

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第5878200号
(P5878200)

(45) 発行日 平成28年3月8日 (2016.3.8)

(24) 登録日 平成28年2月5日 (2016.2.5)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 5 / 0 4 (2 0 0 6 . 0 1)

F 1

A 6 3 F 5 / 0 4 5 1 2 D

請求項の数 3 (全 40 頁)

(21) 出願番号	特願2014-89255 (P2014-89255)	(73) 特許権者	000135210
(22) 出願日	平成26年4月23日 (2014.4.23)		株式会社ニューギン
(62) 分割の表示	特願2011-109708 (P2011-109708) の分割		愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
原出願日	平成23年5月16日 (2011.5.16)	(74) 代理人	100105957
(65) 公開番号	特開2014-184259 (P2014-184259A)		弁理士 恩田 誠
(43) 公開日	平成26年10月2日 (2014.10.2)	(74) 代理人	100068755
審査請求日	平成26年4月23日 (2014.4.23)		弁理士 恩田 博宣
		(72) 発明者	高谷 祥平
			東京都千代田区一ツ橋1-2-2 住友商事竹橋ビル14階 株式会社ニューギン内
		審査官	太田 恒明

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、遊技の開始に基づき各列の図柄の変動が開始された後、停止操作に基づいて対応する列の図柄が停止され、前記遊技が開始されるに際し当選役を抽選する当選役抽選手段を備え、前記当選役抽選手段での所定当選役の当選に基づく該所定当選役が入賞する遊技の連続回数が所定回数に到達する場合に特典が付与される遊技機において、

前記当選役を報知する当選報知演出を報知手段に行わせるように制御する演出制御手段を備え、

前記当選報知演出には、前記所定当選役に当選する場合に行われる第1当選報知演出と、前記所定当選役又は前記所定当選役以外の当選役に当選する場合に共通して行われる第2当選報知演出とを含み、

前記演出制御手段は、前記所定当選役の入賞の次の遊技であれば前記所定当選役に当選する場合、前記第1当選報知演出及び前記第2当選報知演出とは異なる当選報知演出を行わせるように制御可能であることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

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、遊技の開始に基づき各列の図柄の変動が開始された後、停止操作に基づいて対応する列の図柄が停止され、前記遊技が開始されるに際し当選役を抽選する当選役抽選手段を備え、前記当選役抽選手段での所定当選役の当選に基づく該所定当選役が入賞する

10

20

遊技の連続回数が所定回数に到達する場合に特典が付与される遊技機において、

前記当選役を報知する当選報知演出を報知手段に行わせるように制御する演出制御手段を備え、

前記当選報知演出には、前記所定当選役に当選する場合に行われる第1当選報知演出と、前記所定当選役又は前記所定当選役以外の当選役に当選する場合に共通して行われる第2当選報知演出とを含み、

前記所定当選役の入賞の次の遊技であれば前記所定当選役に当選する場合、前記第1当選報知演出及び前記第2当選報知演出の実行が制限される場合があることを特徴とする遊技機。

【請求項3】

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、遊技の開始に基づき各列の図柄の変動が開始された後、停止操作に基づいて対応する列の図柄が停止され、前記遊技が開始されるに際し当選役を抽選する当選役抽選手段を備え、前記当選役抽選手段での所定当選役の当選に基づく該所定当選役が入賞する遊技の連続回数が所定回数に到達する場合に特典が付与される遊技機において、

前記当選役を報知する当選報知演出を報知手段に行わせるように制御する演出制御手段を備え、

前記当選報知演出には、前記所定当選役に当選する場合に行われる第1当選報知演出と、前記所定当選役又は前記所定当選役以外の当選役に当選する場合に共通して行われる第2当選報知演出とを含み、

前記演出制御手段は、前記所定当選役の入賞の次の遊技であれば前記所定当選役に当選する場合、前記第2当選報知演出を行わせるように制御可能である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、特定の当選役が入賞する遊技が連続する回数が所定回数に到達する場合に遊技者に特典が付与される遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来から、遊技機的一种であるパチンコ式スロットマシン（回胴式遊技機、以下「パチスロ」と示す）では、遊技媒体（以下「メダル」と示す）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ことができるようになっている。このようなパチスロでは、小役入賞及びリプレイ入賞を取りこぼしなく連続して発生させた回数（連続入賞回数）が6回に到達することで、遊技者に特典としてRTを付与するようにしたものがある（例えば、特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2005-168681号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ところで、特許文献1のようなパチスロでは、連続入賞回数の対象となる当選役（特許文献1では、小役及びリプレイ）の当選時に、当選している旨を遊技者に報知することで、連続入賞に期待させて遊技を盛り上げることも考えられる。そして、連続入賞回数の対象となる当選役の当選が連続する遊技で連続的に報知されている間は、連続入賞が発生するのではないかという感覚を遊技者に与えることで、遊技を盛り上げることができる。

【0005】

しかしながら、連続入賞回数の対象となる当選役が入賞した次の遊技では、連続入賞回

10

20

30

40

50

数の対象となる当選役に当選している旨が報知されなければ、連続入賞が発生するのではないかという感覚を遊技者に与えて遊技を盛り上げることができないどころか、却って連続入賞に対する期待が低下して遊技の興趣も低下してしまいかねないことになる。

【0006】

この発明は、このような従来技術に存在する問題点に着目してなされたものであり、その目的は、連続入賞が発生するのではないかという感覚を遊技者に与えることで遊技の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】

【0007】

上記課題を解決する遊技機は、開始操作が行われることに基づいて複数列の図柄を変動させて行う遊技が図柄表示手段で開始され、遊技の開始に基づき各列の図柄の変動が開始された後、停止操作に基づいて対応する列の図柄が停止され、前記遊技が開始されるに際し当選役を抽選する当選役抽選手段を備え、前記当選役抽選手段での所定当選役の当選に基づく該所定当選役が入賞する遊技の連続回数が所定回数に到達する場合に特典が付与される遊技機において、前記当選役を報知する当選報知演出を報知手段に行わせるように制御する演出制御手段を備え、前記当選報知演出には、前記所定当選役に当選する場合に行われる第1当選報知演出と、前記所定当選役又は前記所定当選役以外の当選役に当選する場合に共通して行われる第2当選報知演出とを含み、前記演出制御手段は、前記所定当選役の入賞の次の遊技であれば前記所定当選役に当選する場合、前記第1当選報知演出及び前記第2当選報知演出とは異なる当選報知演出を行わせるように制御可能である。

【0008】

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、遊技の開始に基づき各列の図柄の変動が開始された後、停止操作に基づいて対応する列の図柄が停止され、前記遊技が開始されるに際し当選役を抽選する当選役抽選手段を備え、前記当選役抽選手段での所定当選役の当選に基づく該所定当選役が入賞する遊技の連続回数が所定回数に到達する場合に特典が付与される遊技機において、前記当選役を報知する当選報知演出を報知手段に行わせるように制御する演出制御手段を備え、前記当選報知演出には、前記所定当選役に当選する場合に行われる第1当選報知演出と、前記所定当選役又は前記所定当選役以外の当選役に当選する場合に共通して行われる第2当選報知演出とを含み、前記所定当選役の入賞の次の遊技であれば前記所定当選役に当選する場合、前記第1当選報知演出及び前記第2当選報知演出の実行が制限される場合がある。

【0009】

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、遊技の開始に基づき各列の図柄の変動が開始された後、停止操作に基づいて対応する列の図柄が停止され、前記遊技が開始されるに際し当選役を抽選する当選役抽選手段を備え、前記当選役抽選手段での所定当選役の当選に基づく該所定当選役が入賞する遊技の連続回数が所定回数に到達する場合に特典が付与される遊技機において、前記当選役を報知する当選報知演出を報知手段に行わせるように制御する演出制御手段を備え、前記当選報知演出には、前記所定当選役に当選する場合に行われる第1当選報知演出と、前記所定当選役又は前記所定当選役以外の当選役に当選する場合に共通して行われる第2当選報知演出とを含み、前記演出制御手段は、前記所定当選役の入賞の次の遊技であれば前記所定当選役に当選する場合、前記第2当選報知演出を行わせるように制御可能である。

【発明の効果】

【0010】

本発明によれば、連続入賞が発生するのではないかという感覚を遊技者に与えることで遊技の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0011】

【図１】パチスロの機表側を示す正面図。

【図２】各リールの図柄の配列を説明する説明図。

【図３】入賞ラインを説明する説明図。

【図４】賞態様を説明する説明図。

【図５】パチスロの電氣的構成を示すブロック図。

【図６】当選役決定テーブルを説明する説明図。

【図７】遊技状態の移行の態様を説明する説明図。

【図８】演出状態の移行の態様を説明する説明図。

【図９】（ａ）はリプナビ演出を説明する説明図、（ｂ）、（ｃ）は小役ナビ演出を説明する説明図。

10

【図１０】（ａ）、（ｂ）はモード抽選を説明する説明図。

【図１１】（ａ）、（ｂ）はストック抽選を説明する説明図。

【図１２】（ａ）、（ｂ）はナビ演出抽選を説明する説明図。

【発明を実施するための形態】

【００１２】

以下、本発明を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）に具体化した一実施形態を図１～図１２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の上部には、演出表示装置１４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。

20

【００１３】

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、図２に示すように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ール１３Ｒでは、図柄Ｒ００、図柄Ｒ０１・・・図柄Ｒ２０、図柄Ｒ００の順に透視窓１６に表示されるように変動する。

30

40

【００１４】

なお、本実施形態において各リールでは、「☆（星）」を模した図柄（図柄Ｌ００など（ブランク図柄））、「ＲＥＰＬＡＹ」の文字が装飾された図柄（図柄Ｌ０１など（リプレイ図柄））、「ベル」を模した図柄（図柄Ｌ０２など（ベル図柄））がそれぞれ配列されている。また、各リールでは、「７」を模した図柄（図柄Ｌ０３など（セブン図柄））、「スイカ（すいか）」を模した図柄（図柄Ｌ０６など（スイカ図柄））、「チェリー」を模した図柄（図柄Ｌ０７など（チェリー図柄））、「ＢＡＲ」の文字が装飾された図柄

50

(図柄 L 0 8 など (バー図柄)) がそれぞれ配列されている。なお、本実施形態における
ブランク図柄は、他の図柄との組み合わせにより賞を付与し得る図柄となっている。以下
では、各図柄を、「図柄」を省いて、「ブランク」、「リプレイ」、「ベル」、「スイカ
」、「セブン」、「チェリー」、「バー」と示す場合もある。

【0015】

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 (図示しない) 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) されるようになって
いる。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
表示されるようになっている。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 5 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。

10

【0016】

また、パチスロ 1 0 には、図 3 に示すように、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 (図柄組み合わせ) 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。本実施形態のパチスロ 1 0 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得る入賞ライン
L 1, L 2, L 3, 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。すなわち、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。また、以下の説明で、単に「入賞ライン」と示す場合には、入賞ライン
L 1 ~ L 4 を示すものとする。また、非入賞ライン L 5 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。また、
以下の説明で、単に「非入賞ライン」と示す場合には、非入賞ライン L 5 を示すものとする。

20

【0017】

具体的に説明すると、本実施形態の透視窓 1 6 では、図 3 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ようになっている。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ようになっている。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ようになっている。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ようになっている。

30

40

【0018】

そして、透視窓 1 6 では、左リール用上停止位置 D 1、中リール用上停止位置 D 4、及
び右リール用上停止位置 D 7 によって入賞ライン L 1 (有効) が形成される。また、透視
窓 1 6 では、左リール用中停止位置 D 2、中リール用中停止位置 D 5、及び右リール用中

50

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

【0019】

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表示部 1 9 が構成されている。表示部 1 9 には、投入可能表示用 LED 2 0 a、再遊技表示用ランプ 2 0 b、ウェイト表示用 LED 2 0 c、状態ランプ 2 0 d、賭数表示部 2 1、貯留枚数表示部 2 2、賞枚数表示部 2 3、ゲーム情報表示部 2 4 が形成されている。

10

【0020】

投入可能表示用 LED 2 0 a 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 2 0 b は、変動ゲームにおいて再遊技役としてのリプレイ役 (遊技者によりベット数を設定することなく内部的にベット数が自動的に設定されて次回の変動ゲームを開始させることができる状態を付与する役) が入賞した場合に点灯する。ウェイト表示用 LED 2 0 c は、ウェイトタイム中にスタート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スタート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 2 0 d は、変動ゲームの進行に合わせて点灯／消灯をする。

20

【0021】

また、賭数表示部 2 1 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) で最も下のランプが点灯し、2 ベット (2 BET) で最も下のランプと真ん中のランプとが点灯し、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 2 2 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 2 3 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 2 4 では、ボーナス遊技中の払出枚数の総数を表示する。

30

【0022】

また、前面扉 1 2 の前面において中央パネル 1 5 の右下方位置には、メダル投入口 2 7 が配設されている。メダル投入口 2 7 の奥方には、メダルの通過を検知するメダルセンサ SE 4 (図 5 に示す) が配設されている。また、前面扉 1 2 の前面において中央パネル 1 5 の左下方位置には、左から順に BET ボタン 2 8、及び MAX BET ボタン 2 9 が設けられている。BET ボタン 2 8 は、機内部で貯留記憶されているクレジットから 1 ベット分 (1 枚分) を変動ゲームのベット数 (賭数) としてベットする (賭ける) 際に押圧 (操作) するボタンである。また、MAX BET ボタン 2 9 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

【0023】

また、前面扉 1 2 の前面において各 BET ボタン 2 8、2 9 の下方位置には、精算スイッチ 3 1 が設けられている。精算スイッチ 3 1 は、変動ゲームの開始に伴ってベットされたメダル (遊技媒体)、又は機内部に貯留記憶されているクレジットを払い戻すときに使用 (操作) するスイッチである。また、精算スイッチ 3 1 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 3 2 が設けられている。そして、パチスロ 1 0 では、ベット数の設定終了後にスタートレバー 3 2 を操作することにより、各リールの回転動

50

作が開始されるようになっている。

【0024】

スタートレバー32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33L, 33C, 33Rが設けられている。ストップボタン33L, 33C, 33R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。

【0025】

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36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36から排出されたメダルを受ける受皿37とともに、音声演出を行うスピーカ18が配設されている。

10

【0026】

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38が配置されている。このホッパー38の下方側にはメダル排出口36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38に貯留されたメダルがメダル排出口36へと払出されるようになっている。前面扉12の裏面側においてメダル投入口27の下方位置には、該メダル投入口27とホッパー38とを繋ぐようにメダルセレクター39が配設されている。

