

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6141675号
(P6141675)

(45) 発行日 平成29年6月7日(2017.6.7)

(24) 登録日 平成29年5月12日(2017.5.12)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

請求項の数 1 (全 37 頁)

(21) 出願番号	特願2013-93838 (P2013-93838)	(73) 特許権者	000135210
(22) 出願日	平成25年4月26日 (2013.4.26)		株式会社ニューギン
(65) 公開番号	特開2014-213048 (P2014-213048A)		愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目5番6号
(43) 公開日	平成26年11月17日 (2014.11.17)		地
審査請求日	平成27年4月24日 (2015.4.24)	(74) 代理人	100105957
前置審査			弁理士 恩田 誠
		(74) 代理人	100068755
			弁理士 恩田 博宣
		(72) 発明者	篠根 春貴
			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
		(72) 発明者	水戸川 彰
			東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号
			ニューギン東京ビル内
			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ゲームが図柄表示手段で開始された後、停止操作に基づいて対応する列の図柄が停止される遊技機において、

通常状態よりも遊技者に有利な状態でのゲームとなる有利遊技状態に制御する遊技制御手段を備え、

前記遊技制御手段は、

前記有利遊技状態中、所定条件が成立することによって、前記有利遊技状態に制御できるゲーム数を加算させ得る特別遊技状態に制御し、前記特別遊技状態の終了後、前記有利遊技状態に制御し、

前記特別遊技状態中、前記特別遊技状態を継続させるか否かを抽選確率情報に基づいて抽選する継続処理を実行可能に構成され、前記継続処理において継続させる抽選結果となった場合には、前記特別遊技状態を継続させる一方、継続させない抽選結果となった場合には、前記特別遊技状態を終了させるように構成されており、

前記特別遊技状態中、前記継続処理において前記特別遊技状態が継続して制御される場合に、前記有利遊技状態に制御できるゲーム数に加算ゲーム数を加算させる上乗せ処理が実行可能であって、当該上乗せ処理では、特定ゲーム数と、前記特定ゲーム数以上となる前記加算ゲーム数とが決定され、

前記特別遊技状態中、前回の継続処理において継続させる抽選結果となった後、今回の継続処理が実行される場合、前記今回の継続処理における抽選確率情報は、前記前回の継続

10

20

続処理よりも有利となり得るとともに、前回の上乗せ処理が実行された後、今回の上乗せ処理が実行される場合、前記特定ゲーム数は、前記今回の上乗せ処理のほうが、前記前回の上乗せ処理よりも大きくなるように決定され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、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ゲームが図柄表示手段で開始された後、停止操作に基づいて対応する列の図柄が停止される遊技機に関するものである。

【背景技術】

10

【0002】

従来から、遊技機的一种であるパチンコ式スロットマシン（回胴式遊技機、以下「パチスロ」と示す）では、遊技媒体（以下「メダル」という）が用いられ、パチスロへのメダルの投入により遊技が開始され、所定の絵柄の当りが容易に得られる遊技者にとって有利な状態（以下「有利遊技状態」という）が行われるようになっている。

【0003】

そして、特許文献1に記載のパチスロでは、所定回数の遊技を上限として有利遊技状態が継続可能である。また、その有利遊技状態において特定役（例えばトリプルチェリーなど）が入賞したこと等の所定条件が成立した場合において、有利遊技状態の上限となる回数を増加させる（所謂「上乗せ」）ように制御されている。また、このようなパチスロのなかでも、有利遊技状態において、上乗せに関する有利度合いの高い特別遊技状態に移行可能なものも知られている。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2010-82083号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ところで、このようなパチスロにおいて、上乗せに関する有利度合いの高い特別遊技状態は、継続抽選（継続処理）によって継続するか否かを決定する場合があります、この場合、継続抽選の結果について注目させて興趣の向上を図っていた。しかしながら、継続抽選に何回当選したかについては、遊技者に関心を持たせることができなかった。従って、継続抽選に繰り返し当選したとしても、同じことの繰り返しとなり、遊技者の興趣を向上させることができるとは限らず、飽きてしまう虞があった。

30

【0006】

この発明は、このような従来技術に存在する問題点に着目してなされたものである。その目的は、継続処理の興趣を向上させる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

40

上記問題点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ゲームが図柄表示手段で開始された後、停止操作に基づいて対応する列の図柄が停止される遊技機において、通常状態よりも遊技者に有利な状態でのゲームとなる有利遊技状態に制御する遊技制御手段を備え、前記遊技制御手段は、前記有利遊技状態中、所定条件が成立することによって、前記有利遊技状態に制御できるゲーム数を加算させ得る特別遊技状態に制御し、前記特別遊技状態の終了後、前記有利遊技状態に制御し、前記特別遊技状態中、前記特別遊技状態を継続させるか否かを抽選確率情報に基づいて抽選する継続処理を実行可能に構成され、前記継続処理において継続させる抽選結果となった場合には、前記特別遊技状態を継続させる一方、継続させない抽選結果となった場合には、前記特別遊技状態を終了させるように構成されており、前記特別遊技状態中、前記継続処

50

理において前記特別遊技状態が継続して制御される場合に、前記有利遊技状態に制御できるゲーム数に加算ゲーム数を加算させる上乗せ処理が実行可能であって、当該上乗せ処理では、特定ゲーム数と、前記特定ゲーム数以上となる前記加算ゲーム数とが決定され、前記特別遊技状態中、前回の継続処理において継続させる抽選結果となった後、今回の継続処理が実行される場合、前記今回の継続処理における抽選確率情報は、前記前回の継続処理よりも有利となり得るとともに、前回の上乗せ処理が実行された後、今回の上乗せ処理が実行される場合、前記特定ゲーム数は、前記今回の上乗せ処理のほうが、前記前回の上乗せ処理よりも大きくなるように決定されることを要旨とする。

【発明の効果】

【0009】

本発明によれば、継続処理の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】パチスロの機表側を示す正面図。

【図2】入賞ラインを示す図。

【図3】賞態様を示す図。

【図4】パチスロの電氣的構成を示すブロック図。

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

【図6】リプレイ役の詳細を示す図。

【図7】遊技状態の移行の態様を示すフローチャート。

【図8】ART回数決定処理を示すフローチャート。

【図9】基準回数設定テーブルを示す図。

【図10】(a)～(b)は、特別上乗せテーブルを示す図。

【図11】(a)～(d)は、通常上乗せテーブルを示す図。

【図12】上乗せ回数の加算態様を示す図。

【図13】示唆パターンの分類と、攻撃演出のタイミングを示す図。

【図14】各示唆パターンにおける強攻撃演出の回数を示す図。

【図15】追加上乗せ回数毎の各示唆パターンの分類の決定確率を示す図。

【図16】(a)～(h)は、継続率毎の各示唆パターンの決定確率を示す図。

【図17】(a)～(e)は、示唆演出の演出態様を示す図。

【図18】(a)～(e)は、示唆演出の演出態様を示す図。

【発明を実施するための形態】

【0011】

(第1実施形態)

以下、遊技機的一种であるパチンコ式スロットマシン(回胴式遊技機、以下、「パチスロ」と示す)に具体化した一実施形態を説明する。

【0012】

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

【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DN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DNは、各種の図柄が印刷された投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

10

20

30

40

50

1 3 Rとから構成されている。そして、透視窓 1 6 には、左リール 1 3 L を第 1 図柄列として、該第 1 図柄列が配置される隣には第 2 図柄列としての中リール 1 3 C 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 1 3 R が配置している。ドラムユニット D N の各リール 1 3 (左リール 1 3 L 、中リール 1 3 C 、及び右リール 1 3 R) に印刷される各図柄は、予め定められた順に各図柄がそれぞれに配列されている。左リール 1 3 L には、図柄 L 0 0 ~ 図柄 L 2 0 の 2 1 個の図柄が配列されている。また、中リール 1 3 C には、図柄 C 0 0 ~ 図柄 C 2 0 までの 2 1 個の図柄が配列されている。また、右リール 1 3 R には、図柄 R 0 0 ~ 図柄 R 2 0 までの 2 1 個の図柄が配列されている。そして、変動ゲームにおいて左リール 1 3 L では、図柄 L 0 0 、図柄 L 0 1 ・ ・ ・ 図柄 L 2 0 、図柄 L 0 0 の順に透視窓 1 6 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 1 3 C では、図柄 C 0 0 、図柄 C 0 1 ・ ・ ・ 図柄 C 2 0 、図柄 C 0 0 の順に透視窓 1 6 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 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。

10

【 0 0 1 4 】

なお、本実施形態において各リール 1 3 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) 、 「 7 」を模した図柄 (セブン図柄) がそれぞれ配列されている。また、各リール 1 3 では、「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) 、 「 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」、「セブン」、「スイカ」、「チェリー」、「バー」という場合もある。

20

【 0 0 1 5 】

そして、各リール 1 3 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 1 3 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 1 3 の回転が停止した場合、透視窓 1 6 には、各リール 1 3 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 1 3 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 1 3 には、該各リール 1 3 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 が各リール 1 3 にそれぞれ対応するように設けられている。

30

【 0 0 1 6 】

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 (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うる入賞ライン L 1 (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 2 ~ L 5 (破線で示す) が形成されている。

40

【 0 0 1 7 】

入賞ライン L 1 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である場合、該図柄の組み合わせに応じた賞を付与することとして有効と判定する有効ラインとなる。以下の説明で、単に「入賞ライン」という場合には、入賞ライン L 1 を意味する。

【 0 0 1 8 】

また、非入賞ライン L 2 ~ L 5 は、これら図柄停止ライン上に停止表示された図柄の組み合わせが賞を付与する態様と同一態様であったとしても、該図柄の組み合わせに応じた賞を付与しないこととして無効と判定する無効ラインとなる。以下の説明で、単に「非入賞ライン」という場合には、非入賞ライン L 2 ~ L 5 を意味する。

【 0 0 1 9 】

50

具体的に説明すると、本実施形態の透視窓 16 では、9 つの図柄停止位置 D 1 ~ D 9 に各列の図柄が停止表示されるようになっている。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 13 L、中リール 13 C、右リール 13 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 13 L に対応する図柄停止位置とされ、左リール 13 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 13 C に対応する図柄停止位置とされ、中リール 13 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 13 R に対応する図柄停止位置とされ、右リール 13 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。

10

【0020】

そして、透視窓 16 では、左リール用中停止位置 D 2、中リール用中停止位置 D 5、及び右リール用中停止位置 D 8 によって入賞ライン L 1 (有効) が形成される。また、透視窓 16 では、左リール用上停止位置 D 1、中リール用上停止位置 D 4、及び右リール用上停止位置 D 7 によって非入賞ライン L 2 (無効) が形成される。また、透視窓 16 では、左リール用下停止位置 D 3、中リール用下停止位置 D 6、及び右リール用下停止位置 D 9 によって非入賞ライン L 3 (無効) が形成される。また、透視窓 16 では、左リール用上停止位置 D 1、中リール用中停止位置 D 5、及び右リール用下停止位置 D 9 によって非入賞ライン L 4 (無効) が形成される。また、透視窓 16 では、左リール用下停止位置 D 3、中リール用中停止位置 D 5、及び右リール用上停止位置 D 7 によって非入賞ライン L 5 (無効) が形成される。

20

【0021】

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 19 が構成されている。各種情報表示部 19 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。

