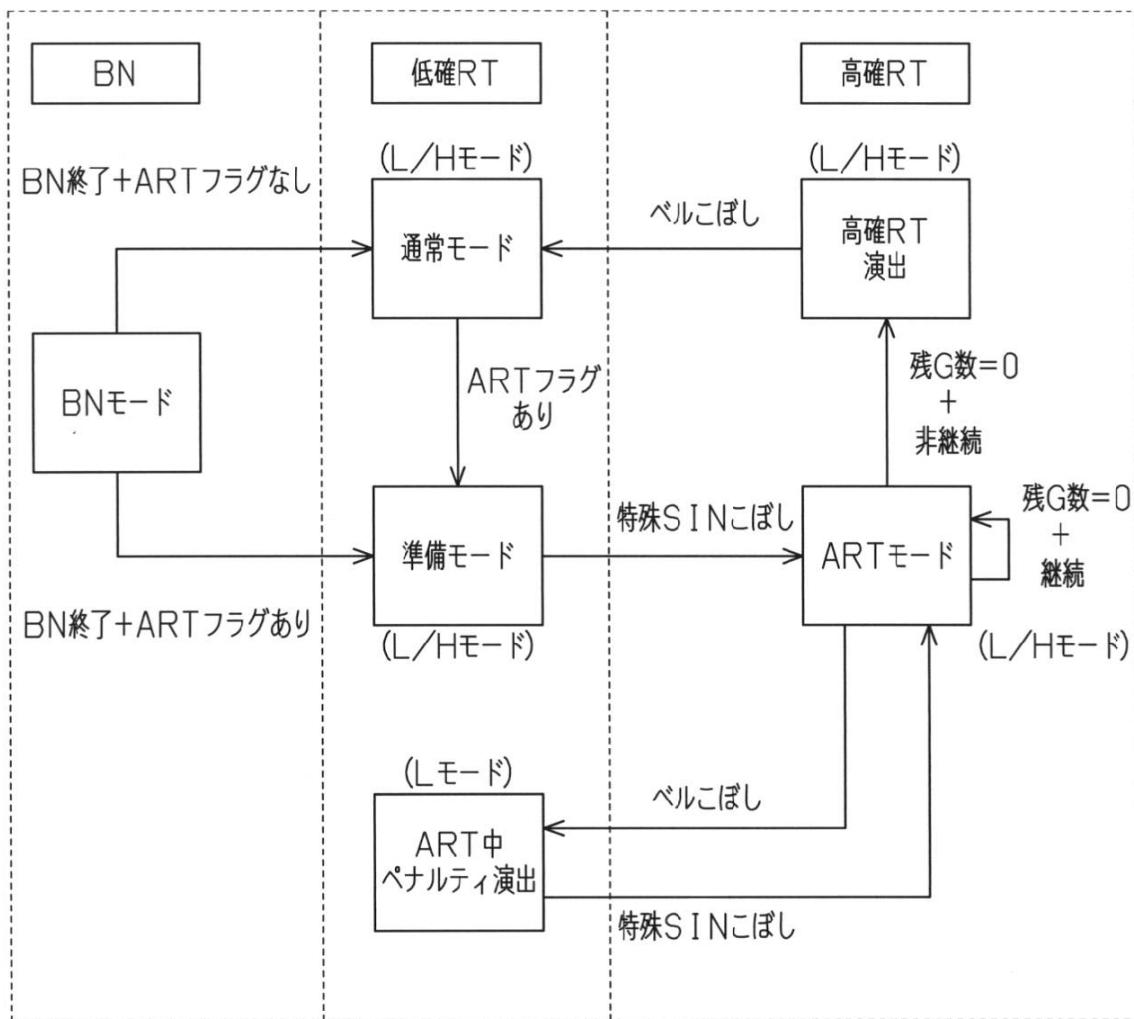
【図6】



【図7】



【図8】



【図9】

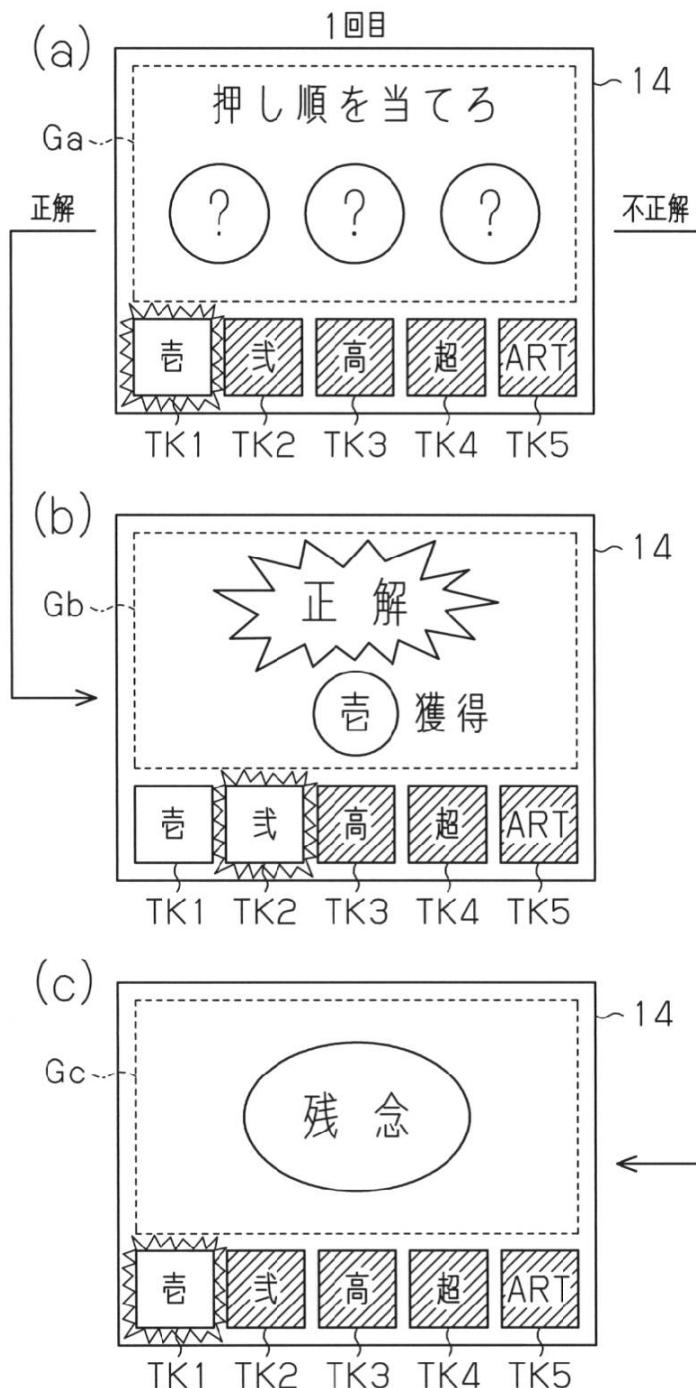
(a)

通常モード	RB中ART当選
Lモード	[低]
Hモード	[高]

(b)

準備/ARTモード	RB中上乗せ回数
Lモード	[低]
Hモード	[高]