【0027】

次に、遊技者が遊技(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。

20

遊技(変動ゲーム)を開始させることが可能な状態において、ベット数を設定するには、BETボタン28、又はMAXBETボタン29の何れかを操作する。BETボタン28が操作された場合には、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、MAXBETボタン29が操作された場合には、貯留されているクレジットから対象とする遊技(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、本実施形態のパチスロ10では、3ベットによる変動ゲームを許容するようになっている。

【0028】

30

また、パチスロ10では、メダル投入口27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が可能であって、メダル1枚を投入するとき1ベット分のベット数が設定されるとともに、メダル3枚を投入するとき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27から投入される場合、クレジット機能を使用している時にはクレジットとして記憶される一方で、クレジット機能を使用していない時には図示しない経路を辿ってメダル排出口36から遊技者に払出される(返却される)ようになっている。

【0029】

本実施形態のパチスロ10では、図3に示すように4本の入賞ラインを定めている。そして、遊技者によりBETボタン28、及びMAXBETボタン29が操作されると、それぞれのベット数が設定されるとともに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4本の入賞ラインが有効となるよう構成されている。

40

【0030】

上記のようにベット数が設定され、スタートレバー32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32を操作する開始操作を行えば、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

50

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3 3 L, 3 3 C, 3 3 Rの操作が受付可能になる。そして、遊技者により各ストップボタン3 3 L, 3 3 C, 3 3 Rが操作されると、対応する各リールが停止され、透視窓1 6からは対応する列の上段、中段及び下段に図柄が表示される。

【0 0 3 1】

そして、各リールの全てが停止された時点で、有効化された入賞ラインの何れか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が遊技者に付与される。例えば、賞として賞メダルを付与する場合には、入賞した賞態様に応じた枚数のメダルが賞メダルとして遊技者に付与される。また、特に予め定められた図柄の組み合わせが表示されてボーナス役（BN役）が入賞した場合にあっては、一般遊技とは異なり、遊技者にとって有利な、すなわち大量の賞メダルを獲得できるボーナス遊技が発生し、ボーナス遊技が遊技者に付与される。なお、一般遊技とは、ボーナス遊技でない遊技（変動ゲーム）を示している。

10

【0 0 3 2】

本実施形態のパチスロ1 0では、スタートレバー3 2の開始操作を開始契機として1回の変動ゲーム（遊技）が開始し、ストップボタン3 3 L, 3 3 C, 3 3 Rの停止操作により図柄の組み合わせが停止表示（停止）されることを1回とする変動ゲーム（遊技）が行われる。なお、図柄の組み合わせに応じて賞メダルが払出される場合には、賞メダルの払出しが完了したことを終了契機として1回の変動ゲーム（遊技）が終了する。

20

【0 0 3 3】

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図4に基づき説明する。

図4には、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す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を示した役構成が示されている。

【0 0 3 4】

本実施形態では、図4に示される当選役に対応する図柄の組み合わせのいずれも有効とされる入賞ライン上に停止表示されていない場合には、1枚以上の賞メダルが遊技者に付与されないようになっている。なお、以下では、図4に示される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している場合の図柄の組み合わせを、「はずれ停止目」と示す。

30

【0 0 3 5】

また、[チェリー・ANY・ANY]が何れかの入賞ライン上に停止表示される場合には、遊技状態に応じて9枚の賞メダルを払出すことを定めている。なお、この場合には、入賞ラインを形成する中リール1 3 C及び右リール1 3 Rの各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。以下では、[チェリー・ANY・ANY]により入賞ラインを形成している場合の図柄の組み合わせを、「チェリー停止目」と示す。そして、チェリー停止目は、内部抽選で当選役として「チェリー役」が決定されている場合に入賞する賞態様に定められている。

40

【0 0 3 6】

また、[スイカ・スイカ・スイカ]が何れかの入賞ライン上に停止表示される場合には、遊技状態に応じて3枚又は15枚の賞メダルを払出すことを定めている。以下、[スイカ・スイカ・スイカ]により入賞ラインを形成している場合の図柄の組み合わせを、「スイカ停止目」と示す。そして、スイカ停止目は、内部抽選で当選役として「スイカ役」が決定されている場合に入賞する賞態様に定められている。

【0 0 3 7】

また、[ベル・ベル・ベル]が何れかの入賞ライン上に停止表示される場合には、遊技状態に応じて9枚の賞メダルを払出すことを定めている。以下、[ベル・ベル・ベル]により入賞ラインを形成している場合の図柄の組み合わせを、「ベル停止目」と示す。そして、ベル停止目は、内部抽選で当選役として「左正解ベル役」、「中正解ベル役」、及び

50

「右正解ベル役」の何れかが決定されている場合に入賞する賞態様に定められている。また、本実施形態において、ベル停止目は、内部抽選で当選役として「チェリー役」が決定されている場合にも入賞する賞態様に定められている。なお、本実施形態では、ベル役の入賞とチェリー役との入賞において、同一枚数の賞メダルの払出しを定めている。

【0038】

このため、本実施形態における「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、入賞ライン上に停止表示される図柄の組み合わせに基づいて賞メダルを払出すことを定める当選役（払出役）となる。また、以下の説明で、単に「ベル役」と示す場合には、「左正解ベル役」、「中正解ベル役」、及び「右正解ベル役」を示すものとする。

10

【0039】

また、[リプレイ・リプレイ・リプレイ]が何れかの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している場合の図柄の組み合わせを、「リプレイ停止目」と示す。そして、リプレイ停止目は、内部抽選で当選役として「通常リプレイ役」が決定されている場合に入賞する賞態様に定められている。

【0040】

また、[リプレイ・リプレイ・ブランク]が何れかの入賞ライン上に停止表示される場合には、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・ブランク]により入賞ラインを形成している場合の図柄の組み合わせを、「突入リプレイ停止目」と示す。そして、突入リプレイ停止目は、「突入リプレイ役1～6」が決定されている場合に入賞する賞態様に定められている。

20

【0041】

このため、本実施形態における「通常リプレイ役」、及び「突入リプレイ役1～6」は、入賞ライン上に停止表示される図柄の組み合わせに基づいて再遊技を付与することを定める当選役（リプレイ役）となる。再遊技が付与される場合、遊技者はベット数をベットすることなく次の変動ゲームを行うことができる。そして、再遊技によりベット数が設定される場合には、再遊技が付与される契機となった変動ゲームで設定されたのと同じベット数を設定することになる。なお、リプレイ役（再遊技役）では、リプレイ役が停止表示した変動ゲームが行われたベット数と同じベット数で次の変動ゲームを行うことができるのみであって、賞としてメダルが遊技者に払い出されるわけではない。すなわち、遊技者は、リプレイ役の入賞によっては賞メダルを獲得するわけではない。また、以下の説明では、単に「リプレイ役（又は再遊技役）」と示す場合には、「通常リプレイ役」、及び「突入リプレイ役1～6」を示すものとする。また、以下の説明では、単に「突入リプレイ役」と示す場合には、「突入リプレイ役1～6」を示す。

30

【0042】

本実施形態では、上述した「チェリー役」、「スイカ役」、「ベル役」、「リプレイ役（再遊技役）」が小役となる。

また、[セブン・セブン・セブン]が何れかの入賞ライン上に停止表示される場合には、ボーナス遊技が開始（生起）されて「ボーナスゲーム（以下、「BN遊技」と示す）」を付与することを定めている。以下、[セブン・セブン・セブン]により入賞ラインを形成している場合の図柄の組み合わせを、「BN停止目」と示す。そして、BN停止目は、内部抽選で当選役として「BN役」が決定されている場合に入賞する賞態様に定められている。

40

【0043】

本実施形態において、BN役は、遊技状態としてBN遊技を作動（開始）させる契機となる当選役（ボーナス役）である。

また、本実施形態のパチスロ10には、リプレイ役（通常リプレイ役、突入リプレイ役）の当選確率を変動させて、遊技状態としてBN遊技以外における一般遊技を制御するR

50

T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、R T機能の作動態様に応じた状態に制御されるとともに、R T機能の作動中にはその種類に応じた状態に制御される。具体的に、R T機能により一般遊技では、R T 1遊技に制御される場合と、R T 2遊技に制御される場合とがある。以下の説明で、単に「R T 1遊技」と示す場合には、R T 1遊技に制御される一般遊技を示し、単に「R T 2遊技」と示す場合には、R T 2遊技に制御される一般遊技を示すものとなる。

【0044】

次に、パチスロ10の電氣的構成を図5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。

10

【0045】

主制御基板40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、サブ制御基板41、ホッパー38が接続されている。また、主制御基板40には、中央パネル15に設けられた各種表示用LED20a～20d、賭数表示部21、貯留枚数表示部22、賞枚数表示部23、ゲーム情報表示部24が接続されている。また、主制御基板40には、BETボタン28と、MAX BETボタン29と、精算スイッチ31と、スタートレバー32と、各ストップボタン33L、33C、33Rとが接続されている。また、サブ制御基板41には、演出表示装置14が接続されている。また、サブ制御基板41には、スピーカ18や、各種ランプRが接続されている。

20

【0046】

以下、主制御基板40について説明する。

主制御基板40は、主制御用CPU40aを備えており、該主制御用CPU40aには、主制御用ROM40b及び主制御用RAM40cが接続されている。主制御用CPU40aは、当選役決定乱数などの各種乱数の値を所定の周期毎に順次更新し、更新後の値を主制御用RAM40cの設定領域に設定して更新前の値を書き換えている。当選役決定乱数は、主制御用CPU40aが当選役決定テーブルに従い役（当選役）を決定する際に使用する乱数である。

30

【0047】

また、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、主制御基板40（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。

40

【0048】

また、主制御用CPU40aには、接続されるBETボタン28、MAX BETボタン29、精算スイッチ31、スタートレバー32及びストップボタン33L、33C、33R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。また、主制御用CPU40aには、ホッパー38が接続されている。

【0049】

また、主制御用ROM40bには、パチスロ10を制御するための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

50

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33L、33C、33R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。

【0050】

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について、図6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。

【0051】

また、当選役には、当選役毎に内部抽選で当選が決定されることで設定される役情報（フラグなど）が定められている。

そして、BN役には、役情報としてBN役の当選を示す情報（「BNフラグ」）を設定する単独当選とすることが定められている。

【0052】

また、チェリー役には、役情報としてチェリー役の当選を示す情報とBN役の当選を示す情報（「チェリーフラグ+BNフラグ」）を設定する重複当選とすることが定められている場合と、役情報としてチェリー役の当選を示す情報（「チェリーフラグ」）を設定する単独当選とすることが定められている場合とがある。このため、重複当選によるチェリー役の当選は、BN役の当選でもある。重複当選によるチェリー役と単独当選によるチェリー役とは、それぞれに振分けられる乱数の値を異ならせている。

【0053】

また、スイカ役には、役情報としてスイカ役の当選を示す情報（「スイカフラグ」）を設定する単独当選とすることが定められている。

また、ベル役には、役情報としてベル役の当選を示す情報（「ベルフラグ」）を設定する単独当選とすることが定められている。

【0054】

また、通常リプレイ役には、役情報として通常リプレイ役の当選を示す情報（「通常リプレイフラグ」）を設定する単独当選とすることが定められている。

また、突入リプレイ役には、役情報として突入リプレイ役の当選を示す情報と通常リプレイ役の当選を示す情報（「突入リプレイフラグ+通常リプレイフラグ」）を設定する重複当選とすることが定めている。以下では、突入リプレイ役の当選と示す場合には、同時に通常リプレイ役にも当選している時を示す。

【0055】

なお、本実施形態のパチスロ10では、後述する各リールの停止制御において、BN役と小役との役情報が設定されている場合、BN役よりも小役を優先して入賞させるようになっている。このため、重複当選とするチェリー役の当選時には、BN役よりもチェリー役の入賞が優先されることから、遊技者に対しては恰もチェリー役に当選しているかのように演出表現してなされる。

【0056】

そして、一般遊技であればRT1遊技に当選役決定テーブルT1が対応付けられているとともに、RT2遊技に当選役決定テーブルT2が対応付けられている。また、BN遊技であれば当選役決定テーブルT3が対応付けられている。

【0057】

このため、本実施形態において、図6に示すように、一般遊技では、リプレイ役（合算）の当選確率がRT2遊技（当選役決定テーブルT2）で、RT1遊技（当選役決定テ

10

20

30

40

50

ブルT 1) に比し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。また、一般遊技では、通常リプレイ役の当選確率がR T 2 遊技(当選役決定テーブルT 2)で最も高ま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、突入リプレイ役の当選確率がR T 1 遊技(当選役決定テーブルT 1)で最も高まるとともに、R T 1 遊技(当選役決定テーブルT 1)でのみ当選可能となるように、当選役決定乱数が振分けられている。なお、R T 1 遊技(当選役決定テーブルT 1)では、突入リプレイ役1~6の各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。なお、BN遊技(当選役決定テーブルT 3)では、リプレイ役を抽選対象としないように当選役決定乱数が振分けられている。

【0058】

10

このため、本実施形態では、R T 2 遊技において、リプレイ役(合算)の当選確率を高確率抽選状態に設定している一方、R T 2 遊技以外において、リプレイ役(合算)の当選確率を低確率抽選状態に設定している。また、本実施形態では、R T 2 遊技において、通常リプレイ役の当選確率を高確率抽選状態に設定しているとともに、R T 1 遊技において、突入リプレイ役の当選確率を高確率抽選状態に設定している。

【0059】

その結果、本実施形態のパチスロ10では、リプレイ役(合算)の当選確率が一般遊技で最も高まるR T 2 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を消費(投入)する場面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。その結果、R T 2 遊技では、遊技者の保有するメダルを消費(投入)を抑えつつ、BN役の抽選を受けてメダルを増加させ得るチャンスを遊技者に付与することができる。したがって、R T 2 遊技は、一般遊技における他の遊技状態に比して遊技者に有利な遊技状態(制御状態)である。

20

【0060】

また、本実施形態において、図6に示すように、BN遊技(当選役決定テーブルT 3)では、ベル役(合算)の当選確率が一般遊技(当選役決定テーブルT 1, T 2)に比し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。また、各遊技状態(当選役決定テーブルT 1~T 3)では、左正解ベル役、中正解ベル役、及び右正解ベル役の各当選確率が同一遊技状態であれば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、BN遊技(当選役決定テーブルT 3)では、ベル役を主な抽選対象とするように当選役決定乱数が振分けられている。