30

【0022】

投入可能表示用ランプは、変動ゲームのベット数を設定可能な状態、又は機本体に遊技媒体としてのメダルを投入可能な状態である時に点灯し、変動ゲームが開始される、又は最大のベット数 (MAX BET) が設定され且つ貯留データ (クレジット) がクレジット上限枚数に達した場合に消灯する。再遊技表示用ランプは、変動ゲームにおいて再遊技役としてのリプレイ役が入賞した場合に点灯する。ウェイト表示用ランプは、ウェイトタイム中に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 13 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。

40

【0023】

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

50

【 0 0 2 4 】

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 S E 4 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 B E T ボタン 2 8 と M A X B E T ボタン 2 9 とが設けられている。B E T 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、M A X B E T 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。

10

【 0 0 2 5 】

また、前面扉 1 2 の前面において B E T ボタン 2 8 及び M A X B E T ボタン 2 9 の左下方位置には、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開始操作手段としてのスタートレバー 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 1 3 の回転動作が開始されるようになっている。

【 0 0 2 6 】

スタートレバー 3 2 の右方位置には、遊技者により操作される操作手段としての左ストップボタン 3 3 L、中ストップボタン 3 3 C、右ストップボタン 3 3 R（以下、まとめてストップボタン 3 3 と示す場合がある）が設けられている。ストップボタン 3 3 は、回転しているリール 1 3 を停止させるためのボタンであり、各リール 1 3 に対応して 3 個のストップボタン 3 3 がある。また、前面扉 1 2 の前面における下部中央部にはメダル排出口 3 6 が形成されている。また、前面扉 1 2 の前面における下部には、メダル排出口 3 6 から排出されたメダルを受ける受皿 3 7 が配設されている。

20

【 0 0 2 7 】

図 1 に破線で示すように、パチスロ 1 0 本体においてドラムユニット D N の下方となる位置には、パチスロ 1 0 内部において、投入されたメダルを貯留するためのホッパー 3 8 が配置されている。このホッパー 3 8 の下方側にはメダル排出口 3 6 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 3 8 に貯留されたメダルがメダル排出口 3 6 へと払出されるようになっている。前面扉 1 2 の裏面側においてメダル投入口 2 7 の下方位置には、該メダル投入口 2 7 とホッパー 3 8 とを繋ぐようにメダルセレクター 3 9 が配設されている。

30

【 0 0 2 8 】

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。

変動ゲームに対するメダルの投入、又は B E T ボタン 2 8 或いは M A X B E T ボタン 2 9 の操作が可能な状態において、ベット数を設定するには、B E T ボタン 2 8、又は M A X B E T ボタン 2 9 の何れかを操作する。B E T ボタン 2 8 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、M A X B E T ボタン 2 9 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 1 0 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。

40

【 0 0 2 9 】

また、パチスロ 1 0 では、メダル投入口 2 7 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

50

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。

【0030】

図2に示すように、本実施形態のパチスロ10では、1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MAX BET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1本の入賞ラインが有効となるように設定される。入賞ラインが有効になるとは、当該入賞ライン上に表示された図柄の組み合わせが有効となることで、有効な入賞ライン上に表示された図柄の組み合わせに応じた制御(賞メダルの払出しなど)が行われる。本実施形態における変動ゲームでは常に1本の入賞ラインが有効となるよう構成されている。

10

【0031】

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DNの各リール13が回転し、透視窓16には複数種類の図柄が連続的に変化するように表示される。その後、各リール13が回転して所定時間が経過すると、各ストップボタン33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33が操作されると、対応する各リール13が停止され、透視窓16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。

20

【0032】

そして、各リール13の全てが停止された時点で、有効化された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。

【0033】

本実施形態のパチスロ10では、スタートレバー32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33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。

30

【0034】

図3に基づき、本実施形態のパチスロ10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可能な図柄の組み合わせ(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。

【0035】

本実施形態では、図3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3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」という。

40

【0036】

また、[チェリー・ANY・ANY]が入賞ライン上に停止表示される場合には、2枚の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13C及び右リール13Rの停止位置に停止表示される図柄は何れの図柄(「ANY」)でもよい。以下では、[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」という。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可能(停止表示可能)に定められている。

50

【 0 0 3 7 】

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」という。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可能（停止表示可能）に定められている。

【 0 0 3 8 】

また、[ベル・ベル・ベル] が入賞ライン上に停止表示される場合には、9枚の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」という。このベル停止目は、内部抽選で当選役として「ベル役」の何れかの決定により入賞可能（停止表示可能）とされている。

【 0 0 3 9 】

このため、本実施形態における「チェリー役」、「スイカ役」、「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。

【 0 0 4 0 】

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（ベット操作することなく）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「通常リプレイ停止目」という。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可能（停止表示可能）に定められている。

【 0 0 4 1 】

また、[リプレイ・リプレイ・ベル] 又は [リプレイ・ベル・リプレイ] 又は [ベル・リプレイ・リプレイ] が入賞ライン上に停止表示される場合には、再遊技を付与することを定めている。以下、[リプレイ・リプレイ・ベル] 又は [リプレイ・ベル・リプレイ] 又は [ベル・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「特殊リプレイ停止目」という。そして、特殊リプレイ停止目は、当選役として「特殊リプレイ役」が決定されている場合に入賞可能（停止表示可能）に定められている。

【 0 0 4 2 】

このため、本実施形態における「通常リプレイ役」、及び「特殊リプレイ役」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再遊技を付与することを定める当選役（以下、「リプレイ役」という）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ーベット数を設定することになる。なお、リプレイ役では、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。本実施形態では、上述した「チェリー役」、「スイカ役」、「ベル役」、及び「リプレイ役」が小役となる。

【 0 0 4 3 】

また、本実施形態のパチスロ 10 には、リプレイ役の当選確率を変動させて、遊技状態として一般遊技を制御する R 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。そして、R T 機能により一般遊技では、一般遊技でリプレイ役（合算）の当選確率が低確率抽選状態に設定される R T 機能の非作動となる低確 R T 遊技に制御される場合と、一般遊技でリプレイ役（合算）の当選確率が高確率抽選状態に設定される R T 機能の作動となる高確 R T 遊技に制御される場合とがある。以下の説明で、単に「低確 R T 遊技」という場合には、低確 R T 遊技に制御される一般遊技を意味し、単に「高確 R T 遊技」という場合には、高確 R T 遊技に制御され

る一般遊技を意味する。

【 0 0 4 4 】

図 4 にしたがって、パチスロ 1 0 の電氣的構成を説明する。

パチスロ 1 0 の機裏側には、遊技機を制御する主制御基板 4 0 が装着されている。主制御基板 4 0 は、遊技機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 4 1 が装着されている。そして、サブ制御基板 4 1 は、主制御基板 4 0 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。

【 0 0 4 5 】

以下、主制御基板 4 0 について説明する。

主制御基板 4 0 には、ドラムユニット D N を構成する各リール 1 3 （左リール 1 3 L 、中リール 1 3 C 、及び右リール 1 3 R ）、リールセンサ S E 1 ～ S E 3 、メダルセンサ S E 4 、サブ制御基板 4 1 、ホッパー 3 8 が接続されている。また、主制御基板 4 0 には、中央パネル 1 5 に設けられた各種情報表示部 1 9 が接続されている。また、主制御基板 4 0 には、B E T ボタン 2 8 と、M A X B E T ボタン 2 9 と、精算スイッチ 3 1 と、スタートレバー 3 2 と、各ストップボタン 3 3 （左ストップボタン 3 3 L 、中ストップボタン 3 3 C 、右ストップボタン 3 3 R ）とが接続されている。また、サブ制御基板 4 1 には、演出表示装置 1 4 、スピーカ S K 、ランプ R が接続されている。

【 0 0 4 6 】

主制御基板 4 0 は、主制御用 C P U 4 0 a を備えており、該主制御用 C P U 4 0 a には、主制御用 R O M 4 0 b 及び主制御用 R A M 4 0 c が接続されている。主制御用 C P U 4 0 a には、接続されるリールセンサ S E 1 ～ S E 3 から透視窓 1 6 で表示されている図柄（回転中の各リール 1 3 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 1 3 L が対応し、第 2 の位置信号には中リール 1 3 C が対応し、第 3 の位置信号には右リール 1 3 R が対応するようになっている。そして、主制御用 C P U 4 0 a は、第 1 ～ 第 3 の位置信号により各リール 1 3 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 1 3 の回転及び停止の制御を行う。また、主制御基板 4 0 （主制御用 C P U 4 0 a ）には、接続されるメダルセンサ S E 4 からメダルを検知する毎に、メダル検知信号が入力されるようになっている。

【 0 0 4 7 】

また、主制御用 C P U 4 0 a には、接続される B E T ボタン 2 8 、 M A X B E T ボタン 2 9 、精算スイッチ 3 1 、スタートレバー 3 2 及びストップボタン 3 3 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 C P U 4 0 a には、ホッパー 3 8 が接続されている。

【 0 0 4 8 】

また、主制御用 C P U 4 0 a 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 C P U 4 0 a が当選役決定テーブルに基づき役（当選情報群に基づく当選役）を決定する際に使用する乱数である。主制御用 C P U 4 0 a が決定する当選情報群には、変動ゲームで入賞可能とする単数又は複数の当選役が対応付けられている。そして、当選情報群では、単数の当選役が対応付けられている場合に該当選役の単独当選を意味し、複数の当選役が対応付けられている場合にこれら当選役の重複当選を意味する。このため、主制御用 C P U 4 0 a は、当選情報群を決定することで当選とする当選役を決定する。

【 0 0 4 9 】

また、主制御用 R O M 4 0 b 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 R O M 4 0 b には、複数の当選役決定テーブルが記憶されており、各当選役決定テーブルにおいて、遊技状態別、並びに当選情報群別の内部当選確率が、当選役決定乱数の値の割り当て範囲に従って定められている。また、主制御用 R O M 4 0 b には、役毎に図

10

20

30

40

50

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33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。

【0050】

図5(a)、(b)に基づいて、主制御用ROM40bに記憶される当選役決定テーブルT1、T2について、説明する。

主制御用ROM40bには、抽選対象となる当選情報群の種類と、抽選対象となる各当選情報群の当選確率（より詳しくは抽選対象となる各当選情報群に振分けられる乱数値（乱数値の範囲））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。そして、一般遊技であれば低確RT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、高確RT遊技に当選役決定テーブルT2が対応付けられている。

【0051】

図5(a)に示すように、当選役決定テーブルT1、T2では、チェリー役、スイカ役、ベル役、リプレイ役の各当選確率が規定されている。また、一般遊技では、リプレイ役の当選確率が高確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。このため、リプレイ役の当選確率が高確率抽選状態とされる高確RT遊技では、再遊技が付与され易い分、遊技者が保有するメダルの消費（投入）を減少させることができるといった利益を遊技者に付与することができる。このような高確RT遊技は、遊技者にとって有利な状態となる。

【0052】

なお、図5(a)に示したリプレイ役の当選確率は、通常リプレイ役の単独当選を対応付けた当選情報群の当選確率と、通常リプレイ役と特殊リプレイ役の重複当選を対応付けた当選情報群の当選確率の合算を規定している。この通常リプレイ役と特殊リプレイ役の重複当選を対応付けた当選情報群には、特殊重複リプレイ群1、特殊重複リプレイ群2、特殊重複リプレイ群3、及び特殊重複リプレイ群4が設定されている。また、図5(a)に示したベル役の当選確率は、ベル役を対応付けた当選情報群のそれぞれの当選確率の合算を規定している。このベル役の当選情報群には、ベル群1、ベル群2、及びベル群3が設定されている。