【図10】



【図11】

特典画像	内容	連続正解時
TK1	押し順正解1回	1ゲーム目に対応
TK2	押し順正解2回	2ゲーム目に対応
TK3	押し順正解3回	3ゲーム目に対応
TK4	押し順正解4回	4ゲーム目に対応
TK5	押し順正解5回	5ゲーム目に対応

【図12】

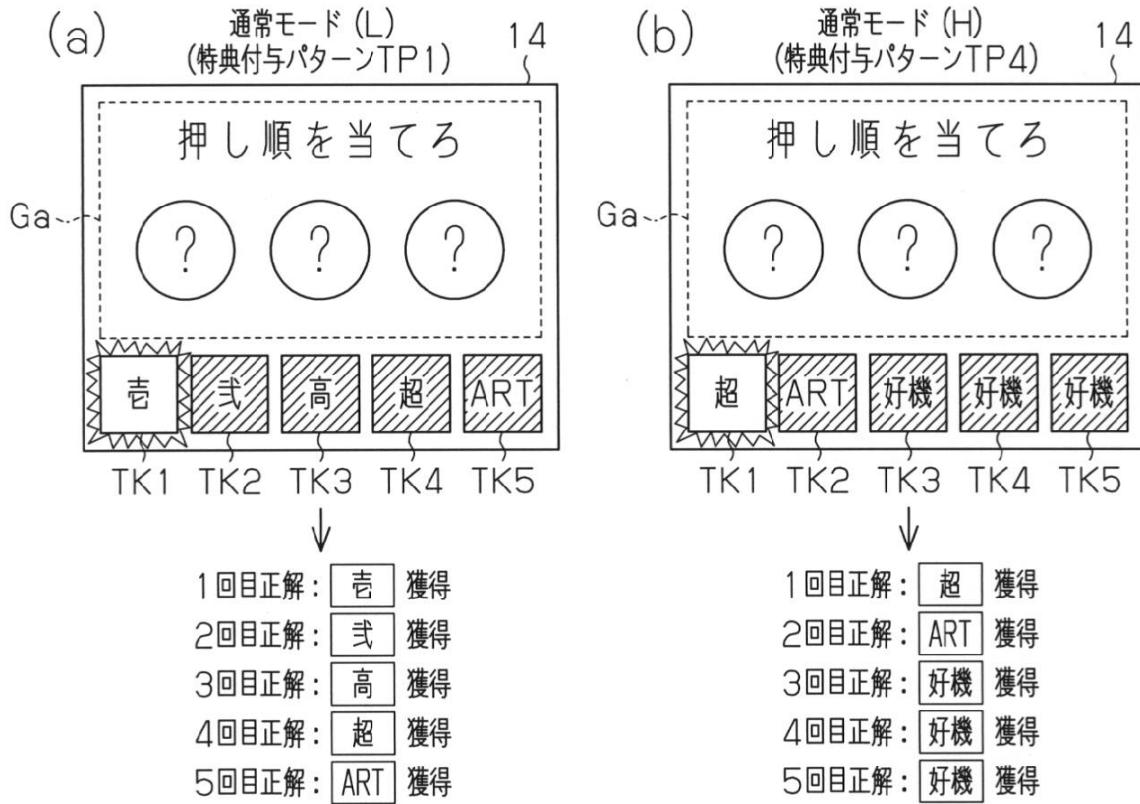
(a)