30

【0061】

本実施形態のパチスロ10では、ベル役(合算)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といった利益を遊技者に付与することができる。その結果、BN遊技では、遊技者の保留するメダルを増加させるチャンスを遊技者に付与することができる。したがって、BN遊技は、一般遊技に比して遊技者に有利な遊技状態(制御状態)である。そして、遊技者は、BN役に当選して入賞させて、ボーナス遊技を生起させることを目的に変動ゲームを行うことになる。

【0062】

40

また、本実施形態において、図6に示すように、一般遊技(当選役決定テーブルT 1, T 2)では、チェリー役のみBN役との重複当選があり得るように構成されている。すなわち、本実施形態において、チェリー役に対してはBN役との重複当選の割合が他の小役に比して高くなるように構成されている。このため、本実施形態のパチスロ10では、チェリー役の当選時、チェリー役の当選だけでなくBN役への当選にも遊技者に期待を抱かせることができる。本実施形態では、BN役との重複当選があり得るチェリー役が、特殊の当選役となる。

【0063】

なお、一般遊技(当選役決定テーブルT 1, T 2)では、BN役の当選確率をBN役の当選確率(1/800)と重複当選とするチェリー役の当選確率(1/200)との合算

50

(1/160)に定めている。また、一般遊技(当選役決定テーブルT1, T2)では、単独当選とするチェリー役の当選確率を1/100(100分の1)に、スイカ役の当選確率を1/100(100分の1)に定めている。また、BN遊技(当選役決定テーブルT3)では、BN役やリプレイ役を役抽選の抽選対象としないを定めているとともに、単独当選とするチェリー役の当選確率を1/100(100分の1)に、スイカ役の当選確率を1/100(100分の1)に定めている。また、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は、BN役(重複当選となるチェリー役も含む)を役抽選の抽選対象としないで、小役の当選確率を所定確率に定めている。

【0064】

以下、サブ制御基板41について説明する。

10

サブ制御基板41は、サブ制御用CPU41aを備えており、該サブ制御用CPU41aにはサブ制御用ROM41b及びサブ制御用RAM41cが接続されている。サブ制御用ROM41bには、各種遊技演出を行うための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18の音声出力態様が示される音声演出パターンや、各種ランプ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。具体的には、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。

まず、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、各種表示用LED20a~20d、賭数表示部21、貯留枚数表示部22、賞枚数表示部23、ゲーム情報表示部24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、駆動信号をホッパー38に出力して、駆動信号を1回出力する毎に賞メダルを1枚払出さ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38に出力して、クレジット分のメダルを遊技者に払出させるように制御する。

30

【0066】

そして、主制御用CPU40aは、メダル投入口27よりメダルが投入される、又は各BETボタン28, 29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28, 29が操作毎に、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。

【0067】

40

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32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に設定している。そして、主制御用CPU40aは、状態情報により遊技状態を把握している。本実施形態では、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。

【0068】

50

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。主制御用CPU40aは、役情報としてBNフラグ（BN役の役情報）を設定する場合、該BN役が入賞するまでの間、主制御用RAM40cのBNフラグを持ち越すようになっている。このようにBNフラグが持ち越されている状態は、BN役の入賞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、小役の当選の決定時、該小役の入賞の有無に関係なく役抽選の対象とする変動ゲーム（1回）の終了に伴って、主制御用RAM40cの小役の役情報（フラグ）を消去する。

【0069】

このため、BN役（単独当選に基づくBN役、又はチェリー役の重複当選に基づくBN役）は、役抽選による当選の決定が、その入賞までの変動ゲームに跨って持越可能な役となる。一方、小役は、役抽選による当選の決定が、1回の変動ゲームでのみ有効とされ、その入賞か否かに関係なく以後の変動ゲームに跨って持越不可能な役となる。

【0070】

続いて、主制御用CPU40aは、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、主制御用CPU40aは、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、主制御用CPU40aは、各リールの回転動作の開始に合わせて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。なお、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も合わせて指示する。

【0071】

続いて、主制御用CPU40aは、遊技者によりストップボタン33L、33C、33Rの各種操作信号を入力すると、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。そして、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から、各リールの変動中には各リールの変動状況と、各リールの停止中には各リールの停止状況を把握している。なお、主制御用CPU40aは、ストップボタン33L、33C、33R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。

【0072】

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、決定した当選役に基づき各ストップボタン33L、33C、33R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33L、33C、33R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33L、33C、33R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。本実施形態では、役抽選の抽選結果に応じた制御内容で、ストップボタン33L、33C、33Rの操作に基づいて対応するリールについて停止制御を行う主制御用CPU40aが、停止制御手段として機能する。

【0073】

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7つ以上の部分を有していなければ、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7つ以上の部分を有していれば、すべり制御を伴っても

10

20

30

40

50

、何れの入賞ラインにも停止させた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。

【0074】

そして、主制御用CPU40aは、BN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、BN停止目を停止表示させる。一方、主制御用CPU40aは、BN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ない場合にはBN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ようになっている。この場合には、BN役の取りこぼし（役情報の持ち越し）を発生させる。

10

【0075】

また、主制御用CPU40aは、チェリー役の当選（単独当選又は重複当選）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、ベル停止目を停止表示させる。そして、本実施形態では、遊技者による停止操作のタイミングに関係なくチェリー停止目又はベル停止目を停止表示させることになる。また、本実施形態では、停止操作が適当に行われる状況であれば、ベル停止目が停止表示される場合が多くを占めることになる。

【0076】

20

また、主制御用CPU40aは、BN役と小役との役情報の設定時、小役を優先的に入賞させるように制御するようになっている。このため、主制御用CPU40aは、重複当選による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に関係なくチェリー停止目又はベル停止目を停止表示させることで、BN役に重複して当選していたとしてもBN停止目を停止表示させることがないようになっている。そして、このようにチェリー役（単独当選又は重複当選）の当選に基づいてチェリー停止目又はベル停止目が停止表示される場合には、単独当選によるチェリー役の当選であるのか、重複当選によるチェリー役の当選（BN役にも当選している）であるのかを遊技者に把握させ得ないで、BN役の当選に対して期待を抱かせ得るようになっている。

【0077】

30

また、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る場合、スイカ停止目を停止表示させる。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、はずれ停止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。

【0078】

また、何れの当選役（BN役及び小役）も決定しない場合（はずれ役の当選時）、主制御用CPU40aは、はずれ停止目を停止表示させる。

次に、ベル役（左正解ベル役、中正解ベル役、及び右正解ベル役）及びリプレイ役（通常リプレイ役、及び突入リプレイ役1～6）の当選時における停止制御について説明する。

40

【0079】

本実施形態のパチスロ10では、「左正解ベル役」、「中正解ベル役」、及び「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き、ベル停止目、及びはずれ停止目のうち何れかの停止目が停止表示される。

【0080】

そして、左正解ベル役の当選時には、左リール13Lを停止指示するストップボタン33Lが最初に操作されることを、押し順正解として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13L以外を停止指示するストップボタン33C、33R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はずれ停止目が停止表示

50

される。

【0081】

また、中正解ベル役の当選時には、中リール13Cを停止指示するストップボタン33Cが最初に操作されることを、押し順正解として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13C以外を停止指示するストップボタン33L、33R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はずれ停止目が停止表示される。

【0082】

また、右正解ベル役の当選時には、右リール13Rを停止指示するストップボタン33Rが最初に操作されることを、押し順正解として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13R以外を停止指示するストップボタン33L、33C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はずれ停止目が停止表示される。

10

【0083】

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関係なくベル停止目（賞態様）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関係なくはずれ停止目を停止表示させる。

【0084】

また、主制御用CPU40aは、リプレイ役の当選時、当選内容に基づいて行う制御が異なる。本実施形態における主制御用CPU40aは、リプレイ役の中でも入賞に関して押し順の概念を有する突入リプレイ役の当選を決定する場合、同時に通常リプレイ役の当選を重複して決定（重複当選を決定）している。

20

【0085】

そして、主制御用CPU40aは、単独当選とする通常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単独当選とする通常リプレイ役の入賞とするリプレイ停止目（賞態様）を停止表示させる。

【0086】

また、本実施形態では、突入リプレイ役1～6の当選時、3つのストップボタンが操作されるストップボタンの操作順（押し順）が正解であれば、突入リプレイ停止目が停止表示される。

30

【0087】

そして、突入リプレイ役1の当選時には、左リール13L→中リール13C→右リール13Rを停止指示する順に各ストップボタンが操作されることを、押し順正解として突入リプレイ停止目が停止表示される。

【0088】

また、突入リプレイ役2の当選時には、左リール13L→右リール13R→中リール13Cを停止指示する順に各ストップボタンが操作されることを、押し順正解として突入リプレイ停止目が停止表示される。

【0089】

また、突入リプレイ役3の当選時には、右リール13R→左リール13L→中リール13Cを停止指示する順に各ストップボタンが操作されることを、押し順正解として突入リプレイ停止目が停止表示される。

40

【0090】

また、突入リプレイ役4の当選時には、右リール13R→中リール13C→左リール13Lを停止指示する順に各ストップボタンが操作されることを、押し順正解として突入リプレイ停止目が停止表示される。

【0091】

また、突入リプレイ役5の当選時には、中リール13C→左リール13L→右リール13Rを停止指示する順に各ストップボタンが操作されることを、押し順正解として突入リ

50

プレイ停止目が停止表示される。

【0092】

また、突入りプレイ役6の当選時には、中リール13C→右リール13R→左リール13Lを停止指示する順に各ストップボタンが操作されることを、押し順正解として突入りプレイ停止目が停止表示される。

【0093】

そして、主制御用CPU40aは、突入りプレイ役の当選時、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関係なく突入りプレイ役の入賞とする突入りプレイ停止目（賞態様）を停止表示させる。一方、主制御用CPU40aは、昇格リプレイ役や突入りプレイ役の当選時、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関係なく重複当選とする通常リプレイ役の入賞とするリプレイ停止目（賞態様）を停止表示させる。

10

【0094】

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。そして、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せているかを判定する入賞判定を行う。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。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に入賞（肯定）と判定する一方、役情報（当選役）に対応する賞態様でない場合に非入賞（否定）と判定する。

20

【0095】

そして、主制御用CPU40aは、入賞判定で入賞と判定する場合、賞態様に応じた制御を行う。主制御用CPU40a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出す制御を行う。そして、主制御用CPU40aは、入賞判定により入賞を判定する場合、入賞と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。入賞指示コマンドにより、サブ制御基板41（サブ制御用CPU41a）は、変動ゲーム開始コマンドで指定される当選役が入賞したことを認識する。また、入賞指示コマンドでは、入賞とともに何れの停止目によって入賞したか（賞態様）に関しても、サブ制御基板41（サブ制御用CPU41a）が特定できるようになっている。

30

【0096】

具体的に、主制御用CPU40aは、BN役（単独当選又は重複当選）の入賞を判定する場合、次の変動ゲームからBN遊技に移行させる遊技状態の制御を行う。そして、主制御用CPU40aは、BN遊技制御を行う。BN遊技制御において、主制御用CPU40aは、BN遊技の開始後、1回目の変動ゲームから遊技者に付与した（払出した）賞メダルのBN払出枚数のカウントを開始する。また、BN遊技制御において、主制御用CPU40aは、BN遊技の変動ゲームで賞メダルを遊技者に付与する毎にBN払出枚数を加算して更新する。そして、主制御用CPU40aは、BN払出枚数が最大払出数（本実施形態では315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。

40

【0097】

また、主制御用CPU40aは、チェリー役（単独当選又は重複当選）の入賞を判定する場合、9枚の賞メダルを払出す制御を行う。また、主制御用CPU40aは、スイカ役の入賞を判定する場合、遊技状態に応じて3枚又は15枚の賞メダルを払出す制御を行う。一方、主制御用CPU40aは、スイカ役の当選時にはずれ停止目に基づいてスイカ役の入賞を判定しない場合（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付与しない制御を行う。

【0098】

また、主制御用CPU40aは、ベル役の入賞を判定する場合、9枚の賞メダルを払出

50

す制御を行う。一方、主制御用CPU40aは、ベル役の当選時にはずれ停止目に基づいてベル役の入賞を判定しない場合（ベル役の取りこぼしを判定する場合）、1枚以上の賞メダルを付与しない制御を行う。

【0099】

また、主制御用CPU40aは、通常リプレイ役（単独当選又は重複当選）の入賞を判定する場合、次の変動ゲームを再遊技させるための制御を行う。再遊技させるための制御において、主制御用CPU40aは、再遊技させるための制御において、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し、該ベット数を設定することを終了契機として1回の変動ゲームを終了させる。また、主制御用CPU40aは、突入リプレイ役の入賞を判定する場合、次の変動ゲームを再遊技させるための制御を行うとともに、RT1遊技を終了させて次の変動ゲームからRT2遊技に移行させる遊技状態の制御を行う。

10

【0100】

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。

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。状態指示コマンドにより、サブ制御基板41（サブ制御用CPU41a）は、遊技状態が何れの状態に制御されているかを把握する。

【0101】

20

主制御用CPU40aは、一般遊技で当選したBN役の入賞を契機に、次の変動ゲームからBN遊技（BN）に移行させる。そして、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RT2遊技に移行させる。

【0102】

また、主制御用CPU40aは、RT2遊技に移行させると、RT2遊技での変動ゲームを50回行わせる間、RT2遊技に維持するとともに、RT2遊技での変動ゲームを50回行わせた（RT2遊技の移行から50回目の変動ゲームの終了）を契機に、次の変動ゲームからRT1遊技に移行させる。なお、このRT2遊技の間には、リプレイ役として通常リプレイ役が入賞し得る一方、リプレイ停止目が停止表示されてもRT2遊技が維持されるようになっている。このため、本実施形態におけるRT2遊技は、付与される変動ゲームの回数に関し、その上限回数が「50回（有限）」に設定されていることになる。また、主制御用CPU40aは、RT2遊技に移行させると、行った変動ゲームのRT2中実行回数のカウントを開始し、該RT2中実行回数によりRT1遊技への移行の契機を把握する。なお、RT1中実行回数は、BN遊技の当選によりクリア（消去）される。

30

【0103】

また、主制御用CPU40aは、RT1遊技に移行させると、突入リプレイ役の当選に基づく突入リプレイ停止目による突入リプレイ役の入賞を契機に、次の変動ゲームからRT2遊技に移行させる。一方、主制御用CPU40aは、RT1遊技に移行させると、通常リプレイ役に基づくリプレイ停止目による通常リプレイ役の入賞時、RT1遊技を継続させる。