【0053】

また、図5(b)に示すように、上述したリプレイ役の当選確率は、低確RT遊技（当選役決定テーブルT1）において、通常リプレイ役と特殊リプレイ役の重複当選を対応付けた当選情報群の当選確率の合算を規定している。この通常リプレイ役と特殊リプレイ役の重複当選を対応付けた当選情報群には、特殊重複リプレイ群1、特殊重複リプレイ群2、特殊重複リプレイ群3、及び特殊重複リプレイ群4が設定されている。

【0054】

また、上述したリプレイ役の当選確率は、高確RT遊技（当選役決定テーブルT2）において、通常リプレイ役の単独当選を対応付けた当選情報群の当選確率を規定している。

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

【0055】

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、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ROM 41b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SKの音声出力態様が示される音声演出パターンや、ランプRの発光態様が示される発光演出パターンが記憶されている。また、サブ制御用RAM 41c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RAM 41c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CPU 41aにより記憶（設定）されるようになっている。

【0056】

以下、主制御用CPU 40aがメイン制御プログラムに基づき実行する変動ゲームに係る処理について説明する。

主制御用CPU 40a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CPU 40a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19の表示制御をその都度実行する。また、主制御用CPU 40a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CPU 40a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。

【0057】

そして、主制御用CPU 40aは、メダル投入口27よりメダルが投入される、又はBETボタン28或いはMAX BETボタン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CPU 40aは、BETボタン28又はMAX BETボタン29が操作される毎に、クレジット数を更新する。同様に、主制御用CPU 40aは、メダルが投入される毎に、クレジット数を更新する。そして、主制御用CPU 40a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。

【0058】

続いて、主制御用CPU 40a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。つまり、主制御用CPU 40aは、主制御用RAM 40cから当選役決定乱数の値を取得し、該値が主制御用ROM 40bに記憶されている当選役決定テーブルの各当選情報群の値の範囲に属しているか否かを判定する役抽選を行う。役抽選において、主制御用CPU 40a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情報群を決定する。なお、主制御用CPU 40aは、遊技状態を示す状態情報（フラグなど）を主制御用RAM 40cに設定して遊技状態を把握している。本実施形態では、主制御用CPU 40aが、役抽選を行う当選役決定手段となる。

【0059】

そして、主制御用CPU 40aは、当選情報群（当選役）を決定すると、決定した当選情報群に対応付けられた当選役の種類を示す役情報（フラグなど）を主制御用RAM 40cに記憶（設定）する。主制御用CPU 40a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RAM 40cの小役の役情報を消去する。このため、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、その入賞が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。

【0060】

続いて、主制御用CPU 40a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、各リール13の回転動作を開始させるように各リール13を制御する。また、主制御用CPU 40aは、各リール13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CPU 41a）に出力する。この変動ゲーム開始コマンドは、重複当選であれば複数の役情報を合わせて指示する

。なお、サブ制御基板 4 1 (サブ制御用 C P U 4 1 a) への変動ゲーム開始コマンドは、遊技者によるスタートレバー 3 2 の操作を検出したタイミング (役抽選等を行った後) で出力するようにしてもよい。

【 0 0 6 1 】

続いて、主制御用 C P U 4 0 a は、遊技者の操作に基づく各ストップボタン 3 3 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 1 3 を停止させるための制御 (停止制御) を行う。また、主制御用 C P U 4 0 a は、各リール 1 3 に対応するリールセンサ S E 1 ~ S E 3 からの位置信号から、各リール 1 3 の変動中には各リール 1 3 の変動状況と、各リール 1 3 の停止中には各リール 1 3 の停止状況を把握している。なお、主制御用 C P U 4 0 a は、ストップボタン 3 3 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 1 3 について停止制御を行わないで回転動作を維持させる。

10

【 0 0 6 2 】

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

【 0 0 6 3 】

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。

20

主制御用 C P U 4 0 a は、決定した当選情報群 (当選役) に基づき各ストップボタン 3 3 が遊技者により操作されるタイミングから所定の停止可能範囲内 (最大で 4 図柄分) で各リール 1 3 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 1 3 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 3 3 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 1 3 は、ストップボタン 3 3 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 1 3 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 1 3 を各変動方向に強制的にすべらせて該停止させる図柄を入賞ライン上に停止させる。

30

【 0 0 6 4 】

このため、各リール 1 3 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 1 3 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れば、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。

【 0 0 6 5 】

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

40

【 0 0 6 6 】

また、主制御用 C P U 4 0 a は、スイカ役の当選時、遊技者により停止操作が行われた場合、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 6 7 】

50

次に、ベル役の当選時における停止制御について説明する。

本実施形態の主制御用CPU40aは、ベル役の当選時、3つのストップボタン33を操作する押し順に基づいて行う制御が異なる。すなわち、ベル群毎にベル停止目を停止表示させるためのベル入賞用の押し順がそれぞれ定められている。また、これに対応するように、ベル群毎に専用の停止目（例えば、[ベル・ベル・スイカ]等）のベルこぼし停止目を停止表示させるためのベルこぼし用の押し順がそれぞれ定められている。

【0068】

主制御用CPU40aは、ベル役の当選に基づきベル入賞用の押し順でストップボタン33が操作されることで、入賞ラインにベル停止目を停止表示させる。このベル停止目は、遊技者による停止操作のタイミングに関係なく停止表示される。一方、主制御用CPU40aは、ベル役の当選に基づきベルこぼし用の押し順でストップボタン33が操作されることで、入賞ラインにベルこぼし停止目を停止表示させる。このベルこぼし停止目は、遊技者による停止操作のタイミングに関係なく停止表示される。

【0069】

具体的に説明すると、ベル群1には、左ストップボタン33Lが最初であればその後の順を問わない停止操作がベル入賞用の押し順に定められているとともに、左ストップボタン33L以外が最初であればその後の順を問わない停止操作がベルこぼし用の押し順に定められている。また、ベル群2には、中ストップボタン33Cが最初であればその後の順を問わない停止操作がベル入賞用の押し順に定められているとともに、中ストップボタン33C以外が最初であればその後の順を問わない停止操作がベルこぼし用の押し順に定められている。また、ベル群3には、右ストップボタン33Rが最初であればその後の順を問わない停止操作がベル入賞用の押し順に定められているとともに、右ストップボタン33R以外が最初であればその後の順を問わない停止操作がベルこぼし用の押し順に定められている。このため、ベル群1～3は、最初に停止操作されるストップボタン33に基づく「3択」の押し順が定められていることとなる。

【0070】

次に、リプレイ役の当選時における停止制御について説明する。

主制御用CPU40aは、通常リプレイ役に当選する場合、遊技者による停止操作のタイミングに関係なく入賞ラインに[リプレイ・リプレイ・リプレイ]となる通常入賞の停止態様による通常リプレイ停止目を停止表示させる。

【0071】

また、本実施形態では、リプレイ役の当選の中でも重複当選となるリプレイ役の当選時、3つのストップボタン33を操作する押し順に基づいて行う制御が異なる。

以下の説明で、[左→中→右]や[第1左]等は、各リール13を停止させる順、すなわちストップボタン33の停止操作の順を前から順に並べて表記している。[左→中→右]の表記は左ストップボタン33L→中ストップボタン33C→右ストップボタン33Rの順の停止操作を意味し、[第1左]の表記は左ストップボタン33Lが最初であればその後の順を問わない停止操作を意味する。

【0072】

具体的には、図6に示すように、特殊重複リプレイ群毎に特殊リプレイ停止目を停止表示させるための停止操作の態様となる特殊用の押し順がそれぞれ定められている。また、これに対応するように、特殊重複リプレイ群毎に通常リプレイ停止目を停止表示させるための停止操作の態様となる通常用の押し順がそれぞれ定められている。

【0073】

主制御用CPU40aは、特殊リプレイ役に当選し、遊技者によって特殊用の押し順で停止操作が行われる場合、入賞ラインに特殊入賞の停止態様（特定停止態様）による特殊リプレイ停止目（「特殊」）を停止表示させる。この特殊入賞の停止態様による特殊リプレイ停止目は、遊技者による停止操作のタイミングに関係なく停止表示可能となっている。

【0074】

一方、主制御用CPU40aは、特殊リプレイ役に当選し、遊技者によって通常用の押し順で停止操作が行われる場合、入賞ラインに通常入賞の停止態様（通常停止態様）による通常リプレイ停止目（「通常」）を停止表示させる。この通常入賞の停止態様による通常リプレイ停止目は、遊技者による停止操作のタイミングに関係なく停止表示可能となっている。

【0075】

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

10

【0076】

そして、主制御用CPU40aは、各リール13の全てを停止させて図柄の組み合わせを停止表示させると入賞判定を行う。この場合に主制御用CPU40aは、主制御用RAM40cから役情報を読み出し、読み出した役情報（当選役）に対応する図柄の組み合わせが入賞ライン上に停止表示されているかを判定する入賞判定を行う。また、入賞判定において主制御用CPU40aは、各リール13の停止に伴って入力する位置信号から入賞ライン上に停止表示した図柄の組み合わせがどのような組み合わせであるかを特定し、その組み合わせが役情報（当選役）に対応する賞態様であるか否かを判定する。なお、主制御用CPU40aは、入賞ライン上に停止表示した図柄の組み合わせが役情報（当選役）に対応する賞態様である場合に入賞（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

【0077】

そして、主制御用CPU40aは、入賞判定で入賞と判定すると賞態様に応じた制御を行う。この場合に主制御用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。また、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。この入賞指示コマンドでは、変動ゲーム開始コマンドで指示される当選役が入賞したことをサブ制御基板41（サブ制御用CPU41a）に認識させる。また、この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）に認識させる。

30

【0078】

そして、チェリー役の入賞を判定する場合、主制御用CPU40aは、2枚の賞メダルを払出す制御を行う。一方、主制御用CPU40aは、チェリー役の当選時にはずれ停止目に基づいてチェリー役の入賞を判定しない場合（チェリー役の取りこぼしを判定する場合）、賞メダルを付与しない。また、主制御用CPU40aは、スイカ役の入賞を判定する場合、6枚の賞メダルを払出す制御を行う。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）、賞メダルを付与しない。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）、賞メダルを付与しない。

40

【0079】

また、主制御用CPU40aは、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。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する。さらに低確RT遊技状態において特殊リプレイ役の入賞を判定する場合、主制御用CPU40aは、低確RT遊技を終了させて次の変動ゲームから高確RT遊技に移行させる遊技状態の制御も合わせて行うことになる。

50

【 0 0 8 0 】

図 7 に基づいて、主制御用 C P U 4 0 a 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説明する。

主制御用 C P U 4 0 a は、低確 R T 遊技中に特殊リプレイ役（通 + 特（リプレイ））に当選した場合、「左無し 4 択」のうち通常用の押し順による停止操作が行われる際には、通常入賞を発生させてそれを契機に低確 R T 遊技を継続（維持）させる。一方、主制御用 C P U 4 0 a は、低確 R T 遊技中に特殊リプレイ役（通 + 特（リプレイ））に当選した場合、「左無し 4 択」のうち特殊用の押し順による停止操作が行われることで、特殊入賞を発生させ、それを契機に、次の変動ゲームから高確 R T 遊技に移行させる。

【 0 0 8 1 】

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

【 0 0 8 2 】

また、主制御用 C P U 4 0 a は、高確 R T 遊技中にベル役に当選した場合、ベル入賞用の押し順による停止操作が行われることで、ベル入賞を発生させてそれを契機に高確 R T 遊技を継続（維持）させる。一方、主制御用 C P U 4 0 a は、高確 R T 遊技中にベル役に当選した場合、ベルこぼし用の押し順による停止操作が行われることで、ベルこぼしを発生させてそれを契機に低確 R T 遊技（低確 R T）に移行させる。