特典付与 パターン	押し順正解					状況	割合	
	1回	2回	3回	4回	5回		Lモード	Hモード
TP1	壱	弐	高	超	ART	通常モード	90%	50%
TP2	壱	高	超	ART	好機		4%	20%
TP3	高	超	ART	好機	好機		3%	15%
TP4	超	ART	好機	好機	好機		2%	10%
TP5	ART	好機	好機	好機	好機		1%	5%
TP6	+10G	+10G	+10G	+10G	+10G	ペナルティ	100%	—
TP7	+10G	+10G	+20G	+30G	+50G		60%	30%
TP8	+10G	+10G	+10G	+50G	+100G		30%	20%
TP9	+10G	+10G	+30G	+50G	+100G		4%	20%
TP10	+10G	+10G	+50G	+100G	+100G		3%	15%
TP11	+10G	+30G	+50G	+100G	+100G		2%	10%
TP12	+100G	+100G	+100G	+100G	+100G		1%	5%

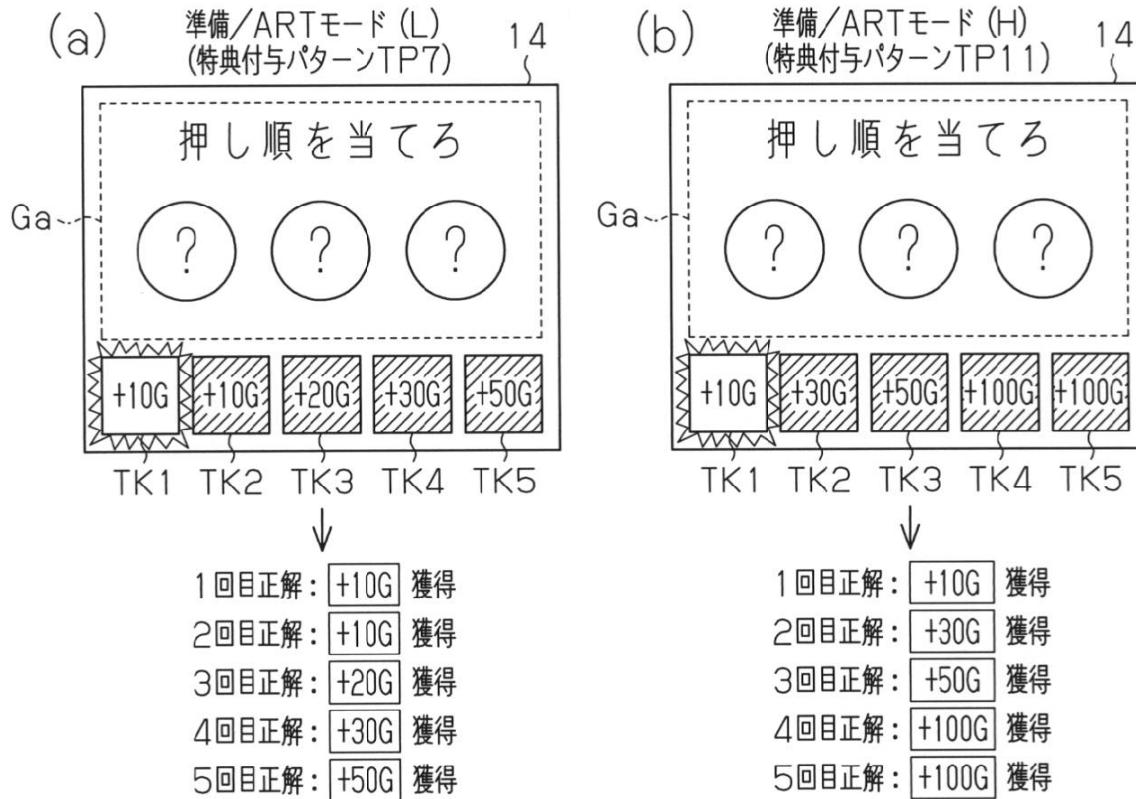
(b)

報知内容	特典内容
壱	1%でARTモードの移行権利の発生
弐	5%でARTモードの移行権利の発生
高	30%でARTモードの移行権利の発生
超	50%でARTモードの移行権利の発生
ART	確定
好機	継続率アップ
+10G	10回の上乗せ
+20G	20回の上乗せ
+30G	30回の上乗せ
+50G	50回の上乗せ
+100G	100回の上乗せ

【図13】



【図14】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2003-024519(JP,A)
特開2005-124978(JP,A)
特開2008-229259(JP,A)
特開2004-321446(JP,A)
特開2004-275568(JP,A)
特開2010-142420(JP,A)
特開2010-279479(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 5 / 04