40

【0104】

本実施形態において、RT1遊技の間には、当選役決定テーブルT1に示すように、リプレイ役として単独当選による通常リプレイ役と重複当選による通常リプレイ役又は突入リプレイ役が入賞し得る。また、RT2遊技では、当選役決定テーブルT2に示すように、突入リプレイ役が決定され得ないようになっている。このため、RT2遊技へは、BN遊技の終了後、又はRT1遊技での突入リプレイ役の入賞後にのみ移行し得ようになっている。そして、RT2遊技からRT1遊技への移行後は、突入リプレイ役が入賞することで、再度、RT2遊技へ移行することになる。

【0105】

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

50

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、該コマンドに指定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の表示内容などを制御する。また、サブ制御用CPU41a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RAM41cに記憶（設定）する。サブ制御用CPU41aは、サブ用状態情報によって、主制御用CPU40aが管理している遊技状態を把握する。そして、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に係る制御を行うようになっている。

【0106】

10

そして、サブ制御用CPU41aは、演出表示装置14の演出状態を、主制御用CPU40aが制御する遊技状態に応じて複数種類に制御するようになっている。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（遊技）を行うことになる。そして、本実施形態のパチスロ10における演出状態では、その種類から遊技状態を遊技者に把握させたり、遊技者が遊技を有利に行うことができるような演出を行ったりするようになっている。

【0107】

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（3種類）に分類されている。そして、演出状態には、遊技状態が一般遊技であってRT1遊技である場合に行われ得る通常演出状態がある。通常演出状態において演出表示装置14では、通常演出状態用の表示画面Gaとなるように「通常」が画像表示される。また、演出状態には、遊技状態が一般遊技であってRT2遊技である場合に行われるART演出状態がある。ART演出状態において演出表示装置14では、ART演出状態用の表示画面Gbとなるように「ART」が画像表示される。また、演出状態には、遊技状態がBN遊技である場合に行われるBN演出状態がある。BN演出状態において演出表示装置14では、BN演出状態用の表示画面Gcとなるように「ボーナス（BN）」が画像表示される。

20

【0108】

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、制御している演出状態を把握する。そして、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。

30

【0109】

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。

そして、本実施形態におけるサブ制御用CPU41aは、以下に説明する各演出状態での制御を行う結果、図8に示す態様で制御する演出状態を移行させる。なお、図8では、演出状態の移行先の遊技状態を「括弧」内に示している。

【0110】

最初に、通常演出状態における制御内容について説明する。

40

サブ制御用CPU41aは、遊技状態がRT1遊技である場合、通常演出状態に制御する。

【0111】

そして、サブ制御用CPU41aは、通常演出状態に制御している場合、指定される当選役に基づいた演出を行わせるとともに、これら当選役の入賞に基づいて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。そして、サブ制御用CPU41aは、BN役の入賞の指示を契機に、BN演出状態に制御する。

【0112】

また、サブ制御用CPU41aは、突入リプレイ役の当選が指定される場合、この当選時に突入リプレイ停止目を停止表示させるための押し順正解となる操作方法（ストップボ

50

タンの押し順)をナビゲート(ナビ)する「リプナビ演出」を行わせる場合がある。このリプナビ演出では、突入リプレイ役の当選も報知する。

【0113】

本実施形態におけるリプナビ演出は、演出表示装置14で行われる。演出表示装置14では、図9(a)に示すように、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「1」、「2」、「3」の数字を付す態様でリプナビ演出が行われる。図9(a)では、3つのうち右に「1」が、真ん中に「2」が、左に「3」が付されていることから、ストップボタン33Rを最初に操作すべきことと、ストップボタン33R→ストップボタン33C→ストップボタン33Lの順に操作すべきことを遊技者に把握させる。

10

【0114】

そして、サブ制御用CPU41aは、突入リプレイ役の当選が指定される場合、リプナビ演出の権利を獲得しているか否かを確認する。なお、サブ制御用CPU41aは、リプナビ演出の権利を獲得しているか否かに関する情報を、サブ制御用RAM41cに設定している。サブ制御用CPU41aは、リプナビ演出の権利を獲得していればリプナビ演出を行わせる一方、リプナビ演出の権利を獲得していなければリプナビ演出を行わせない。

【0115】

そして、サブ制御用CPU41aは、リプナビ演出を行わせる場合、変動ゲームの開始に伴い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。具体的に、サブ制御用CPU41aは、リプナビ演出を行わせるに際し、例えば、突入リプレイ役1の当選が指定されていれば、ストップボタン33L→ストップボタン33C→ストップボタン33Rの順に操作する内容でのリプナビ演出を行わせる。

20

【0116】

そして、サブ制御用CPU41aは、突入リプレイ役の入賞(突入リプレイ停止目の停止表示)を契機に、ART演出状態に制御する。この場合には、遊技状態がRT1遊技からRT2遊技に移行することになる。一方、サブ制御用CPU41aは、通常リプレイ役の入賞(リプレイ停止目の停止表示)時、通常演出状態を継続させる。この場合には、RT1遊技の遊技状態が継続されている。

【0117】

このように、通常演出状態に制御される変動ゲームでは、突入リプレイ役の当選時にリプナビ演出が行われる場合がある。そして、サブ制御用CPU41aは、通常演出状態に制御すると、リプナビ演出の権利を獲得していればART演出状態に制御するまでの間、突入リプレイ役の当選時にリプナビ演出を行わせる。このため、通常演出状態であってリプナビ演出の権利を獲得している変動ゲームでは、リプナビ演出にしたがって遊技を行うことで、遊技状態をRT2遊技に移行させることができることになる。このため、通常演出状態であってリプナビ演出の権利を獲得している状況は、遊技者に有利となる。

30

【0118】

なお、サブ制御用CPU41aは、入賞に際してストップボタンの押し順を要する突入リプレイ役の当選が指定される場合、リプナビ演出の権利を獲得していなければリプナビ演出を伴わせないようにしている。また、サブ制御用CPU41aは、入賞に際してストップボタンの押し順を要するベル役の当選が指定されても、その押し順をナビゲート(ナビ)するような演出を伴わせないようにしている。このため、通常演出状態において、遊技者は、ベル役や突入リプレイ役の当選(リプナビ演出の権利を獲得していない)時、たまたま押し順正解となる場面でこれらを入賞させ得る。

40

【0119】

次に、ART演出状態における制御内容について説明する。

サブ制御用CPU41aは、遊技状態がRT2遊技である間、ART演出状態に制御する。

【0120】

そして、サブ制御用CPU41aは、他の演出状態からART演出状態に制御する場合

50

、サブ制御用RAM 41cにART継続回数として「50回」を設定するとともに、サブ制御用RAM 41cにART中実行回数として「0回」を設定する。なお、本実施形態におけるART継続回数は、遊技状態がRT2遊技に移行してから継続される回数であって、主制御用CPU 40aが遊技状態をRT2遊技に制御することに同期させて、サブ制御用CPU 41aが演出状態をART演出状態に制御する。

【0121】

また、サブ制御用CPU 41aは、ART演出状態の制御の開始後、1回目の変動ゲームから行った変動ゲームのART中実行回数のカウントを開始する。サブ制御用CPU 41aは、ART演出状態に制御される変動ゲームを行わせる毎にART中実行回数を加算して更新する。また、サブ制御用CPU 41aは、ART中実行回数とART継続回数に基づいて、これらを演出表示装置14で遊技者に報知もする。これにより、遊技者は、ART演出状態に制御される変動ゲームが継続される回数（残り回数）を把握する。

10

【0122】

なお、サブ制御用CPU 41aは、遊技状態がRT2遊技からRT1遊技への移行が指定される変動ゲーム（この場合には、ART中実行回数がサブ制御用RAM 41cに設定されているART継続回数と一致する変動ゲーム）の終了に伴いART演出状態の制御を終了し、次の変動ゲームから通常演出状態に制御する。

【0123】

本実施形態のパチスロ10では、上限回数が設定されている（「50回」）RT2遊技を利用して、ART継続回数を1セット（一単位）とするART演出状態の変動ゲームを行わせるゲーム性を実現している。

20

【0124】

また、サブ制御用CPU 41aは、ART演出状態に制御している場合、指定される当選役に基づいた演出を行わせるとともに、これら当選役の入賞に基づいて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。そして、サブ制御用CPU 41aは、BN役の入賞の指示を契機に、BN演出状態に制御する。なお、サブ制御用CPU 41aは、ART演出状態からBN演出状態へ制御するに際し、ART継続回数やART中実行回数をクリア（消去）する。本実施形態では、BN遊技の移行によりRT2遊技が終了された後、BN遊技の終了後には新たにRT2中実行回数のカウントが開始されるRT2遊技へ移行することから、BN演出状態の移行により新たにART中実行回数のカウントが開始されるART演出状態に制御（設定）される。

30

【0125】

また、サブ制御用CPU 41aは、ベル役又は通常リプレイ役の当選が指定される場合、これらに当選している可能性があることをナビゲート（ナビ）する（報知する）小役ナビ演出を行わせる場合がある。なお、サブ制御用CPU 41aは、ベル役の当選が指定される場合、小役ナビ演出を行わせる一方で、通常リプレイ役の当選が指定される場合、小役ナビ演出を行わせないときがある。また、サブ制御用CPU 41aは、チェリー役などの他の当選役の当選が指定される場合、小役ナビ演出として後述する黄ナビ演出や白ナビ演出を行わせないが、これらとは異なる小役ナビ演出を行わせる場合がある。

【0126】

40

本実施形態における小役ナビ演出は、ナビゲートする色（色ナビ）によりベル役の当選を報知する、又はベル役と通常リプレイ役の何れかの当選を報知する。また、本実施形態における小役ナビ演出は、ナビゲートする押し順（押し順ナビ）によりベル役の当選時におけるベル停止目を停止表示させるための押し順正解となる操作方法（最初に操作すべきストップボタン）を報知する。なお、本実施形態の小役ナビ演出の押し順ナビは、入賞に際してストップボタンの押し順を要するベル役の当選時であれば、ベル停止目（ベル役）を入賞させるための押し順正解となる操作方法を報知することになる。一方、本実施形態の小役ナビ演出の押し順は、入賞に際してストップボタンの押し順を要しない通常リプレイ役の当選時であれば、押し順に関係なくリプレイ停止目（通常リプレイ役）を入賞させることができるが操作方法を報知することになる。

50

【0127】

そして、本実施形態における小役ナビ演出は、演出表示装置14で行われる。演出表示装置14では、図9(b)、(c)に示すように、ストップボタンを模した画像を3つ並べて表示させる態様で小役ナビ演出が行われる。そして、演出表示装置14では、図9(b)に示すストップボタンを模した画像を「黄色(斜線)」で表示させる黄色ナビ、又は図9(c)に示すストップボタンを模した画像を「白色(白抜き)」で表示させる白色ナビを伴う態様で小役ナビ演出が行われる。また、演出表示装置14では、ストップボタンを模した画像のうちの一つに対して「1」の数字を付す押し順ナビを伴う態様で小役ナビ演出が行われる。なお、図9(b)、(c)では、3つのうち左に「1」が付されているから、ストップボタン33Lを最初に操作すべきことを遊技者に把握させる。以下の説明では、図9(b)に示すように、黄色ナビを伴う小役ナビ演出を「黄ナビ演出」と示すとともに、図9(c)に示すように、白色ナビを伴う小役ナビ演出を「白ナビ演出」と示す。

10

【0128】

このように、ART演出状態に制御される変動ゲームでは、ベル役の当選時にベル停止目により賞メダルも獲得できるとともに、リプレイ役(この場合には通常リプレイ役)にも当選し易く保有するメダルの減少も抑えることができる。このため、ART演出状態は、遊技者に有利な特別遊技状態となる。

【0129】

また、サブ制御用CPU41aは、当選が指定される当選役に応じて、リプナビ演出の権利を獲得させるストック抽選を行うようになっている。ストック抽選でリプナビ演出の権利を獲得する場合には、その後もART演出状態(RT2遊技)に制御させる契機を獲得することになることから、ART演出状態で行わせる変動ゲームの回数(継続回数)を上乗せしてストックすることになる。なお、本実施形態のストック抽選では、1回だけでなく複数回分のリプナビ演出の権利を獲得できるようにしている。

20

【0130】

そして、サブ制御用CPU41aは、ストック抽選を行うための抽選用のモードを制御している。本実施形態における抽選用のモードは、図10(b)に示すように、複数種類(4種類)に分類されている。抽選用の各モードにおいて演出表示装置14では、ART演出状態用の表示画面Gbのもとでさらに画面の背景色がそれぞれに対応する背景色となるようになっている。図10(b)において、モード1では「白」の背景色(白抜き)、モード2では「青」の背景色(横縞)、モード3では「黄」の背景色(縦縞)、モード4では「赤」の背景色(斜め縞)と定めている。

30

【0131】

本実施形態において、サブ制御用CPU41aは、サブ制御用RAM41cに抽選用のモードの種類を示すモードフラグ(情報)を設定することで、制御している抽選用のモードを把握する。そして、サブ制御用CPU41aは、ART演出状態の制御中、ART演出状態用の画像表示用データの中でもモードフラグに対応する背景色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。なお、サブ制御用CPU41aは、他の演出状態(通常演出状態又はBN演出状態)からART演出状態の制御を開始させる場合、抽選用のモードの初期状態としてモード1に制御するようになっている。

40

【0132】

本実施形態における抽選用の各モードには、ストック抽選によるリプナビ演出の権利の獲得割合(ART演出状態で行わせる変動ゲームの回数の上乗せ割合)がそれぞれに異なるように定められており、モード1<モード2<モード3<モード4の順にリプナビ演出の権利の獲得割合が高まるようになっている。

【0133】

また、サブ制御用CPU41aは、ART演出状態に制御される変動ゲームに関連して抽選用のモードを移行させる。具体的に、サブ制御用CPU41aは、ベル停止目を停止

50

表示させ得るベル役又はチェリー役の連続入賞が発生する連続回数に基づき、モード抽選を行うようになっている。モード抽選では、現在の抽選用のモードよりもストック抽選によるリプナビ演出の権利の獲得割合が高く設定されたモードへ移行（「モードアップ」）させるか否かが決定（抽選）される。