【 0 0 8 3 】

なお、主制御用 C P U 4 0 a 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 4 1（サブ制御用 C P U 4 1 a）に出力する。この状態指示コマンドでは、主制御用 C P U 4 0 a で管理している遊技状態が何れの状態であるかをサブ制御基板 4 1（サブ制御用 C P U 4 1 a）に認識させる。

【 0 0 8 4 】

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

サブ制御用 C P U 4 1 a は、変動ゲーム開始コマンドや入賞指示コマンド等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 の表示内容などを制御する。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。これにより、サブ制御用 C P U 4 1 a は、サブ用状態情報を設定して主制御用 C P U 4 0 a が制御している遊技状態を把握している。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に係る制御を行うようになっている。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 1 3 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。

【 0 0 8 5 】

図 7 に示すように、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ようになっている。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（遊技）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。本実施形態における演出状態は、図 7 に示すように、複数種類に分類されている。

【 0 0 8 6 】

具体的に説明すると、演出状態には、遊技状態が主に低確 R T 遊技である場合に行われる通常モードがある。通常モードである場合、演出表示装置 1 4 では、通常モード用の表示画面が画像表示される。この通常モードは、主にリプレイ役の当選確率が低確率抽選

10

20

30

40

50

状態である場合に行われるとともに、特殊入賞やベル入賞を補助する演出を行わない状態である。

【 0 0 8 7 】

また、演出状態には、遊技状態が主に高確 R T 遊技である場合に行われる A R T モードがある。A R T モードである場合、演出表示装置 1 4 では、A R T モード用の表示画面が画像表示される。この A R T モードは、主にリプレイ役の当選確率が高確率抽選状態である場合に行われるとともに、ベル入賞を補助する演出が行われる。これにより、A R T モードでは、ベル役の取りこぼしの回避が補助されるとともにベル役の当選に基づく賞メダルの入賞が補助される。このため、A R T モードは、遊技者にとって有利な状態（有利遊技状態）となる。

10

【 0 0 8 8 】

また、演出状態には、遊技状態が低確 R T 遊技である場合であって、後述する A R T モードへの移行権利の発生時（A R T フラグあり）の状況に対応付けて行われる準備モードがある。この場合に演出表示装置 1 4 では、準備モード用の表示画面が画像表示される。この場合に演出表示装置 1 4 では、通常モード用の表示画面と大まかには同一に構成されるとともに、該表示画面中に「待機中」等の文字列が画像表示される。この準備モードは、リプレイ役の当選確率が通常モード同様、低確率抽選状態である一方、特殊入賞及びベル入賞を補助する演出を行う状態である。

【 0 0 8 9 】

また、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特別遊技状態としての上乗せモードがある。この場合に演出表示装置 1 4 では、上乗せモード用の表示画面が画像表示される。この上乗せモードは、リプレイ役の当選確率が A R T モード同様、高確率抽選状態であり、ベル役の入賞を補助（アシスト）する演出が行われる。

20

【 0 0 9 0 】

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 1 4 の表示内容（表示画面）を制御する。本実施形態では、サブ制御用 C P U 4 1 a が、遊技制御手段となる。

30

【 0 0 9 1 】

図 7 に基づき、各演出状態における制御内容について、演出表示装置 1 4 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、これから説明する各演出状態での制御を行う結果、図 7 に示す態様で演出状態を移行させるように制御する。

【 0 0 9 2 】

最初に、通常モードにおける制御内容について説明する。

サブ制御用 C P U 4 1 a は、遊技状態が主に低確 R T 遊技である場合、通常モードに制御する。なお、サブ制御用 C P U 4 1 a は、遊技状態が高確 R T 遊技である場合にも通常モードに制御する場合がある。そして、サブ制御用 C P U 4 1 a は、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。この低確 R T 遊技の通常モードの制御中には、チェリー役、スイカ役、ベル役、リプレイ役の当選及び入賞が指示されうる。また、通常モード中は、リプレイ役として、特殊リプレイ役の当選、これに基づく通常入賞又は特殊入賞が指示される。また、通常モード中は、リプレイ役として、通常リプレイ役の当選、これに基づく通常入賞が指示される。

40

【 0 0 9 3 】

また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、小役の中でも入賞に際してストップボタン 3 3 の押し順を要するベル役の当選が指示される場合、当選したベル役に対応する押し順をナビゲート（ナビ）するような演出を行わせないように演出表示装置 1 4 を制御する。すなわち、通常モード中には、ベル役の入賞を困難としている。なお、通常モード中、遊技者はベル役の当選時にたまたま当選したベル役に対応する押し順で操作されると、これを入賞さ

50

せうる。

【 0 0 9 4 】

また、サブ制御用CPU41aは、小役の中でもストップボタン33の押し順により停止態様が変化する特殊リプレイ役の当選が指示される場合、特殊入賞を補助する演出を行わせないように演出表示装置14の表示内容を制御する。このため、通常モード中には、特殊入賞を困難としている。一方、通常モード中、特殊リプレイ役の当選時にたまたま遊技者が特殊用の押し順で停止操作する場面で特殊入賞が発生する。

【 0 0 9 5 】

また、サブ制御用CPU41aは、特殊リプレイ役の当選に基づき通常入賞が指示される場合（特殊用の押し順でなかった場合）、通常モードを継続するように演出状態を制御する。この場合に遊技状態は、低確RT遊技が継続される。また、サブ制御用CPU41aは、特殊リプレイ役の当選に基づき特殊入賞が指示される場合（特殊用の押し順であった場合）であっても、通常モードを継続するように演出状態を制御する一方、遊技状態は、高確RT遊技に移行される。

10

【 0 0 9 6 】

また、サブ制御用CPU41aは、通常モード中、小役の当選が指示される場合、ART突入抽選を行う。このART突入抽選は、当選が指示される当選役に基づいて所定の当選確率（例えば、合算が1/260）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。そして、サブ制御用CPU41aは、ART突入抽選で「当選」の結果を導出する場合、ARTモードへの移行権利を発生させる一方、ART突入抽選で「非当選」の結果を導出する場合、ARTモードの移行権利を発生させない。本実施形態のART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ART初当り確率がおよそ1/260となるように乱数を振分けている。

20

【 0 0 9 7 】

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

【 0 0 9 8 】

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

30

【 0 0 9 9 】

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

【 0 1 0 0 】

そして、サブ制御用CPU41aは、ART突入抽選で「当選」の結果を導出し、ARTフラグありとなる場合、その変動ゲーム又は所定回数経過後の変動ゲームから、ARTモードへの移行権利の発生を報知する準備モードに移行させるように演出状態を制御する。この場合に遊技状態は、低確RT遊技が継続されている。なお、サブ制御用CPU41aは、ART突入抽選で「非当選」の結果を導出する場合には、通常モードを継続させるように演出状態を制御する。

40

【 0 1 0 1 】

また、サブ制御用CPU41aは、通常モードの制御中、左ストップボタン33Lが最初に操作されなければ、遊技者にとって不利な状況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、特殊リプレイ役の入賞が指示されても演出状態をARTモードに

50

移行させないようにしたり、ART突入抽選を行わなかったり、ART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、特殊リプレイ役には、左ストップボタン33Lの操作を最初とする押し順を含まないようにしている。これにより、通常モード中は、ARTモードに移行しないようにしている。

【0102】

次に、準備モードについて説明する。

サブ制御用CPU41aは、通常モードにおいてARTフラグありとなった後（所定回数経過後の場合もあり）、該ARTフラグありの間、演出状態を通常モードから準備モードに移行させる。なお、準備モードにおいては、低確RT遊技が継続している。そして、低確RT遊技の準備モードの制御中には、チェリー役、スイカ役、ベル役、リプレイ役の当選及び入賞が指示されうる。また、準備モード中は、リプレイ役として、特殊リプレイ役の当選、これに基づく通常入賞又は特殊入賞が指示される。

10

【0103】

また、準備モード中、サブ制御用CPU41aは、小役の中でもストップボタン33の押し順により停止態様が変化するベル役の当選が指示される場合、ベル入賞を補助する「ベルナビ演出」を行わせるように演出表示装置14の表示内容を制御する。このため、準備モード中には、ベル入賞を補助するように演出が行われ、遊技者がベルナビ演出に従って遊技を行うことでベル入賞が発生する。

【0104】

ベルナビ演出について説明すると、演出表示装置14では、各ストップボタン33を模した画像が3つ並べて表示され、3つのうちの一つに対して最初に操作すべきことを示す画像「1」が付される。例えば、ストップボタン33を模した3つの画像のうち真ん中に「1」が付されるベルナビ演出は、中ストップボタン33Cを最初に操作すべきことを遊技者に報知する。

20

【0105】

また、サブ制御用CPU41aは、ベル役の当選が指示される場合、変動ゲームの開始に伴ってベルナビ演出を行わせるように演出表示装置14の表示内容を制御する。また、サブ制御用CPU41aは、当選が指示されるベル役に応じたベル入賞用の押し順を報知する内容でベルナビ演出を行わせる。例えば、サブ制御用CPU41aは、ベル群2の場合であれば、中ストップボタン33Cを最初に操作すべきことを報知する内容のベルナビ演出を行わせる。

30

【0106】

また、サブ制御用CPU41aは、小役の中でもストップボタン33の押し順により停止態様が変化する特殊リプレイ役の当選が指示される場合、特殊入賞を補助する「特殊ナビ演出」を行わせるように演出表示装置14の表示内容を制御する。このため、準備モード中には、特殊入賞を補助するように演出が行われ、遊技者が特殊ナビ演出に従って遊技を行うことで特殊入賞が発生する。

【0107】

演出表示装置14では、ストップボタン33を模した画像が3つ並べて表示され、3つに対して特殊用の押し順を示すように「1」、「2」、「3」の何れかの数字の画像がそれぞれ付される。例えば、各ストップボタン33を模した3つの画像の真ん中に「1」、左に「2」、右に「3」がそれぞれ付される特殊ナビ演出は、ストップボタン33を[中→左→右]の押し順で操作すべきことを遊技者に報知している。

40

【0108】

また、サブ制御用CPU41aは、特殊リプレイ役の当選が指示される場合、変動ゲームの開始に伴って特殊ナビ演出を行わせるように演出表示装置14の表示内容を制御する。また、サブ制御用CPU41aは、当選が指示される特殊リプレイ役に応じた特殊用の押し順を報知する内容で特殊ナビ演出を行わせる。例えば、サブ制御用CPU41aは、特殊重複リプレイ群2の場合であれば、ストップボタン33を[中→右→左]の押し順で操作すべきことを報知する内容の特殊ナビ演出を行わせる。

50

【 0 1 0 9 】

そして、サブ制御用CPU41aは、特殊ナビ演出を行わせた結果として特殊入賞が指示される場合（特殊用の押し順で押された場合）、準備モードを終了させてARTモードに移行するように演出状態を制御する。この場合に遊技状態は、高確RT遊技に移行される。一方、サブ制御用CPU41aは、特殊ナビ演出を行わせた結果として通常入賞が指示される場合（通常用の押し順で押された場合）には、準備モードを継続するように演出状態を制御する。この場合に遊技状態は、低確RT遊技が継続される。

【 0 1 1 0 】

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

10

【 0 1 1 1 】

次に、ARTモードにおける制御内容について説明する。

サブ制御用CPU41aは、遊技状態が主に高確RT遊技である場合、ARTモードに制御する。また、サブ制御用CPU41aは、遊技状態が低確RT遊技である場合にもARTモードに制御する場合がある。また、サブ制御用CPU41aは、ART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、高確RT遊技のARTモードの制御中には、チェリー役、スイカ役、ベル役、リプレイ役の当選及び入賞が指示されうる。

20

【 0 1 1 2 】

また、サブ制御用CPU41aは、小役の中でもストップボタン33の押し順により停止態様が変化するベル役の当選が指示される場合、準備モードと同様に「ベルナビ演出」を行わせるように演出表示装置14の表示内容を制御する。このため、ARTモード中には、ベル入賞を補助するように演出が行われ、遊技者がベルナビ演出に従って遊技を行うことでベルこぼしが回避され、ベル入賞が発生する。

【 0 1 1 3 】

また、サブ制御用CPU41aは、ベル入賞が指示される場合、ARTモードを継続するように演出状態を制御する。この場合に遊技状態は、高確RT遊技が継続される。また、サブ制御用CPU41aは、ベルこぼしが指示される場合であって、ARTモードで行うことができる変動ゲームの回数を示す残ゲーム数が1以上である場合、ARTモードを終了させて準備モードに移行するように演出状態を制御する。この場合に遊技状態は、低確RT遊技に移行される。

30

【 0 1 1 4 】

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

40

【 0 1 1 5 】

なお、サブ制御用CPU41aは、他の演出状態へ移行を伴ってもARTモードを終了させるまでの間、残ゲーム数を継続して保持する。このため、サブ制御用CPU41aは、ARTモードを中断させて他の演出状態（例えば、後述する上乗せモード）に移行される場合、当該他の演出状態が終了した後、中断時点の残ゲーム数でARTモードを再開させる。以下の説明では、残ゲーム数が「0（零）」の場合を残ゲーム数の非設定中という。また、残ゲーム数が「0（零）」以外（1）の場合を残ゲーム数の設定中という。

【 0 1 1 6 】

サブ制御用CPU41aは、残ゲーム数の非設定中から演出状態をARTモードに移行させる場合、残ゲーム数として〔50（回）〕を加算する。また、サブ制御用CPU41

50

a 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 RAM 41c に記憶されている残ゲーム数を「1」減算する。このようにサブ制御用 CPU 41a は、変動ゲームの実行に基づいて、ART モードで行うことができる変動ゲームの回数を計数する。

【0117】

このような ART モードで行われる変動ゲームの回数は、演出表示装置 14 にて遊技者に報知される。このため、サブ制御用 CPU 41a は、ART モード中、サブ制御用 RAM 41c に記憶している残ゲーム数を報知するように演出表示装置 14 の表示内容を制御する。また、サブ制御用 CPU 41a は、サブ制御用 RAM 41c に記憶している残ゲーム数が「0 (零)」となる場合、ART モードの終了を報知する終了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 CPU 41a は、ART フラグなしに設定する。

10

【0118】

このような終了演出の間、サブ制御用 CPU 41a は、残ゲーム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。このため、終了演出中、ベルこぼしの回避、すなわちベル入賞を困難とするように演出が行われる。そして、終了演出となった後、サブ制御用 CPU 41a は、ベルこぼし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 遊技に移行される。なお、終了演出中、ベル役の当選時にたまたま遊技者がベル入賞用の押し順で停止操作する場合、ベル入賞が発生する。

20

【0119】

そして、本実施形態では、ART モードである場合において、特定条件が成立すると、演出状態を上乗せモードに移行するようになっている。そして、この上乗せモード中に、ART モードにおける ART 回数を残ゲーム数に加算して上乗せする特典（以下、「ART 上乗せ」という）が付与される場合がある。以下、上乗せモードに関する制御について詳しく説明する。

【0120】

まず、移行契機となる特定条件について説明する。

主制御用 CPU 40a は、高確 RT 遊技である場合において、スイカ役又はチェリー役に当選した場合、サブ制御用 CPU 41a にスイカ役又はチェリー役に当選した旨を指示する。サブ制御用 CPU 41a は、ART モード中、スイカ役又はチェリー役の当選が指示された場合、上乗せモードに移行するか否かを抽選する上乗せモード移行抽選を実行する。なお、チェリー役の当選が指示された場合における上乗せモード移行抽選の当選確率は、スイカ役の当選が指示された場合における上乗せモード移行抽選の当選確率よりも高確率に設定されている。この抽選に当選した場合、サブ制御用 CPU 41a は、演出状態を上乗せモードに移行させることを決定し、その変動ゲーム又は所定回数経過後の変動ゲームから、演出状態を上乗せモードに移行させる。従って、本実施形態において、上乗せモード移行抽選の当選が、特定条件の成立に該当する。

30

【0121】

次に、上乗せモードについて説明する。

40

サブ制御用 CPU 41a は、特定条件が成立し、上乗せモードに移行させると決定した場合、ART モードを中断して、演出状態を上乗せモードに制御する。このとき、サブ制御用 CPU 41a は、ART モードを中断して、上乗せモードへの移行を伴っても ART モードの残ゲーム数を継続して保持する。そして、サブ制御用 CPU 41a は、上乗せモードが終了した後、中断時点の残ゲーム数で ART モードを再開させるようになっている。また、サブ制御用 CPU 41a は、上乗せモード中、変動ゲームの実行、当選役の当選及び入賞（又は取りこぼし）の指示に基づいた処理を行う。

【0122】

具体的には、サブ制御用 CPU 41a は、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入力する毎に、上乗せモードを継続するか否

50

かを抽選する継続抽選を実行する。この継続抽選における当選確率（継続率）は、上乗せモードが設定されるときに、抽選により決定される。本実施形態では、50%、60%、70%の中ならいずれかが決定される。

【0123】

継続抽選に当選した場合、サブ制御用CPU41aは、上乗せモードを継続させる。一方、継続抽選に落選した場合には、サブ制御用CPU41aは、上乗せモードを終了させて、中断していたARTモードを再開させる。

【0124】

また、継続抽選に当選した場合、サブ制御用CPU41aは、ART上乗せを決定する。すなわち、本実施形態では、継続抽選が上乗せ抽選としての役割を備えている。サブ制御用CPU41aは、ART上乗せを決定すると、ARTモードの残ゲーム数に上乗せするART回数を決定する。

10

【0125】

ここで、図8に従って、ARTモードの残ゲーム数に上乗せするART回数（上乗せ回数）を決定するために実行されるART回数決定処理について説明する。

まず上乗せモードに移行して最初（1回目）の変動ゲームであるか否かを判定する（ステップS101）。

【0126】

ステップS101の判定結果が肯定の場合（上乗せモードに移行して最初（1回目）の変動ゲームである場合）、サブ制御用CPU41aは、上乗せモードに移行した後、1回目に入力した変動ゲーム開始コマンドに基づき、最初の基準回数を決定する（ステップS102）。基準回数（基準期間）とは、上乗せ抽選（継続抽選）に当選する毎にART回数に加算される回数であり、上乗せ抽選に当選した回数が増える毎に多く（長く）なる回数である。このとき、サブ制御用CPU41aは、基準回数設定テーブルT11を参照して、最初の基準回数を決定する。

20

【0127】

図9に示すように、基準回数設定テーブルT11は、最初の基準回数として決定され得る基準回数が複数設定されていると共に、決定され得る基準回数毎に、振分けられる回数決定用乱数値（乱数値の範囲）が設定されている。なお、回数決定用乱数の値は、サブ制御用CPU41aにより更新され、サブ制御用RAM41cに記憶されている。

30

【0128】

従って、サブ制御用CPU41aは、基準回数設定テーブルT11を参照して、取得した回数決定用乱数の値が振分けられる基準回数を特定し、特定した基準回数を最初の基準回数として決定する。そして、ステップS102において、サブ制御用CPU41aは、決定した基準回数をサブ制御用RAM41cに記憶する。

【0129】

次に、サブ制御用CPU41aは、入力した変動ゲーム開始コマンドに基づき、当選役を特定する。そして、特定した当選役が予め決められた特定役であるか否かを判定する（ステップS103）。本実施形態において、特定役とはスイカ役及びチェリー役のことを指す。サブ制御用CPU41aは、特定役が当選役であると判定した場合、当該変動ゲームにおける追加上乗せ回数を当選役となる特定役に基づき決定する（ステップS104）。追加上乗せ回数（特別追加期間）は、特定役が入賞した場合に、前述の処理により決定される基準回数とは別にARTモードの残ゲーム数に加算されるART回数である。

40

【0130】

具体的には、当選した特定役毎に設定される特別上乗せテーブルT21、T22を特定する。すなわち、スイカ役に当選した場合には、特別上乗せテーブルT21を特定し、チェリー役に当選した場合には、特別上乗せテーブルT22を特定する。

【0131】

図10に示すように、各特別上乗せテーブルT21、T22には、それぞれ決定され得る追加上乗せ回数が複数設定されており、各追加上乗せ回数には、それぞれ振分けられる

50

特別回数決定用乱数値（乱数値の範囲）が設定されている。サブ制御用CPU41aは、特定した特別上乗せテーブルT21、T22を参照して、取得した特別回数決定用乱数の値が振分けられる追加上乗せ回数を決定する。なお、特別回数決定用乱数の値は、サブ制御用CPU41aにより更新され、サブ制御用RAM41cに記憶されている。そして、ステップS104において、決定した追加上乗せ回数をサブ制御用RAM41cに記憶し、ART回数決定処理を終了する。

【0132】

次に、ステップS101の判定結果が否定の場合における処理、すなわち、上乗せモードに移行して2回目以降の変動ゲームにおける上乗せ回数の決定する際の処理について説明する。

10

【0133】

サブ制御用CPU41aは、上乗せモードに移行してから2回目以降の変動ゲームにおいて、継続抽選に当選した場合、変動ゲーム開始コマンドに基づき、当選役を特定する（ステップS105）。そして、当選役毎に設定された通常上乗せテーブルT31～T34を特定し、特定した通常上乗せテーブルT31～T34を参照して増加回数を決定する（ステップS106）。増加回数とは、前回の変動ゲームまでに決定された基準回数に加算される回数であり、決定された増加回数を前回までの基準回数に加算された回数が新たな基準回数として決定される。

【0134】

また、図11(a)～(d)に示すように、通常上乗せテーブルT31～T34は、当選役毎に設定されており、当選役がベル役、スイカ役、チェリー役以外の場合には、通常上乗せテーブルT31が特定され、ベル役に当選した場合には、通常上乗せテーブルT32が特定される。また、スイカ役に当選した場合には、通常上乗せテーブルT33が特定され、チェリー役に当選した場合には、通常上乗せテーブルT34が特定される。

20

【0135】

各通常上乗せテーブルT31～T34には、それぞれ増加させる増加回数が1又は複数設定されており、各増加回数には、それぞれ回数決定用乱数値（乱数値の範囲）が振分けられている。サブ制御用CPU41aは、特定した通常上乗せテーブルT31～T34を参照して、取得した回数決定用乱数の値が振分けられる増加回数を決定する。そして、サブ制御用CPU41aは、決定した増加回数を基準回数に加算する（ステップS107）。

30

【0136】

次に、サブ制御用CPU41aは、加算した合計回数が、基準回数の上限回数（例えば、100回）未満であるか否かを判定する（ステップS108）。このとき、加算した合計回数が、基準回数の上限回数未満であれば（ステップS108の判定結果が肯定の場合）、サブ制御用CPU41aは、加算した回数を新たな基準回数として決定する（ステップS109）。一方、加算した回数が上限回数以上である場合（ステップS108の判定結果が否定の場合）、サブ制御用CPU41aは、上限回数を新たな基準回数として決定する（ステップS110）。ステップS109又はステップS110において、サブ制御用CPU41aは、決定した新たな基準回数をサブ制御用RAM41cに記憶する。