【0134】

そして、サブ制御用CPU41aは、ベル役又はチェリー役の入賞が指示される場合、これらベル役又はチェリー役の連続入賞が発生する場合に、モード抽選を行うようになっている。サブ制御用CPU41aは、ベル役又はチェリー役の入賞が指示されると、これらが連続入賞している変動ゲームの連続回数をサブ制御用RAM41cで計数（カウント）する。連続回数は、ベル役又はチェリー役の入賞時に1加算されて更新される一方、ベル役又はチェリー役以外の当選（入賞）時やベル役の取りこぼし時に消去（クリア）されて初期値（「0（零）」）にリセットされる。

10

【0135】

本実施形態においてベル役又はチェリー役の当選時には、ベル停止目が停止表示され得る。このため、本実施形態においてベル役又はチェリー役の連続入賞が発生する状況では、ベル停止目やチェリー停止目が連続して停止表示される状況で発生し得ることになる。そして、本実施形態では、チェリー役の当選確率がベル役に比して低い、且つチェリー停止目の停止表示がストップボタンを予め定めたタイミングで操作しなければいけない構成としている。さらに、本実施形態では、ベル役の当選時であれば小役ナビ演出によりベル停止目を入賞させ得るART演出状態に制御される場面で、連続回数を計数する構成としている。このため、連続回数が計数される状況では、遊技者に対しては恰もベル役が連続入賞しているかのように演出表現してなされる。

20

【0136】

そして、サブ制御用CPU41aは、図10（a）に示すように、モード抽選を行う。本実施形態では、連続回数（ベル役又はチェリー役の連続入賞が発生している回数）に基づき、モード抽選の「モードアップ」、及び「継続（そのまま）」に乱数が振分けられている。また、サブ制御用CPU41aは、図10（a）に示すように、モード抽選で「モードアップ」とする場合に、現在の抽選用のモードよりもストック抽選によるリプナビ演出の権利の獲得割合が高く設定されたモードへ移行（「モードアップ」）させる。一方、サブ制御用CPU41aは、モード抽選で「継続（そのまま）」とする場合に、現在の抽選用のモードを継続させる。本実施形態では、図10（a）に示すように、連続回数（「2連」、「3連以上」）毎に乱数が振分けられている。なお、サブ制御用CPU41aは各抽選に用いる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。そして、各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。

30

【0137】

そして、本実施形態におけるモード抽選では、「2連」であれば1/10の確率（10%の割合）でモードアップし得るとともに、「3連以上」であれば1/1の確率（100%の割合）でモードアップするように、乱数が振分けられている。また、本実施形態におけるモード抽選では、現在の抽選用のモードよりもストック抽選によるリプナビ演出の権利の獲得割合が低く設定されたモードへ移行させ得ないようになっている。

40

【0138】

そして、本実施形態におけるモード抽選では、連続回数が「3連」となる場合、次の変動ゲームから途切れることなく連続してベル役又はチェリー役の入賞するたびにモードアップすることになる。例えば、図10（b）に示すように、現在の抽選用のモードがモード1であれば、連続回数が「2連」でモードアップを果たす場合には、抽選用のモードがモード2にモードアップする。続いて、次の変動ゲームでベル役又はチェリー役が入賞する場合には、連続回数が「3連」となるので、抽選用のモードがモード3にモードアップするとともに、さらに次の変動ゲームでもベル役又はチェリー役が入賞する場合には、連続回数が「4連（3連以上）」となるので、抽選用のモードがモード4にモードアップす

50

る。

【0139】

このため、本実施形態では、ベル役又はチェリー役の連続入賞が発生する特典として、抽選用のモードをモードアップさせるチャンスを遊技者に付与することになる。そして、ベル役又はチェリー役の連続入賞が発生するとともに、その連続回数が所定回数としての2回（2連）に到達する場合に特典として、10%の割合でモードアップし得るチャンスを遊技者に付与することになる。また、ベル役又はチェリー役の連続入賞が発生するとともに、その連続回数が所定回数としての3回以上（3連以上）に到達する場合に特典として、100%の割合でモードアップするチャンスを遊技者に付与することになる。このため、本実施形態では、ベル役又はチェリー役が特定の当選役となる一方、通常リプレイ役などその他の当選役が非特定の当選役となる。

10

【0140】

そして、サブ制御用CPU41aは、モード抽選によるモードアップの当選を契機に、次の変動ゲームからモードアップさせた抽選用のモードに制御する。これにより、遊技者は、抽選用のモードにおけるモードアップを把握し得る。なお、サブ制御用CPU41aは、抽選用のモードがモード4である場合、モード抽選自体を行わないようにしてもよいし、モード抽選は行いが全て「継続（そのまま）」の結果とするようにすることもできる。また、本実施形態では、抽選用のモードの移行を制御するサブ制御用CPU41aが、モード制御手段として機能する。

20

【0141】

また、サブ制御用CPU41aは、図11（a）、（b）に示すように、獲得抽選（ストック抽選）を行う。獲得抽選では、リプナビ演出の権利を獲得させるか否かが決定（抽選）される。本実施形態では、図11（a）に示すように、抽選用のモード毎に、当選役に基づき、「獲得」、及び「非獲得」に乱数が振分けられている。また、サブ制御用CPU41aは、図11（b）に示すように、獲得抽選で「獲得」とする場合に個数抽選（ストック抽選）をする。個数抽選では、リプナビ演出の権利の獲得個数が決定（抽選）される。本実施形態では、図11（b）に示すように、獲得個数毎に乱数が振分けられている。また、サブ制御用CPU41aは、入賞するかどうかに関係なく当選に基づいてストック抽選（獲得抽選や個数抽選）を行う。

30

【0142】

そして、サブ制御用CPU41aは、変動ゲームの開始に基づいてストック抽選を行う。すなわち、ストック抽選は、指定される当選役（はずれ役を含む）の種類に基づいて行われる。そして、本実施形態のストック抽選でリプナビ演出の権利の非獲得とする場合にはリプナビ演出の権利を獲得できないこととなる一方、ストック抽選でリプナビ演出の権利の獲得とする場合にはリプナビ演出の権利を「1回」～「5回」の何れか分、獲得することになる。

【0143】

そして、本実施形態におけるストック抽選では、はずれ役、ベル役、チェリー役（単独当選及び重複当選）、スイカ役を対象としてこれらの当選時にリプナビ演出を獲得し得るように、乱数が振分けられている。また、本実施形態におけるストック抽選では、抽選用のモードがモード1<モード2<モード3<モード4の順に、リプナビ演出の権利を獲得し易いように、乱数が振分けられている。また、本実施形態におけるストック抽選では、抽選用のモードがモード4であれば、ストック抽選の対象となる当選役の当選時にリプナビ演出の権利の獲得が100%となるように、乱数が振分けられている。また、本実施形態におけるストック抽選では、はずれ役の当選時<ベル役の当選時<チェリー役の当選時（単独当選及び重複当選）、スイカ役の当選時の順に、リプナビ演出の権利を獲得し易いように、乱数が振分けられている。なお、本実施形態におけるストック抽選では、RT2遊技で役抽選の抽選対象としている通常リプレイ役をストック抽選の対象となる当選役に定めていない。

40

【0144】

50

そして、サブ制御用CPU41aは、ストック抽選で「1回」～「5回」の当選を契機に、サブ制御用RAM41cに当選した回数分のリプナビ演出の権利を獲得している情報（フラグ）を設定する。なお、サブ制御用CPU41aは、既に獲得した分のリプナビ演出の権利が存在する場合、その分に今回の当選した回数分を加算した情報に更新する。なお、リプナビ演出の権利の獲得時、演出表示装置14では、リプナビ演出の権利の獲得を報知する演出を伴う。これにより、遊技者は、リプナビ演出の権利の獲得を把握し得る。

【0145】

次に、BN演出状態における制御内容について説明する。

サブ制御用CPU41aは、遊技状態がBN遊技である間、BN演出状態に制御する。

そして、サブ制御用CPU41aは、各演出状態からBN演出状態に制御する場合、主制御用CPU40aが管理するBN払出枚数に対応する枚数を、演出表示装置14で遊技者に報知する。なお、サブ制御用CPU41aは、主制御用CPU40aからの各種コマンドから当選役や賞態様を特定する結果、主制御用CPU40aが管理するBN払出枚数に対応する枚数を把握し得る。また、サブ制御用CPU41aは、BN役の終了が指示される場合、BN演出状態の制御を終了し、次の変動ゲームからART演出状態に制御する。この場合には、遊技状態がRT2遊技に移行されている。

【0146】

また、サブ制御用CPU41aは、BN演出状態に制御している場合、指定される当選役に基づいた演出を行わせるとともに、これら当選役の入賞に基づいて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。そして、サブ制御用CPU41aは、ベル役の当選が指定される場合、ART演出状態で実行させる黄ナビ演出を行わせる。また、サブ制御用CPU41aは、黄ナビ演出に関してはART演出状態と同様の制御を行うため、ここでの説明は割愛する。このため、BN演出状態に制御される変動ゲームでは、ベル停止目により賞メダルを好適に獲得できる。

【0147】

次に、ART演出状態における制御中において、小役ナビ演出を行わせる際の制御内容について詳しく説明する。

サブ制御用CPU41aは、ベル役の当選が指定される場合、ART演出状態に制御される変動ゲームに関連して小役ナビ演出として、黄ナビ演出及び白ナビ演出の何れかを行わせる。具体的に、サブ制御用CPU41aは、連続回数（ベル役又はチェリー役の連続入賞が発生している回数）に基づき、ベル当選時のナビ演出抽選を行うようになっている。ベル当選時のナビ演出抽選では、小役ナビ演出として黄ナビ演出及び白ナビ演出の何れを行わせるかが決定（抽選）される。

【0148】

そして、サブ制御用CPU41aは、図12（a）に示すように、ベル当選時のナビ演出抽選を行う。本実施形態では、連続回数（ベル役又はチェリー役の連続入賞が発生している回数）に基づき、ベル当選時のナビ演出抽選の「黄ナビ演出」、及び「白ナビ演出」に乱数が振分けられている。また、サブ制御用CPU41aは、入賞するかどうかに関係なく当選に基づいてベル当選時のナビ演出抽選を行う。

【0149】

そして、本実施形態におけるベル当選時のナビ演出抽選では、ベル役又はチェリー役の入賞の次の変動ゲームでない、すなわち連続回数が「0連」時におけるベル役の当選となる場合、白ナビ演出に比して黄ナビ演出を行わせ易くなるように、乱数が振分けられている。また、本実施形態におけるベル当選時のナビ演出抽選では、ベル役又はチェリー役の連続入賞が1回の次の変動ゲームである、すなわち連続回数が「1連」時におけるベル役の当選となる場合、黄ナビ演出に比して白ナビ演出を行わせ易くなるように、乱数が振分けられている。また、本実施形態におけるベル当選時のナビ演出抽選では、ベル役又はチェリー役の連続入賞が2回の次の変動ゲームである、すなわち連続回数が「2連」時におけるベル役の当選となる場合、黄ナビ演出に比して白ナビ演出を行わせ易く、且つ連続回数が「1連」時に比して白ナビ演出を行わせ易くなるように、乱数が振分けられている。

10

20

30

40

50

また、本実施形態におけるベル当選時のナビ演出抽選では、ベル役又はチェリー役の連続入賞が3回以上の次の変動ゲームである、すなわち連続回数が「3連以上」時におけるベル役の当選となる場合、黄ナビ演出に比して白ナビ演出を行わせ易く、且つ連続回数が「2連」時に比して白ナビ演出を行わせ易くなるように、乱数が振分けられている。

【0150】

また、サブ制御用CPU41aは、通常リプレイ役の当選が指定される場合、ART演出状態に制御される変動ゲームに関連して小役ナビ演出として、白ナビ演出を行わせる場合がある。具体的に、サブ制御用CPU41aは、連続回数（ベル役又はチェリー役の連続入賞が発生している回数）に基づき、通常R当選時のナビ演出抽選を行うようになってい

10

【0151】

そして、サブ制御用CPU41aは、図12(b)に示すように、通常R当選時のナビ演出抽選を行う。本実施形態では、連続回数（ベル役又はチェリー役の連続入賞が発生している回数）に基づき、通常R当選時のナビ演出抽選の「なし（非実行）」、及び「白ナビ演出」に乱数が振分けられている。また、サブ制御用CPU41aは、入賞するかどうかに関係なく当選に基づいて通常R当選時のナビ演出抽選を行う。

【0152】

また、本実施形態における通常R当選時のナビ演出抽選では、ベル役又はチェリー役の入賞の次の変動ゲームでない、すなわち連続回数が「0連」時における通常リプレイ役の当選となる場合、他の場合に比して白ナビ演出を行わせ難くなるように、乱数が振分けられている。また、本実施形態における通常R当選時のナビ演出抽選では、ベル役又はチェリー役の入賞の次の変動ゲームの場合、連続回数が多いほど白ナビ演出を行わせ易くなるように、乱数が振分けられている。また、本実施形態における通常R当選時のナビ演出抽選では、ベル役又はチェリー役の連続入賞が3回未満の次の変動ゲームである、すなわち連続回数が「0連」、「1連」、及び「2連」時における通常リプレイ役の当選となる場合、同一条件でのベル当選時のナビ演出抽選に比して白ナビ演出を行わせ難くなるように、乱数が振分けられている。一方、本実施形態における通常R当選時のナビ演出抽選では、ベル役又はチェリー役の連続入賞が3回以上の次の変動ゲームである、すなわち連続回数が「3連以上」時における通常リプレイ役の当選となる場合、同一条件でのベル当選時のナビ演出抽選に比して白ナビ演出を行わせ易くなるように、乱数が振分けられている。

20

30

【0153】

このように構成される本実施形態では、ベル役の当選時だけでなく通常リプレイ役の当選時にも小役ナビ演出（白ナビ演出）を行わせることで、ベル役の当選時でなくてもベル役の当選（入賞）に対する期待、すなわちベル役の連続入賞に対する期待を遊技者に抱かせることができる。

【0154】

さらに本実施形態では、ベル役の当選時、連続回数が多いほど白ナビ演出が行われ易くなる一方、連続回数が多いほど黄ナビ演出が行われ難くことになる。また、本実施形態では、ベル役又はチェリー役の入賞の次の変動ゲームであれば、通常リプレイ役の当選時、連続回数が多いほどベル役の当選時にも行われる白ナビ演出（小役ナビ演出）が行われ易くなる。