40

【0137】

次に、サブ制御用CPU41aは、入力した変動ゲーム開始コマンドに基づき、当選役を特定する。そして、ステップS103と同様に、特定した当選役が予め決められた特定役であるか否かを判定する（ステップS111）。サブ制御用CPU41aは、特定役が当選役であると判定した場合、ステップS104と同様に、特定した特別上乗せテーブルT21、T22を参照して、取得した特別回数決定用乱数の値が振分けられる追加上乗せ回数を決定する（ステップS112）。そして、ステップS112において、決定した追加上乗せ回数をサブ制御用RAM41cに記憶し、ART回数決定処理を終了する。

【0138】

そして、サブ制御用CPU41aは、ART回数決定処理の終了後、全ての図柄が停止

50

表示され（全てのストップボタン 3 3 が操作され）入賞指示コマンドを入力すると、入賞指示コマンドに基づき、上乗せ回数を決定する。具体的には、入賞指示コマンドにより特定役（スイカ役又はチェリー役）が入賞したことが通知されると、サブ制御用 CPU 4 1 a は、サブ制御用 RAM 4 1 c に記憶された基準回数に、追加上乗せ回数を合計した回数を上乗せ回数として決定する。

【 0 1 3 9 】

一方、入賞指示コマンドにより特定役が入賞しなかったことが通知されると、サブ制御用 CPU 4 1 a は、サブ制御用 RAM 4 1 c に記憶された基準回数を上乗せ回数として決定する。サブ制御用 CPU 4 1 a は、上乗せ回数を決定すると、決定した上乗せ回数を演出表示装置 1 4 に報知させると共に、ART モードの残ゲーム数に加算して、記憶する。また、加算後の残ゲーム数も報知させる。

10

【 0 1 4 0 】

なお、上乗せモードにおいて、サブ制御用 CPU 4 1 a は、小役の中でもストップボタン 3 3 の押し順により停止態様が変化するベル役の当選が指示される場合、準備モードや ART モードと同様に「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。このため、上乗せモード中には、ベルこぼしを回避してベル入賞を補助するように演出が行われ、遊技者がベルナビ演出に従って遊技を行うことでベルこぼしが回避されベル入賞が発生する。

【 0 1 4 1 】

また、サブ制御用 CPU 4 1 a は、ベル入賞が指示される場合、上乗せモードを継続するように演出状態を制御する。この場合に制御状態は、高確 RT 遊技が継続される。また、サブ制御用 CPU 4 1 a は、ベルこぼしが指示される場合、上乗せモードを終了させて準備モードに移行するように演出状態を制御する。この場合に制御状態は、低確 RT 遊技に移行される。

20

【 0 1 4 2 】

次に、図 1 2 に従って、上乗せ回数の加算態様についてその作用と共に説明する。

図 1 2 では、上乗せモードに移行してから 1 回目の変動ゲームにおける継続抽選に当選し、はずれ停止目が表示されるものとして説明する。また、2 回目の変動ゲームにおける継続抽選に当選し、特定役としてスイカ役に当選し、取りこぼしによってははずれ停止目が表示されるものとして説明する。また、3 回目の変動ゲームにおける継続抽選に当選し、特定役としてチェリー役に当選し、チェリー停止目が表示されるものとして説明する。また、4 回目の変動ゲームにおける継続抽選に落選し、通常リプレイ停止目が表示されるものとして説明する。また、上乗せモード移行開始時において、残ゲーム数は、30 回であるものとして説明する。

30

【 0 1 4 3 】

図 1 2 に示すように、前提より 1 回目の変動ゲームにおける継続抽選に当選するため、2 回目の変動ゲームにおいても上乗せモードが継続する。また、基準回数が残ゲーム数に加算されることが決定される。また、前提より特定役に当選しないので、最初の基準回数が上乗せ回数として決定され、残ゲーム数に加算される。なお、最初の基準回数として、5 回が決定されるものとして説明する。このため、残ゲーム数に 5 回が加算され、残ゲーム数が 35 回となる（時点 A 1）。

40

【 0 1 4 4 】

そして、前提より 2 回目の変動ゲームにおいても継続抽選に当選するため、3 回目の変動ゲームにおいても上乗せモードが継続する。また、基準回数が残ゲーム数に加算されることが決定される。また、特定役としてスイカ役に当選する一方、はずれ停止目が停止されるため（スイカ役の取りこぼし）、基準回数に増加回数を加算して算出された新たな基準回数だけが、上乗せ回数として決定され、残ゲーム数に加算される。なお、増加回数として、10 回が決定されるものとして説明する。このため、新たな基準回数は、15 回となり、残ゲーム数に 15 回が加算され、残ゲーム数が 50 回となる（時点 A 2）。2 回目の変動ゲームでは、スイカ役に当選しているため、はずれ停止目であっても通常よりも多

50

い回数の増加回数が加算されやすくなっている。

【0145】

そして、前提より3回目の変動ゲームにおいても継続抽選に当選するため、4回目の変動ゲームにおいても上乗せモードが継続する。また、前提より特定役としてチェリー役に当選し、チェリー停止目が表示されるため、追加上乗せ回数が決定される。今回は、追加上乗せ回数として、150回が決定されるものとして説明する。また、増加回数が決定され、新たな基準回数が決定される。今回の増加回数として、25回が決定されるものとして説明する。このため、新たな基準回数は、決定された増加回数が加算されて、40回（15回+25回）となる。このため、追加上乗せ回数と新たな基準回数が合算された回数（190回）が、上乗せ回数として決定され、残ゲーム数に加算される。従って、残ゲーム数に190回が加算され、残ゲーム数が240回となる（時点A3）。

10

【0146】

3回目の変動ゲームでは、チェリー役に当選しているため、はずれ停止目であっても通常よりも多い回数の増加回数が加算されやすくなっている。また、チェリー役以外の当選役では、加算されないような増加回数を決定することが可能となっている。また、特定役であるチェリー役が入賞したため、追加上乗せ回数が基準回数にさらに加算される。また、この際、基準回数の上限回数（100回）以上の追加上乗せ回数を決定可能に構成されている。

【0147】

そして、4回目の変動ゲームにおいて継続抽選に落選するため、ART回数が上乗せされることなく、上乗せモードが終了し、残ゲーム数が240回であるARTモードが再開される（時点A5）。

20

【0148】

このように、上乗せモード中、変動ゲームが継続すればするほど、基準回数が多くなり、加算される回数が多くなる。より詳しくは、前回の基準回数よりも確実に多い回数が加算される。また、特定役に当選した場合、特定役に当選しなかった場合よりも、基準回数に加算される増加回数も多くなりやすい。また、特定役に当選し、特定役が入賞した場合、追加上乗せ回数と基準回数との合算回数が上乗せ回数として残ゲーム数に加算される。このため、特定役の入賞時には、基準回数の上限回数以上の値が上乗せされる場合があり、遊技者の興趣をより高めることができる。また、追加上乗せ回数には、基準回数の上限回数以上の値が設定される可能性があり、特定役が入賞した場合には、遊技者により注目させることができる。その一方で、継続抽選に落選した場合には、一切、ART上乗せが行われない。このため、遊技者に、継続抽選に当選するか否かについて、及び継続抽選の当選確率（継続率）についても興味を持たせることができる。

30

【0149】

また、本実施形態では、上乗せモード中、変動ゲームが実行される毎に、遊技（変動ゲーム）の展開を示唆する示唆演出が実行されるようになっている。以下、示唆演出について説明する。

【0150】

示唆演出では、上乗せモード中に変動ゲームが実行される毎に実行される。そして、示唆演出では、遊技の展開として、具体的には、上乗せモードの継続率（継続抽選に当選する確率）と、特定役が入賞した場合における追加上乗せ回数を示唆するようになっている。

40

【0151】

示唆演出の演出内容について詳しく説明すると、示唆演出が実行される際には、味方キャラクタと、敵キャラクタが表示されるようになっており、ストップボタン33が操作される毎に、当該キャラクタが対決する演出が繰り返し実行されるようになっている。

【0152】

すなわち、ストップボタン33が操作される毎に、味方キャラクタが敵キャラクタに対して攻撃する攻撃演出と、敵キャラクタが味方キャラクタに対して攻撃する防御演出が実

50

行されうようになっている。また、攻撃演出には、2種類存在し、攻撃の威力が大きい強攻撃演出と、攻撃の威力が小さい弱攻撃演出が存在する。

【0153】

本実施形態では、攻撃演出の回数及び攻撃演出が連続する回数によって、特定役が入賞した場合における追加上乗せ回数が示唆される。また、強攻撃演出の実行回数により、上乗せモードの継続率が示唆される。

【0154】

そして、サブ制御用RAM41cには、示唆演出の演出内容を特定する示唆パターンが記憶されており、示唆パターンに基づき、攻撃演出が実行された回数及び連続した回数を特定可能に構成されている。

10

【0155】

具体的には、図13に示すように、示唆パターンには、攻撃演出が3回連続して行われる示唆パターンP10～P13と、攻撃演出が2回連続して行われる示唆パターンP20a～P22a、P20b～P22bが存在する。また、示唆パターンには、連続することなく攻撃演出が2回行われる示唆パターンP30～P32と、攻撃演出が1回行われる示唆パターンP40a～P41a、P40b～P41b、P40c～P41cと、攻撃演出が行われない（防御演出が行われる）示唆パターンP5が存在する。

【0156】

攻撃演出が2回連続して行われる示唆パターンP20a～P22a、P20b～P22bは、1回目及び2回目の停止時に攻撃演出が行われる示唆パターンP20a～P22aと、2回目及び3回目の停止時に攻撃演出が行われる示唆パターンP20b～P22bにさらに分類される。

20

【0157】

同様に、攻撃演出が1回行われる示唆パターンは、1回目の停止時に攻撃演出が行われる示唆パターンP40a～P41aと、2回目の停止時に攻撃演出が行われる示唆パターンP40b～P41bと、3回目の停止時に攻撃演出が行われる示唆パターンP40c～P41cにさらに分類される。

【0158】

また、図14に示すように、示唆パターンP10、P20a、P20b、P30a、P30b、P40a、P40b、P40c、P5により、強攻撃演出が実行されないことが特定される。また、示唆パターンP11、P21a、P21b、P31a、P31b、P41a、P41b、P41cにより、強攻撃演出が1回実行されることが特定される。また、示唆パターンP12、P22a、P22b、P32a、P32bにより、強攻撃演出が2回実行されることが特定される。また、示唆パターンP13により、強攻撃演出が3回実行されることが特定される。

30

【0159】

以下、示唆演出の演出内容を決定するための示唆内容決定処理について説明する。

上乗せモード中、変動ゲーム開始コマンドを入力すると、サブ制御用CPU41aは、ART回数決定処理において決定された追加上乗せ回数を特定する。なお、特定役に当選しなかった場合（ステップS103又はステップS111の判定結果が否定の場合）には、追加上乗せ回数として0回を特定する。

40

【0160】

そして、サブ制御用CPU41aは、特定した追加上乗せ回数に基づき、分類決定テーブルを参照して示唆パターンの分類を決定する。示唆パターンは、攻撃演出が実行されるタイミングにより分類されており、具体的には、1回目～3回目に攻撃演出が行われる示唆パターンとして、示唆パターンP10～P13が第1分類として分類されている。また、1回目と2回目に攻撃演出が行われる示唆パターンとして示唆パターンP20a～P22aが第2分類として分類されている。また、2回目と3回目に攻撃演出が行われる示唆パターンとして、示唆パターンP20b～P22bが第3分類として分類されている。また、1回目と3回目に攻撃演出が行われる示唆パターンとして、示唆パターンP30～P