40

【0155】

本実施形態において連続回数が多い場面は、抽選用のモードのモードアップに対する遊技者の期待が高まる場面となる。このように抽選用のモードのモードアップに対する遊技者の期待が高まる場面では、ベル役の当選時にのみ行われる黄ナビ演出ではなくベル役の当選時以外となる通常リプレイ役の当選にも行われる白ナビ演出が行われ易いことになる。また、このように抽選用のモードのモードアップに対する遊技者の期待が高まる場面では、ベル役の当選時にも行われる白ナビ演出が行われ易いことになる。また、このように抽選用のモードのモードアップに対する遊技者の期待が高まる場面では、白ナビ演出が行

50

われても、実際に入賞を確認するまでベル役に当選しているか否かを認識させ難いことになる。このため、本実施形態では、ベル役又はチェリー役の入賞の次の変動ゲームにおいて、連続回数が多いほどベル役の連続入賞に対する遊技者の期待を高めることができる。そして、その結果、連続回数が多いほど、遊技を盛り上げることができる。

【0156】

また、本実施形態では、通常リプレイ役の当選時、ベル役又はチェリー役の入賞の次の変動ゲームでなくてもベル役の当選時にも行われる白ナビ演出（小役ナビ演出）が行われ得ることになる。このため、本実施形態では、ベル役又はチェリー役の入賞の次の変動ゲームにおいて、白ナビ演出を行わせた結果、通常リプレイ役が入賞しても違和感のない演出を実現することができる。

10

【0157】

また、本実施形態では、チェリー役の当選時に小役ナビ演出が行わせないことで、小役ナビ演出が行われない場合にもベル役又はチェリー役の連続入賞が発生する場面を創り出している。すなわち、本実施形態において、ベル役又はチェリー役の連続入賞が発生する場面は、小役ナビ演出の連続する場面に限らず小役ナビ演出が連続しなくても発生し得ることになる。

【0158】

また、本実施形態では、チェリー役の当選時、BN役との重複当選となり得ようになっている。このため、ベル役又はチェリー役の入賞の次の変動ゲームでは、小役ナビ演出が行われなければ、チェリー役に当選している可能性がある。そして、チェリー役の当選時には、連続回数として計数されるようにすることで、ベル役の連続入賞の継続中にチェリー役に当選（入賞）しても遊技者にとって不利益とならないことになる。すなわち、チェリー役の当選時には、BN役の重複当選であればBN役による恩恵を遊技者に付与する一方で、BN役の重複当選でなくても連続回数として計数（加算）されることによる恩恵を遊技者に付与することになる。このため、本実施形態では、チェリー役の当選時、BN役に重複当選しているか否かに関係なく遊技者にとって有益となり得ようになっている。

20

【0159】

本実施形態では、特定の当選役となるベル役の当選を報知する小役ナビ演出が当選報知演出となるとともに、ベル役の当選時にのみ行われる黄ナビ演出が専用の当選報知演出となる一方、非特定の当選役となる通常リプレイ役の当選時にも行われる白ナビ演出が共通の当選報知演出となる。また、本実施形態では、小役ナビ演出を行う演出表示装置14が報知手段として機能するとともに、演出表示装置14で小役ナビ演出を行わせるように制御するサブ制御用CPU41aが、演出制御手段として機能する。

30

【0160】

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) 特定の当選役（ベル役）に当選する場合には、該当選を報知する当選報知演出（小役ナビ演出）が報知手段（演出表示装置14）で行われる構成とした。また、当選報知演出（小役ナビ演出）には、特定の当選役（ベル役）に当選する場合に行われる専用の当選報知演出（黄ナビ演出）と、特定の当選役又は特定の当選役以外（ベル役又は通常リプレイ役）に当選する場合に行われる共通の当選報知演出（白ナビ演出）とを含む構成とした。そして、特定の当選役（ベル役（又はチェリー役））の入賞の次の遊技（変動ゲーム）では、特定の当選役以外（通常リプレイ役）に当選する場合、共通の当選報知演出（白ナビ演出）を行わせ得る構成とした。このため、特定の当選役（ベル役（又はチェリー役））の入賞の次の遊技（変動ゲーム）では、当選する当選役に関係なく連続入賞が発生するのではないかという感覚を遊技者に与えることができる。その結果、特定の当選役（ベル役（又はチェリー役））の入賞の次の遊技（変動ゲーム）を盛り上げることで遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0161】

(2) 特定の当選役（ベル役（又はチェリー役））の入賞の次の遊技（変動ゲーム）で常に共通の当選報知演出（白ナビ演出）が行われる構成であると、共通の当選報知演出（

50

白ナビ演出)が行われても特定の当選役(ベル役)に対する期待を低下させてしまいかねない。そこで、特定の当選役(ベル役(又はチェリー役))の入賞の次の遊技(変動ゲーム)において、特定の当選役以外(通常リプレイ役)の当選時に共通の当選報知演出(白ナビ演出)が行われる場面が、連続回数が多いほど到来し易くなる構成とした。そして、連続回数が多いほど特典(抽選用のモードのモードアップ)の付与に対する遊技者の期待が高まることになる。このため、特定の当選役(ベル役(又はチェリー役))の入賞の次の遊技(変動ゲーム)であって、さらに特典(抽選用のモードのモードアップ)の付与に対する遊技者の期待が高まる場面において、連続入賞が発生するのではないかという感覚を遊技者に与え易くなる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0162】

10

(3) また、特定の当選役(ベル役)の当選時には、連続回数が多いほど、共通の当選報知演出(白ナビ演出)が行われ易い構成とした。このため、特典(抽選用のモードのモードアップ)の付与に対する遊技者の期待が高まる場面において、共通の当選報知演出(白ナビ演出)が行われても、実際に入賞を確認するまで特定の当選役(ベル役)に当選しているか否かを認識させ難くなる。そして、共通の当選報知演出(白ナビ演出)が行われれば連続入賞が発生するのではないかという感覚を遊技者に与えることができる。その結果、連続回数が多いほど、遊技を盛り上げて遊技の興趣を向上させることができる。

【0163】

(4) 特定の当選役(ベル役(又はチェリー役))の入賞の次の遊技(変動ゲーム)でなくても特定の当選役以外(通常リプレイ役)に当選する場合には、共通の当選報知演出(白ナビ演出)を行わせ得る構成とした。このため、特定の当選役(ベル役(又はチェリー役))の入賞の次の遊技(変動ゲーム)で共通の当選報知演出(白ナビ演出)が行われる結果、特定の当選役以外(通常リプレイ役)が入賞しても遊技者に違和感を与えないようにすることができる。

20

【0164】

(5) 連続回数には、ボーナス役(BN役)との重複当選の割合が他の当選役に比して高く設定された特殊の当選役(チェリー役)の入賞も計数される構成とした。そして、特殊の当選役(チェリー役)の入賞を計数しない場合には、連続入賞の継続中に特殊の当選役(チェリー役)が入賞すると、ボーナス役(BN役)に重複当選していれば遊技者にとって有益となる。一方、特殊の当選役(チェリー役)の入賞を計数しない場合には、連続入賞の継続中に特殊の当選役(チェリー役)が入賞すると、ボーナス役(BN役)に重複当選していなければ遊技者にとって無益となる。しかしながら、連続回数に特殊の当選役(チェリー役)の入賞も計数されるようにすることで、特殊の当選役(チェリー役)が入賞してボーナス役に重複当選していなくても特典(抽選用のモードのモードアップ)の付与のチャンスが継続されることから、遊技者にとって有益となり得る。その結果、連続入賞の継続中における遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0165】

(6) 当選報知演出(小役ナビ演出)は、停止操作の順序を報知する(押し順をナビする)態様で行われる構成とした。さらに、連続回数が所定回数(2回(2連)、3回以上(3連以上))、に到達する場合に付与される特典(抽選用のモードのモードアップ)は、各遊技(変動ゲーム)が特定の当選役(ベル役)の当選時に当選報知演出(小役ナビ演出)が実行される特別遊技状態(ART演出状態)で行われる間とする構成とした。このため、特別遊技状態(ART演出状態)で行われる遊技(変動ゲーム)において、特定の当選役以外(通常リプレイ役)に当選する場合にも当選報知演出(小役ナビ演出)により停止操作の順序を報知する(押し順をナビする)ことから、当選する当選役に関係なく連続入賞が発生するのではないかという感覚を遊技者に与えることができる。その結果、特定の当選役(ベル役(又はチェリー役))の入賞の次の遊技(変動ゲーム)を盛り上げることで遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0166】

(7) 特典としてその時の上乗せ割合(リブナビ演出の権利の獲得割合)よりも高い上

50

乗せ割合（獲得割合）を定めたモード（抽選用のモード）へ移行させ得る構成とした。このため、特別遊技状態（ART演出状態）で当選報知演出（小役ナビ演出）が行われる場合には、特定の当選役（ベル役）の獲得のために停止操作（ストップボタンの操作）を行うだけでなく、特典の付与に繋がる連続入賞が発生するのではないかという感覚を遊技者に与えることができる。その結果、特別遊技状態（ART演出状態）での遊技の興趣を向上させることができる。

【0167】

（８）特別遊技状態中（ART演出状態中）には、その時の上乗せ割合（獲得割合）よりも低い上乗せ割合（獲得割合）を定めたモード（抽選用のモード）へ移行させることがない構成とした。このため、特別遊技状態中（ART演出状態中）には、特定の当選役（ベル役（又はチェリー役））を連続入賞させるほど遊技者にとって有利にすることができる。その結果、特別遊技状態（ART演出状態）で当選報知演出（小役ナビ演出）が行われると、特定の当選役（ベル役）の入賞に期待することから、連続入賞が発生するのではないかと感じる感覚を遊技者に与えることで、特別遊技状態（ART演出状態）での遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0168】

（９）上乗せ割合（獲得割合）のモード（抽選用のモード）は、一単位（１セット）の特別遊技状態（ART演出状態）の開始に伴っては直前の一単位（１セット）の特別遊技状態（ART演出状態）におけるモード（抽選用のモード）に関係なく新たにモード（抽選用のモード）を設定する構成とした。このため、特別遊技状態（ART演出状態）が行われる度に特定の当選役（ベル役）を連続入賞させて上乗せ割合（獲得割合）を高める目的を遊技者に与えることで、特別遊技状態（ART演出状態）での遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0169】

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、複数のセットのART演出状態の間で、抽選用のモードを引き継ぎ可能に構成してもよい。

【0170】

・本実施形態において、抽選用のモードは、モード抽選などを契機にその時の獲得割合よりも低い獲得割合を定めたモードへ移行可能に構成してもよい。

30

・本実施形態において、ベル役又はチェリー役の連続入賞が発生する特典は、遊技者に有利となる内容であれば変更してもよい。例えば、上記特典は、連続回数に応じてリプナビ演出の権利の獲得とする構成などが考えられる。

【0171】

・本実施形態では、連続回数が多いほど遊技者に有利になる仕様となっていれば、ベル役又はチェリー役の連続入賞が発生する回数とモード抽選による移行の割合との関係を変更してもよい。また、特典の付与となる所定回数は、１種類や３種類以上設定することもできる。

【0172】

・本実施形態では、抽選用のモードの移行により遊技者に有利になる仕様となっていれば、抽選用のモードにおけるリプナビ演出の権利の獲得割合を変更してもよい。また、抽選用のモードは、抽選用のモードの移行により遊技者に有利になる仕様となっていれば、その種類を３種類以下にしたり５種類以上に変更したりしてもよい。

40

【0173】

・本実施形態は、ART演出状態中の上乗せ内容として、ART演出状態の継続回数の上乗せを行う仕様に適用することもできる。この場合、継続回数の上乗せ割合は、抽選用のモードに依存する構成とすればよい。この場合、RT2遊技は、例えば、上限回数を設定しない（「無限」）仕様とするとともに、ベル役の取りこぼしなどによる所定の契機の到来によりRT1遊技に移行される仕様などで実現することができる。また、この場合、ART演出状態は、例えば、予め「５０回」を設定するとともに、その「５０回」に加え

50

て上乗せされる分の継続回数に亘って制御される使用などで実現することができる。そして、この場合、例えば、ベル役の取りこぼしをR T 2 遊技からR T 1 遊技への所定の契機の到来とすることで、少なくともA R T 演出状態の制御中にR T 2 遊技が終了されない仕様が考えられる。

【0174】

・本実施形態は、通常演出状態中において、ベル役又はチェリー役の連続入賞が発生する特典を付与することもできる。この場合、通常演出状態では、例えば、A R T 演出状態のようにストック抽選を行う構成としてもよい。また、この場合、通常演出状態では、ストック抽選は行わないが次回のA R T 演出状態における抽選用のモードを内部的にモードアップさせ得る仕様としてもよい。

10

【0175】

・本実施形態において、特定の当選役としては、ストップボタンの押し順を要さない当選役を対応付けてもよい。この場合、小役ナビ演出としては、押し順ナビを伴わせないで、色ナビのみを伴わせる仕様とすることもできる。本別例では、黄ナビを伴う小役ナビ演出が専用の当選報知演出となるとともに、白ナビを伴う小役ナビ演出が共通の当選報知演出となる。

【0176】

・本実施形態において、ベル役の入賞のみを継続回数として計数する構成としてもよい。この場合、チェリー役の入賞による払出枚数は、ベル役と同一枚数に設定しなくてもよい。また、継続回数としては、ベル役やリプレイ役に比して当選確率が低いスイカ役の入賞を計数してもよい。

20

【0177】

・本実施形態では、チェリー役以外の小役においてもB N 役と重複当選し得るようにしてもよい。一方、本実施形態では、B N 役と重複当選する小役を設定しないこともできる。

【0178】

・本実施形態では、通常リプレイ役の当選時、ベル役又はチェリー役の入賞の次の変動ゲームでなければ小役ナビ演出（白ナビ演出）を行わせなくてもよい。

・本実施形態では、ベル役の当選時、継続回数に関係なく黄ナビ演出に比して白ナビ演出を行わせ易くすることもできる。また、ベル役の当選時には、継続回数に関係なく黄ナビ演出や白ナビ演出を一定の割合で行わせることもできる。また、ベル役の当選時には、継続回数が多いほど白ナビ演出に比して黄ナビ演出を行わせ易くすることもできる。

30

【0179】

・本実施形態では、通常リプレイ役の当選時、継続回数に関係なく白ナビ演出を一定の割合で行わせることもできる。また、通常リプレイ役の当選時には、継続回数が多いほど白ナビ演出を行わせ難くすることもできる。

【0180】

・本実施形態では、ベル役又は通常リプレイ役の当選時には、継続回数が同一条件であれば、通常リプレイ役の当選時、ベル役の当選時に比して白ナビ演出を行わせ易くすることもできる。また、ベル役又は通常リプレイ役の当選時には、継続回数が同一条件であれば、同一の割合で白ナビ演出を行わせることもできる。