50

3 2 が第 4 分類として分類されている。また、1 回目に攻撃演出が行われる示唆パターンとして、示唆パターン P 4 0 a ~ P 4 1 a が第 5 分類として分類されている。また、2 回目に攻撃演出が行われる示唆パターンとして、示唆パターン P 4 0 b ~ P 4 1 b が第 6 分類として分類されている。また、3 回目に攻撃演出が行われる示唆パターンとして、示唆パターン P 4 0 c ~ P 4 1 c が第 7 分類として分類されている。また、攻撃演出が行われない（防御演出が行われる）示唆パターンとして、示唆パターン P 5 が第 8 分類として分類されている。

【 0 1 6 1 】

本実施形態では、特定した追加上乗せ回数に基づき、この分類をまず特定する。分類決定テーブルは、特定した追加上乗せ回数毎に、示唆パターンの分類毎に対応する分類決定用乱数の値が振分けられている。分類決定用乱数は、サブ制御用 R A M 4 1 c に記憶されており、サブ制御用 C P U 4 1 a によって更新される。サブ制御用 C P U 4 1 a は、特定した追加上乗せ回数において、取得した決定用乱数の値に対応する示唆パターンの分類を決定する。

10

【 0 1 6 2 】

ここで、図 1 5 に、分類決定テーブルを参照して示唆パターンの分類を決定する場合における各分類の決定率（選択率）を示す。このように、追加上乗せ回数が多いときには（例えば 3 0 回以上であるとき）、攻撃回数が多い第 1 分類の示唆パターン P 1 0 ~ P 1 3 が決定されやすくなっている。一方、追加上乗せ回数が多いときには（例えば 3 0 回以上であるとき）、攻撃演出が実行されない第 8 分類や攻撃演出の回数が少ない第 5 分類 ~ 第 7 分類の示唆パターンが決定されにくくなっている。

20

【 0 1 6 3 】

また、追加上乗せ回数が少ないときには（例えば 0 回 ~ 1 0 回であるとき）、攻撃回数が多い第 1 分類の示唆パターンが決定されない、又はされにくくなっている。一方、追加上乗せ回数が少ないときには（例えば 0 回 ~ 1 0 回であるとき）攻撃演出が実行されない第 8 分類や、攻撃演出の回数が少ない第 5 分類 ~ 第 7 分類の示唆パターンが決定されやすくなっている。このため、攻撃演出の回数が多い場合には、少ない場合よりも追加上乗せ回数が多いことを予測することができる。また、攻撃演出が連続する場合には、連続しない場合よりも追加上乗せ回数が多いことを予測することができる。

【 0 1 6 4 】

30

また、追加上乗せ回数が 2 0 回である場合には、攻撃演出が実行される示唆パターンの分類の中から決定される。また、追加上乗せ回数が 3 0 回である場合には、攻撃演出が 2 回以上実行される示唆パターンの分類の中から決定される。また、追加上乗せ回数が 1 0 0 回以上である場合には、攻撃演出が 3 回実行される示唆パターンの分類が決定される。また、追加上乗せ回数が 0 ~ 1 0 回である場合には、攻撃演出が 1 回実行される示唆パターンの分類及び攻撃演出が実行されない示唆パターンの分類の中から決定される。

【 0 1 6 5 】

このため、攻撃演出が 2 回実行された場合には、追加上乗せ回数が 2 0 回以上であることを認識することができる。また、攻撃演出が実行されなかった場合には、追加上乗せ回数が 0 回又は 1 0 回であることを認識できる。また、3 回連続して攻撃演出が実行されなければ場合、追加上乗せ回数が 1 0 0 回以上としないことを認識できる。すなわち、3 回連続して攻撃演出が実行された場合、追加上乗せ回数が 1 0 0 回以上となる可能性があることを認識できる。

40

【 0 1 6 6 】

示唆パターンの分類を決定すると、次に、サブ制御用 C P U 4 1 a は、示唆パターン決定テーブルを参照して、決定された分類に含まれる示唆パターンの中から、継続率に応じて強攻撃演出の回数を特定するように、示唆パターンを決定する。

【 0 1 6 7 】

示唆パターン決定テーブルは、分類毎に設定されている。そして、分類毎に設定された示唆パターン決定テーブルにおいては、当該分類に含まれる各示唆パターンにそれぞれバ

50

ターン決定用乱数の値が振分けられている。パターン決定用乱数は、サブ制御用RAM 41cに記憶されており、サブ制御用CPU 41aによって更新される。サブ制御用CPU 41aは、決定した分類に対応する示唆パターン決定テーブルを特定し、当該示唆パターン決定テーブルを参照して、決定した分類に含まれる示唆パターンの中から、取得したパターン決定用乱数の値に対応する示唆パターンを決定する。

【0168】

ここで、図16(a)～(h)に、示唆パターン決定テーブルを参照して示唆パターンを決定する場合における各示唆パターンの決定率(選択率)を示す。継続率が高い場合には、低い場合と比較して、決定された分類に含まれる示唆パターンの中で強攻撃演出が多い示唆パターンが決定されやすくなっている。また、第1分類が決定されたときに、継続率として70%である場合、強攻撃演出が3回連続する示唆パターンが決定されう一方、継続率が70%未満である場合には、強攻撃演出が3回連続する示唆パターンが決定されないようになっている。このため、強攻撃演出が3回連続した場合には、継続率が70%であることを認識できる。

10

【0169】

また、第1分類～第4分類が決定されたときに、継続率として60%以上である場合には、強攻撃演出が2回以上行われる示唆パターンが決定されう一方、継続率が60%未満である場合には、強攻撃演出が2回以上行われる示唆パターンが決定されないようになっている。このため、強攻撃演出が2回行われた場合には、継続率が60%以上であることを認識できる。

20

【0170】

サブ制御用CPU 41aは、示唆パターンを決定すると、示唆パターンに基づき、攻撃演出を実行させるタイミングを特定する。また、示唆パターンにより決定される強攻撃演出をどのタイミングで実行させるかについても決定する。

【0171】

そして、サブ制御用CPU 41aは、ストップボタン33が操作される毎に、示唆パターンに基づき、攻撃演出(強攻撃演出或いは弱攻撃演出)又は防御演出を実行させることにより、変動ゲーム中に示唆演出を演出表示装置14に実行させる。そして、攻撃演出の回数及び攻撃演出が連続して実行される回数に基づき、遊技者に追加上乗せ回数の長さを予想させる。なお、追加上乗せ回数が多さに基づき、特定役の当選有無も予想させることができる。また、強攻撃演出の回数に基づき、継続率を予想させることができる。

30

【0172】

次に、示唆演出の演出態様についてその作用と共に説明する。

まず、図17に基づき説明する。図17では、当選役としてスイカ役に当選し、はずれ停止目が停止されるものとして説明する。また、図17では、追加上乗せ回数として20回が決定され、また、上乗せモードの継続率は、70%であるものとして説明する。また、示唆パターンP22aが決定されるものとして説明する。また、図柄変動ゲームにおいて加算される基準回数は、30回とし、残ゲーム数は、40回であるものとして説明する。

【0173】

図17(a)に示すように、上乗せモードにおいて変動ゲームと共に示唆演出が開始されると、演出表示装置14は、味方キャラクタと敵キャラクタを表示する。

40

そして、図17(b)に示すように、1回目のストップボタン33が操作されて、1列目の図柄が停止表示されると、示唆パターンP22aに基づき、演出表示装置14は、強攻撃演出を実行する。

【0174】

また、図17(c)に示すように、2回目のストップボタン33が操作されて、2列目の図柄が停止表示されると、示唆パターンP22aに基づき、演出表示装置14は、強攻撃演出を実行する。これにより、2回連続して強攻撃演出が実行されたため、遊技者は、追加上乗せ回数が20回以上であることを認識できる。また、継続率が60%以上であることを認識できる。

50

【 0 1 7 5 】

図 1 7 (d) に示すように、3 回目のストップボタン 3 3 が操作されて、3 列目の図柄が停止表示されると、示唆パターン P 2 2 a に基づき、防御演出を実行する。

しかしながら、図 1 7 (e) に示すように、前提よりはずれ停止目が表示され、スイカ役を取りこぼすため、追加上乗せ回数は上乗せ回数に加算されることなく、終了する。このため、遊技者は、追加上乗せ回数が 2 0 回以上であるにも係わらず、特定役を入賞させることができなかったことを認識することができる。なお、演出表示装置 1 4 は、基準回数を表示する（図では「3 0 ゲーム加算！」と示す）。また、基準回数が残ゲーム数に加算される。このため、残ゲーム数が 7 0 回となり、演出表示装置 1 4 は、その結果を表示する（図では「残ゲーム数 7 0」と示す）。

10

【 0 1 7 6 】

次に、図 1 8 に基づき説明する。図 1 8 は、当選役としてチェリー役に当選し、チェリー停止目が停止されるものとして説明する。また、図 1 8 では、追加上乗せ回数として 1 0 0 回が決定され、また、上乗せモードの継続率は、7 0 % であるものとして説明する。また、示唆パターン P 1 3 が決定されるものとして説明する。また、残ゲーム数は、3 0 回であり、変動ゲーム終了時に加算される基準回数は、2 0 回であるものとして説明する。

【 0 1 7 7 】

図 1 8 (a) に示すように、上乗せモードにおいて変動ゲームと共に示唆演出が開始されると、演出表示装置 1 4 は、味方キャラクタと敵キャラクタを表示する。

そして、図 1 8 (b) に示すように、1 回目のストップボタン 3 3 が操作されて、1 列目の図柄が停止表示されると、示唆パターン P 1 3 に基づき、演出表示装置 1 4 は、強攻撃演出を実行する。

20

【 0 1 7 8 】

また、図 1 8 (c) に示すように、2 回目のストップボタン 3 3 が操作されて、2 列目の図柄が停止表示されると、示唆パターン P 1 3 に基づき、演出表示装置 1 4 は、強攻撃演出を実行する。これにより、2 回連続して強攻撃演出が実行されたため、遊技者は、追加上乗せ回数が 2 0 回以上であることを認識できる。また、継続率が 6 0 % 以上であることを認識できる。

【 0 1 7 9 】

図 1 8 (d) に示すように、3 回目のストップボタン 3 3 が操作されて、3 列目の図柄が停止表示されると、示唆パターン P 1 3 に基づき、演出表示装置 1 4 は、強攻撃演出を実行する。これにより、3 回連続して強攻撃演出が実行されたため、遊技者は、追加上乗せ回数が 3 0 回以上であることを認識できる。また、継続率が 7 0 % 以上であることを認識できる。また、追加上乗せ回数として 1 0 0 回以上である可能性もあると認識できる。

30

【 0 1 8 0 】

図 1 8 (e) に示すように、前提よりチェリー停止目が表示されるため、追加上乗せ回数として 1 0 0 回が上乗せ回数に加算される。このため、演出表示装置 1 4 は、基準回数を表示する（図では「2 0 ゲーム加算！」と示す）と共に、追加上乗せ回数を表示する（図では「+ 1 0 0 ゲーム追加！」と示す）。そして、基準回数と追加上乗せ回数は、残ゲーム数に加算される。このため、残ゲーム数が 1 5 0 回となり、演出表示装置 1 4 は、その結果を表示する（図では「残ゲーム数 1 5 0」と示す）。