40

【0181】

・本実施形態では、チェリー役の当選時、ベル役や通常リプレイ役の当選時のように黄ナビ演出や白ナビ演出を行わせ得るようにしてもよい。また、ベル役以外の当選役の当選時には、通常リプレイ役の当選時のように白ナビ演出を行わせ得るようにしてもよい。また、通常リプレイ役の当選時には、白ナビ演出を行わせない場合、他の小役ナビ演出を行わせることもできる。

【0182】

・本実施形態では、ボーナス遊技を設定しないようなパチスロに適用してもよく、例えば、R T 2 遊技に基づくA R T 演出状態での遊技により遊技者の保有する賞メダルを増加

50

させる仕様のパチスロに適用することもできる。

【0183】

・本実施形態では、R T 2 遊技 (A R T 演出状態) へ移行する仕様を変更してもよく、例えば、B N 遊技の終了後、特殊な R T 状態を経由する仕様としたりもできる。

・本実施形態において、特別遊技状態は、遊技者にとって有利であればよく、例えば、リプレイ役の合算の当選確率を他の遊技状態とほとんど変わりなく設定することもできる。この場合、特別遊技状態では、他の遊技状態で行わないベルナビ演出を行わせる仕様とすることで、遊技者にとって有利となる。

【0184】

・本実施形態では、小役ナビ演出を演出表示装置 1 4 で行うようにしたが、演出表示装置 1 4、スピーカ 1 8、及びランプ R で合わせて行わせることもできるし、スピーカ 1 8、及びランプ R のいずれかで行わせることできる。

【0185】

・本実施形態では、抽選用のモードを表示画面により遊技者に報知したが、報知しなくてもよい。すなわち、抽選用のモードは、サブ制御用 C P U 4 1 a により内部的に管理されるモードとして実現することもできる。そして、本実施形態は、抽選用のモードが何れであるかを遊技の流れから遊技者に推測させるゲーム性としてもよい。

【0186】

・本実施形態では、B N 遊技の終了を、入賞回数のみで規定することもできるし、実行回数のみで規定することもできる。また、B N 役の種類を増やすこともできるし、B N 役としてチャレンジタイム (所謂、「C T」) としてもよい。

【0187】

・本実施形態では、突入リプレイ役やベル役における停止目が変化し得る要素として、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、小役ナビ演出では、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。

【0188】

・本実施形態は、遊技媒体として遊技球を (パチンコ球) を用いるパチンコ式スロット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。

【0189】

(イ) 前記特定の当選役は、遊技者による停止操作が予め定めた順序で行われる場合に入賞されるようになっており、前記当選報知演出は、停止操作の順序を報知する態様で行われるとともに、前記特定の当選役の当選時であれば該特定の当選役を入賞させることができる停止操作の順序を報知する態様で行われ、各遊技が前記特定の当選役の当選時に前記当選報知演出を実行させる特別遊技状態で行われる間には、前記連続回数が所定回数に到達する場合に遊技者に特典が付与されるように構成された遊技機。

【0190】

(ロ) 各遊技が前記特別遊技状態で行われる間に前記特別遊技状態での遊技を行う継続回数を所定の条件の成立を契機に上乗せする上乗せ割合を定めたモードを制御するモード制御手段を備え、前記モード制御手段は、前記連続回数が所定回数に到達する場合に遊技者に特典としてその時の上乗せ割合よりも高い上乗せ割合を定めたモードへ移行させ得るように構成された技術的思想 (イ) に記載の遊技機。

【0191】

(ハ) 前記モード制御手段は、前記特別遊技状態中にその時の上乗せ割合よりも低い上乗せ割合を定めたモードへ移行させることがないように構成された技術的思想 (ロ) に記載の遊技機。

【0192】

(ニ) 前記特別遊技状態は、前記継続回数の遊技が行われるまでを一単位として行われ

10

20

30

40

50

るようになっており、前記モード制御手段は、一単位の前記特別遊技状態の開始に伴っては直前の一単位の前記特別遊技状態における前記モードに関係なく新たに前記モードを設定するように構成された技術的思想（ロ）又は（ハ）に記載の遊技機。

【0193】

（ホ）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、前記1回の遊技が開始されるに際し複数の当選役の中から当選役を抽選する当選役抽選手段を備え、前記当選役抽選手段での特定の当選役の当選に基づく該特定の当選役が入賞する遊技の連続回数が所定回数に到達する場合に遊技者に特典が付与される遊技機において、前記特定の当選役に当選する場合に、該当選を報知する当選報知演出を報知手段に行わせるように制御する演出制御手段を備え、前記当選報知演出には、前記特定の当選役に当選する場合に行われる専用の当選報知演出と、前記特定の当選役又は前記特定の当選役以外に当選する場合に行われる共通の当選報知演出とを含み、前記演出制御手段は、前記特定の当選役の入賞の次の遊技であれば前記特定の当選役以外に当選する場合、前記共通の当選報知演出を行わせ得るように構成されたことを特徴とする遊技機。

10

【0194】

（ヘ）前記演出制御手段は、前記特定の当選役の入賞の次の遊技であれば前記特定の当選役以外に当選する場合に、前記連続回数が多いほど前記共通の当選報知演出を行わせ易く構成された技術的思想（ホ）に記載の遊技機。

20

【0195】

（ト）前記演出制御手段は、前記特定の当選役に当選する場合に、前記連続回数が多いほど前記共通の当選報知演出を行わせ易く構成された技術的思想（ホ）又は技術的思想（ヘ）に記載の遊技機。

【0196】

（チ）前記演出制御手段は、前記特定の当選役の入賞の次の遊技でなくても前記特定の当選役以外に当選する場合に、前記共通の当選報知演出を行わせ得るように構成された技術的思想（ホ）、技術的思想（ヘ）及び技術的思想（ト）のうちいずれか一項に記載の遊技機。

【0197】

（リ）当選役には、前記特定の当選役に加えてボーナス役との重複当選の割合が他の当選役に比して高く設定された特殊の当選役を含み、前記連続回数には、前記特殊の当選役の当選に基づく該特殊の当選役の入賞も計数されるように構成された技術的思想（ホ）、技術的思想（ヘ）、技術的思想（ト）及び技術的思想（チ）のうちいずれか一項に記載の遊技機。

30

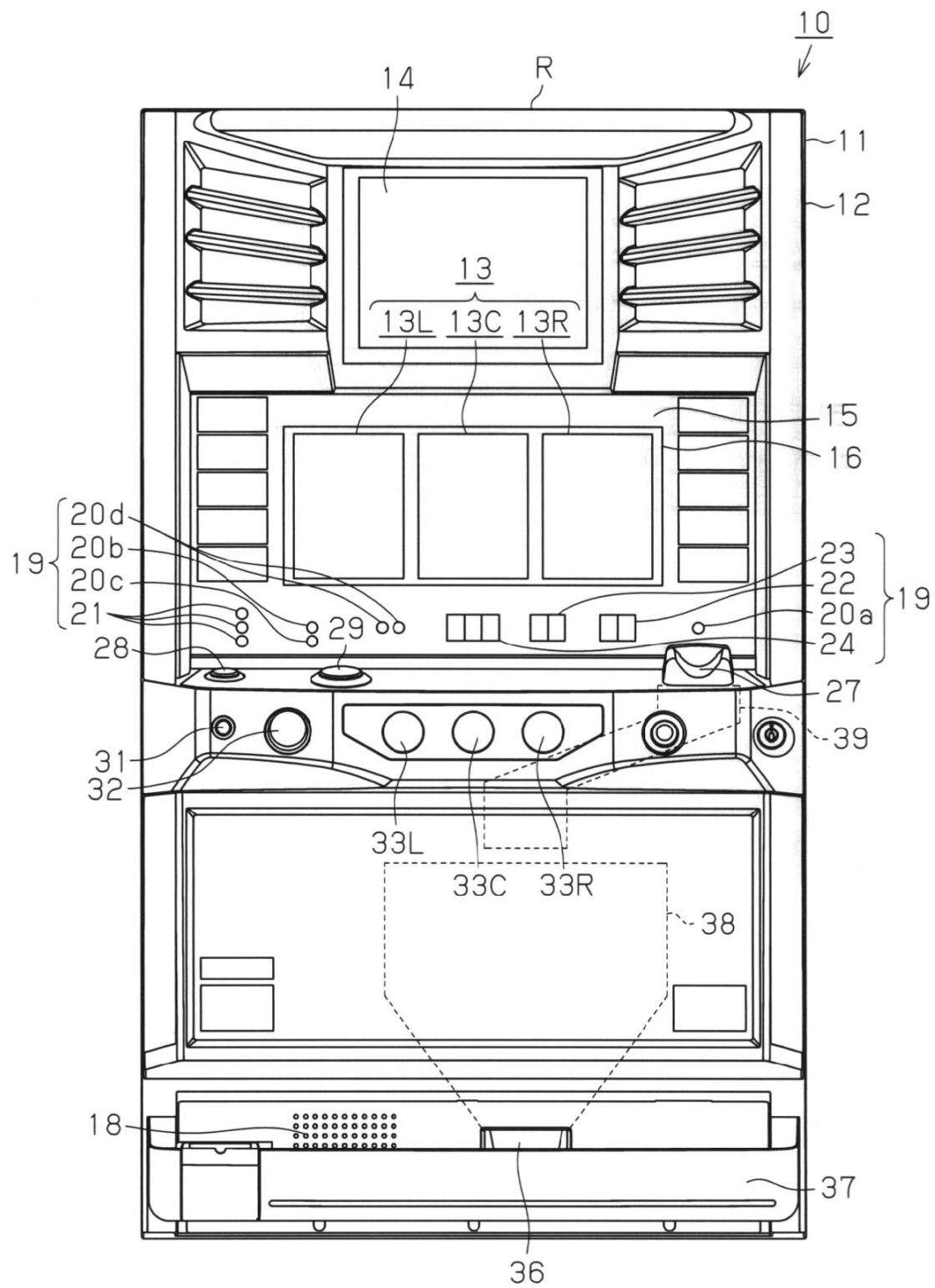
【符号の説明】

【0198】

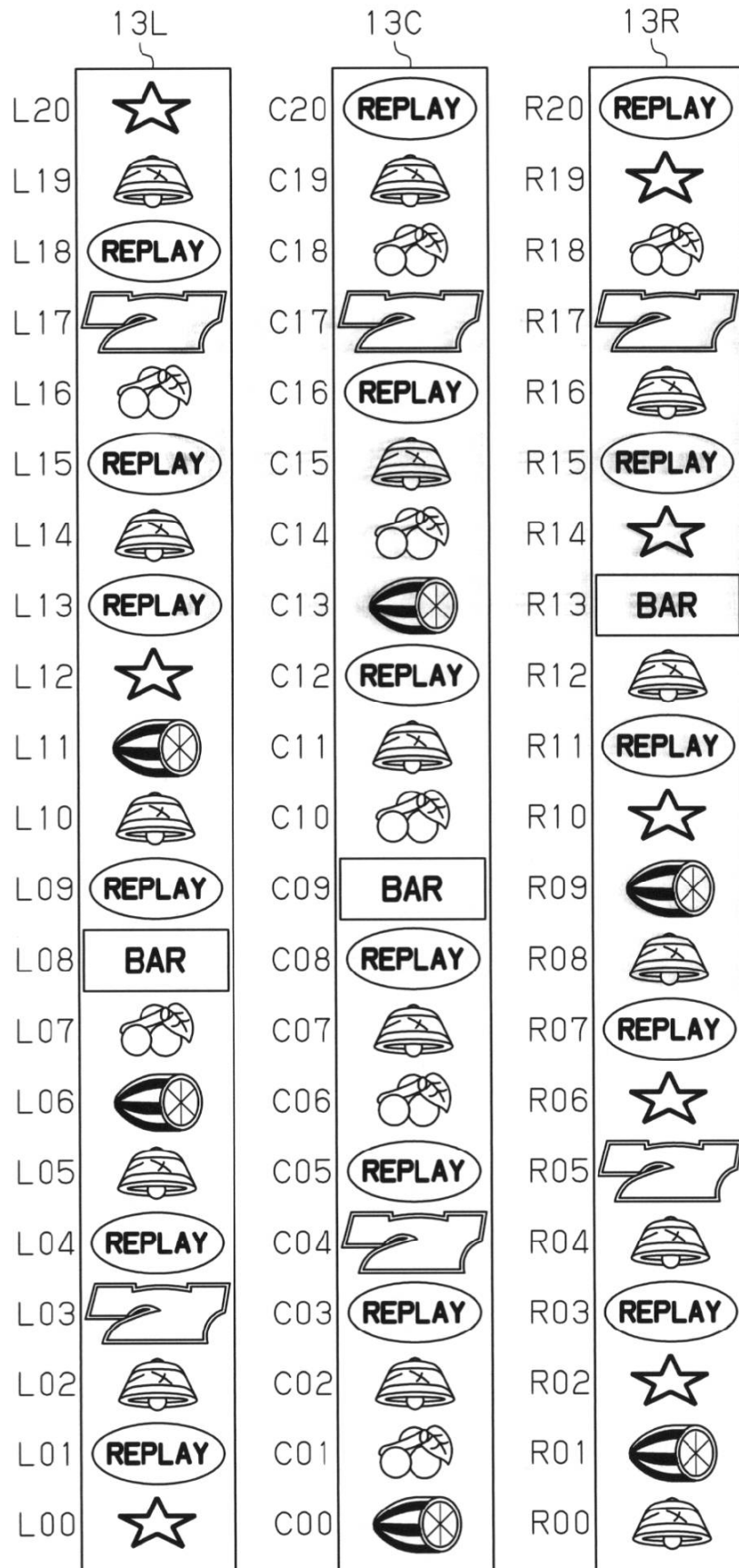
L1～L4…入賞ライン、L5…非入賞ライン、10…パチスロ、13…リールユニット、13L…左リール、13C…中リール、13R…右リール、14…演出表示装置、32…スタートレバー、33L、33C、33R…ストップボタン、40…主制御基板、40a…主制御用CPU、40b…主制御用ROM、40c…主制御用RAM、41…サブ制御基板、41a…サブ制御用CPU、41b…サブ制御用ROM、41c…サブ制御用RAM。

40

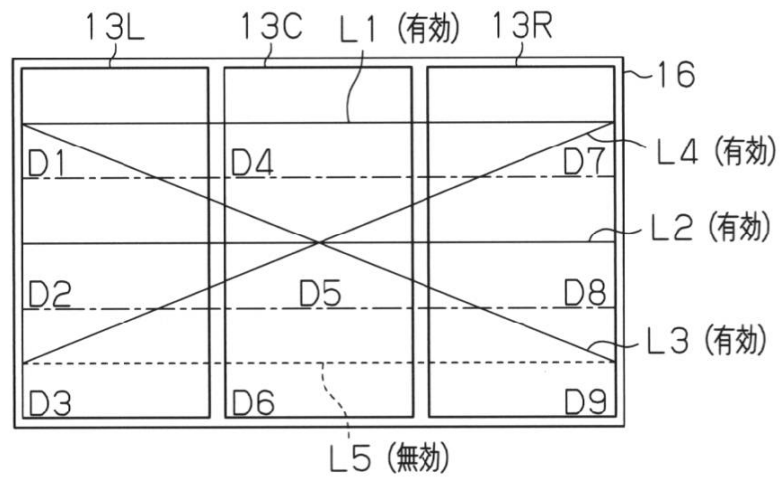
【図 1】



【図 2】



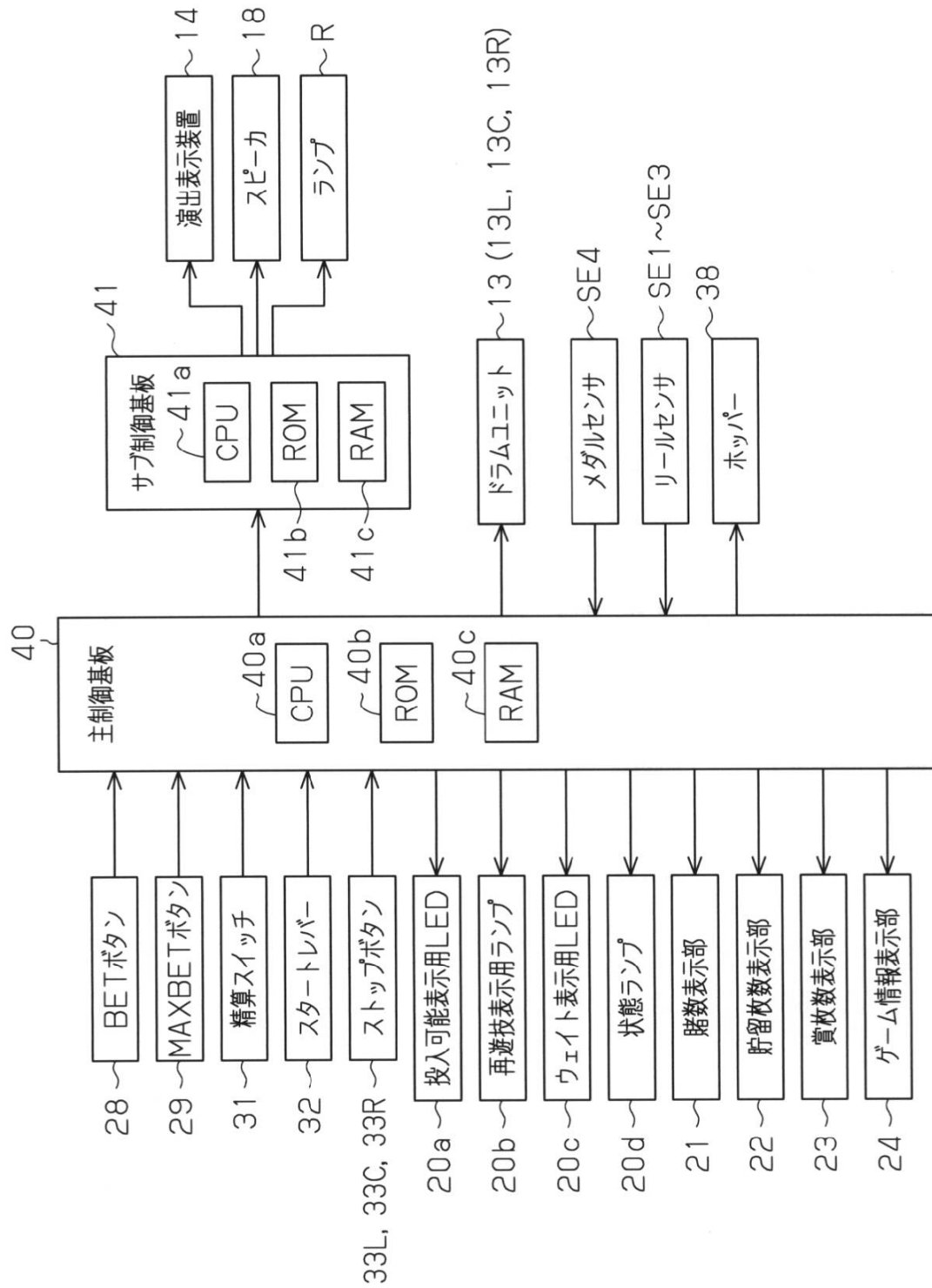
【図 3】



【図 4】

役構成			賞	
			一般遊技	ボーナス遊技
			ボーナス遊技 (BN)	
	ANY	ANY	9枚	9枚
			3枚	15枚
			9枚	9枚
REPLAY	REPLAY	REPLAY	再遊技 (リプレイ停止目)	
REPLAY	REPLAY	★	再遊技 (突入リプレイ停止目)	

【図 5】

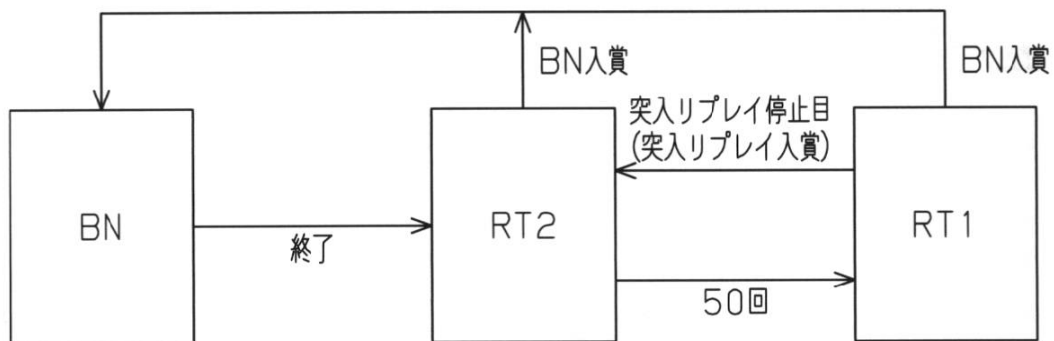


【図 6】

		当選役決定テーブル			
当選役	役情報 (フラグ)	T1	T2	T3	
BN役	BNフラグ	1/800	←	—	
チェリー役	チェリーフラグ	1/200	←	—	
	BNフラグ				
	チェリーフラグ	1/100	←	1/100	
スイカ役	スイカフラグ	1/100	←	1/100	
ベル役	ベルフラグ	1/7	←	1/1.17	
通常リプレイ役	通常リプレイフラグ	1/40	1/8	1/1.7	—
突入リプレイ役	突入リプレイフラグ 通常リプレイフラグ	1/10		1/1.7	—

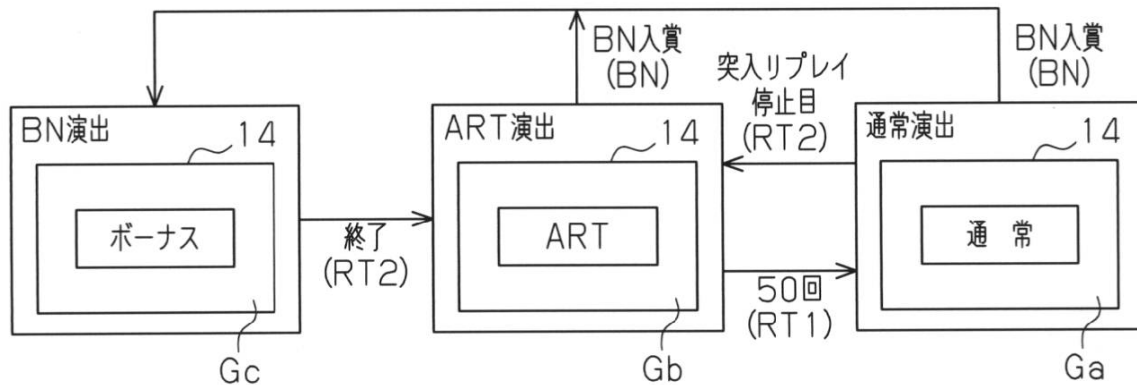
【図 7】

＜遊技状態の移行の態様＞

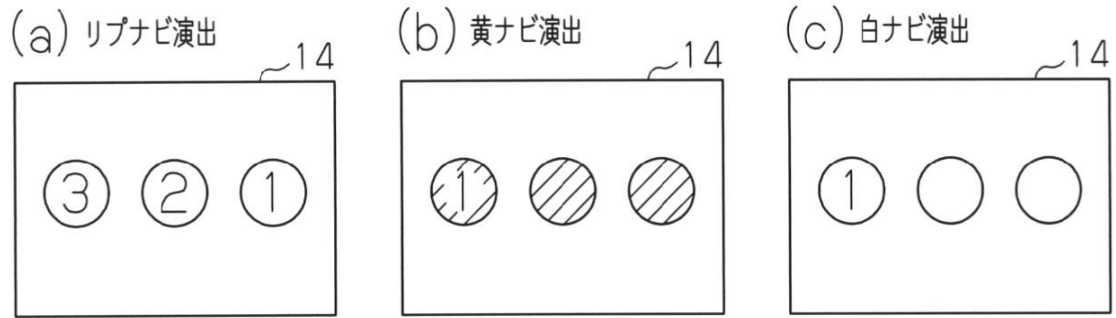


【図 8】

＜演出状態の移行の態様＞



【図 9】

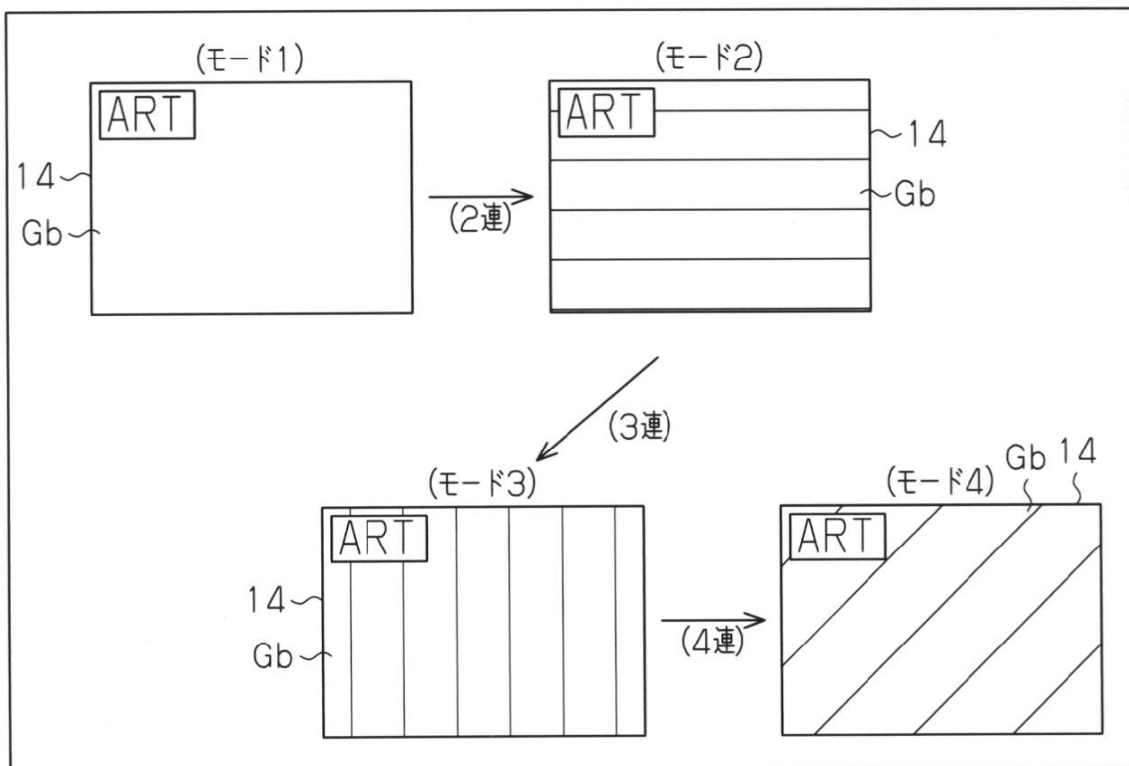


【図 10】

(a) モード抽選

	連続回数	
	2連	3連以上
モードアップ	2連	3連以上
割合	10%	100%

(b) 抽選用のモード



【図 1 1】

(a) 獲得抽選

		抽選用のモード			
獲得 (当選役)		モード1	モード2	モード3	モード4
はずれ役	割合	0.1%	0.5%	1%	100%
ベル役		1%	5%	15%	100%
チェリー役		5%	30%	50%	100%
スイカ役		5%	30%	50%	100%

(b) 個数抽選

	獲得				
ストック個数	1個	2個	3個	4個	5個
割合	94%	3%	2%	0.5%	0.5%

【図 1 2】

(a) ベル当選時のナビ演出抽選

	連続回数			
小役ナビ演出	0連	1連	2連	3連以上
白ナビ演出	10000	47000	56000	58000
黄ナビ演出	55535	18535	9535	7535
乱数合計	65535	65535	65535	65535

(b) 通常R当選時のナビ演出抽選

	連続回数			
小役ナビ演出	0連	1連	2連	3連以上
なし	64535	38000	23000	5535
白ナビ演出	1000	27535	42535	60000
乱数合計	65535	65535	65535	65535

フロントページの続き

(56)参考文献 特許第5536712 (JP, B2)

特開2005-168681 (JP, A)

特開2008-301986 (JP, A)

特開2003-154064 (JP, A)

特開2008-142406 (JP, A)

特開2009-106541 (JP, A)

「パチスロ真・三國無双」, パチスロ攻略マガジン2011年5月号, 株式会社双葉社, 2011年4月7日, p.84-90

「幻想水滸伝」, パチスロ必勝ガイド2011年2月号, 株式会社白夜書房, 2011年2月1日, p.123

「ギラギラ爺サマ」, パチスロ攻略マガジン2010年11月号, 株式会社双葉社, 2010年10月7日, p.71-75

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 5/04