40

【 0 1 8 1 】

以上詳述したように、本実施形態は、以下の効果を有する。

(1) 上乗せモード中、上乗せ抽選（継続抽選と兼用）に当選する回数が増える毎に、上乗せ抽選の当選時に残ゲーム数に加算される基準回数が多くなる。このため、上乗せ抽選に何回当選したかについて注目させることができる。従って、上乗せ抽選の実行可否、上乗せ抽選に当選したか否か、1 回の変動ゲームで加算される回数についてだけ注目されることなく、A R T 回数を上乗せさせる際の興趣を向上させることができる。すなわち、上乗せ抽選に当選した回数が多ければ多いほど、上乗せ抽選に当選したいと遊技者に思わせ、上乗せ抽選に当選した回数が多いときにおける当選の有無について、より注目さ

50

せ、興趣を向上させることができる。

【 0 1 8 2 】

(2) 継続抽選は、上乗せ抽選を兼ねており、継続抽選に当選した場合には、上乗せ抽選に当選したものとしている。このため、継続抽選（上乗せ抽選）に当選し続ける限り、継続抽選が行われる上乗せモードが継続する。また、継続抽選に当選し続ける限り、当選時に A R T 回数に加算される基準回数も多くなる。このため、遊技者に、どれだけ上乗せモードが継続するか（すなわち、継続抽選に連続して当選するか否か）や継続率についてより注目させることができる。そして、上乗せモードが継続する期間が長くなるほど、上乗せ抽選に当選するか否かについてより注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

【 0 1 8 3 】

(3) 上乗せ抽選に 1 回当選する毎に加算される基準回数（基準期間）は、上乗せ抽選に当選した回数が増える毎に多く（長く）なる。このため、前回加算された基準回数よりも多い回数が最低限加算されて、A R T モードが延長されることを期待させることができる。

【 0 1 8 4 】

(4) 特定役（スイカ役又はチェリー役）の当選時に上乗せ抽選に当選した場合、基準回数に加えて、特定役に応じて決定された追加上乗せ回数を別途加算することにより、残ゲーム数（付与される A R T モードの残り期間）を増加させる。これにより、特定役に当選するか否かについて注目させることができる。また、特定役に応じて決定される追加上乗せ回数は、上乗せ抽選の当選回数に関係なく決定される。このため、上乗せ抽選の当選回数が少ないときでも、長い追加上乗せ回数が決定されて、残ゲーム数に大きな値の上乗せ回数が加算されるのではないかと期待させることができる。また、基準期間の上限回数（100回）が決まっている場合、上限回数以上の回数が追加されることを期待させることができる。また、上乗せ抽選に当選した回数から追加上乗せ回数を予想することができないため、遊技者を驚かすことができる。

【 0 1 8 5 】

(5) 特定役の種類に応じて、決定され得る追加上乗せ回数と、決定される各追加上乗せ回数の決定率を変更することができる。このため、どのような特定役に当選したかについて注目させることができる。また、当選役の種類に応じて基準回数に加算される増加回数を変更することができる。このため、どのような当選役に当選したかについて注目させることができる。

【 0 1 8 6 】

(6) また、特定役に当選しても当選役が入賞しなければ、追加上乗せ回数が加算されることはない。このため、停止操作に基づき、特定役を入賞させることができるか否かについて注目させることができ、また、特定役を入賞させた場合には、遊技者自身の力で追加上乗せ回数が加算されたかのように思わせることができ、達成感を感じさせることができる。このため、遊技の興趣が向上する。また、示唆演出において、追加上乗せ回数が示唆されるため、追加上乗せ回数が多いと示唆された場合には、特定役を入賞させたいと遊技者により強く思わせることができる。

【 0 1 8 7 】

(7) 示唆演出によって、上乗せ抽選の当選時において A R T モードの残ゲーム数に加算する追加上乗せ回数を示唆する。このため、ストップボタン 3 3 を操作する毎に、遊技者に追加上乗せ回数について予想させることができる。これにより、追加上乗せ回数が多いと示唆された場合には、遊技者により注目させることができる。また、特定役が入賞するか否かについてより注目させることができる。

【 0 1 8 8 】

(8) 示唆演出では、ストップボタン 3 3 を操作する毎に、攻撃演出又は防御演出が実行され、攻撃演出の回数及び攻撃演出が連続して実行される回数によって、追加上乗せ回数の多さを示唆している。このため、ストップボタン 3 3 を操作する毎に、示唆演出の内容について注目させることができる。また、攻撃演出の回数が多い場合には、遊技者に自

10

20

30

40

50

力で追加上乗せ回数が多くさせたような感覚を与えることができる。

【0189】

(9) 示唆演出によって、継続率が示唆される。そして、継続抽選の当選回数が多いほど、基準回数が多くなりやすくなるため、遊技者に示唆演出の演出内容について注目させることができる。そして、示唆演出では、強攻撃演出の回数によって継続率を示唆する。このため、攻撃演出の回数だけでなく、攻撃演出の種類についても遊技者に注目させることができる。また、示唆演出において、追加上乗せ回数だけでなく、継続率についても示唆するため、より遊技者に注目させることができる。

【0190】

(第2実施形態)

次に、本発明を具体化した第2実施形態を説明する。なお、第1実施形態と同様の構成は、第1実施形態と同じ符号を付してその詳細な説明及び図面は省略又は簡略する。

【0191】

第2実施形態では、上乗せモードにおいて、継続抽選の継続率が、継続抽選に当選する毎に高くなるように構成されている。以下、継続抽選について詳しく説明する。

サブ制御用CPU41aは、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入力する毎に、上乗せモードを継続するか否かを抽選する継続抽選を実行する。このとき、上乗せモードに移行した1回目の変動ゲームにおいては、予め決められた初期確率(例えば、40%)が設定される。そして、継続抽選に当選した場合には、初期確率を基準確率として記憶する。

【0192】

また、上乗せモードに移行して2回目移行の変動ゲームにおいて継続抽選を実行する際、サブ制御用CPU41aは、前回の継続抽選における継続率(基準確率)に基づき、今回の継続抽選における継続率を決定する。なお、今回の継続抽選における継続率は、少なくとも基準確率(前回の継続率)よりも高く設定される。具体的には、前回の継続率よりも5%高い確率で継続抽選を実行する。例えば、前回の継続率が50%である場合には、55%の当選確率で継続抽選を実行する。なお、継続率には、予め上限が定められており、本実施形態では、90%とされている。また、サブ制御用RAM41cは、新たな継続率(今回の継続抽選における当選確率)を新たな基準確率としてサブ制御用RAM41cに記憶する。

【0193】

継続抽選に当選した場合、サブ制御用CPU41aは、前述同様、上乗せモードを継続させる。一方、継続抽選に落選した場合には、サブ制御用CPU41aは、上乗せモードを終了させて、中断していたARTモードを再開させる。

【0194】

また、継続抽選に当選した場合、サブ制御用CPU41aは、前述同様、ART上乗せを決定し、ARTモードの残ゲーム数に上乗せするART回数を決定する。

以上詳述したように、本実施形態は、以下の効果を有する。

【0195】

(10) 上乗せモードにおいて、継続抽選に当選する回数が増える毎に、継続抽選の当選確率(継続率)が高くなる。このため、継続抽選に何回当選したかについて注目させることができる。従って、継続抽選の実行可否、継続抽選に当選したか否かについてだけ注目されることがなくなり、繰り返し継続抽選が行われるほど、興趣を向上させることができる。すなわち、継続抽選に当選した回数が多ければ多いほど、継続率が高くなり、遊技者により有利となるため、継続抽選に当選したいと遊技者に思わせ、継続抽選に当選した回数が多いときにおける当選の有無について、より注目させ、興趣を向上させることができる。

【0196】

なお、上記実施形態は、次のような別の実施形態(別例)にて具体化できる。

・上記実施形態において、継続抽選が、上乗せ抽選を兼ねていたが、継続抽選と、上乗

10

20

30

40

50

せ抽選を別の抽選で行っても良い。すなわち、上乘せモードが継続される一方、ART上乘せがされなくてもよく、上乘せモードが終了する一方、ART上乘せがされてもよい。また、継続抽選と、上乘せ抽選の当選確率を異ならせても良い。

【0197】

・上記実施形態において、特定役を任意に変更しても良い。例えば、ベル役を特定役を含めても良いし、チェリー役のみでもよい。

・上記実施形態において、当選役によって、基準回数に加算する増加回数を決定するためのテーブル（すなわち、決定方法）を異ならせたが、同じでも良い。

【0198】

・上記実施形態において、当選役によって、基準回数に加算する増加回数を決定するためのテーブル（すなわち、決定方法）を異ならせたが、入賞した停止目によって、異ならせても良い。

【0199】

・上記実施形態において、最初の基準回数は、当選役にかかわらず同じように決定されていたが、当選役に応じて各基準回数の決定確率や決定されうる基準回数を異ならせても良い。また、当選役に応じて予め決められた回数が設定されてもよい。また、最初の基準回数として予め決められた回数を設定してもよい。

【0200】

・上記実施形態において、追加上乘せ回数を決定する際において、各追加上乘せ回数の決定確率は任意に変更しても良い。また、決定可能な追加上乘せ回数の種類や数を任意に変更しても良い。また、増加回数を決定する際において、各増加回数の決定確率は任意に変更しても良い。また、決定可能な増加回数の種類や数を任意に変更しても良い。

【0201】

・上記実施形態において、基準回数の上限回数を設定したが、設定しなくてもよい。また、上限回数を任意に変更しても良い。

・上記実施形態において、上乘せモード中、継続抽選を行ったが、行わなくても良い。この場合、予め決められたゲーム回数だけ上乘せモードを実行させても良い。

【0202】

・上記実施形態では、特定役に当選したとしても特定役に入賞しなければ、追加上乘せ回数が加算されなかったが、特定役に当選した場合には、追加上乘せ回数を必ず加算しても良い。また、その際、特定役に入賞した場合には、さらにART回数を上乘せしても良い。

【0203】

・上記実施形態において、特定役の入賞時に、追加上乘せ回数を決定し、上乘せ回数に加算したが、加算しなくても良い。

・上記実施形態において、示唆演出を実行させたが実行させなくても良い。

【0204】

・上記実施形態において、ストップボタン33が操作される毎に、示唆演出の攻撃演出又は防御演出が実行されたが、スタートレバー32が操作されたときに示唆演出の攻撃演出又は防御演出が実行されても良い。また、BETボタン28等のその他の操作手段が操作されたときに示唆演出の攻撃演出又は防御演出が実行されても良い。

【0205】

・上記実施形態において、示唆演出の演出内容は、対決演出に限らず、任意に変更しても良い。例えば、キャラクタが出現する演出とし、キャラクタが出現した数によって、追加上乘せ回数の多さや継続率を示唆しても良い。また、継続率に応じた背景画像を表示させる演出でも良い。

【0206】

・上記実施形態において、上乘せモードの移行契機となる特定条件の内容は、任意に変更しても良い。例えば、特殊リプレイ役を当選可能として、特殊リプレイ役が入賞したときに特定条件が成立したものとしてもよい。また、変動ゲーム毎に抽選を行い、当選した

10

20

30

40

50

場合に特定条件が成立したものとしてみよう。

【0207】

・上記実施形態において、上乗せモードの終了契機は、任意に変更しても良い。例えば、所定回数の変動ゲームが実行されたときに上乗せモードを終了させても良く、ART上乗せ回数が所定回数以上となったら、終了させても良い。

【0208】

・上記実施形態において、ベル役等の当選確率が一般遊技に比して大きく高まるボーナス遊技（ボーナスゲーム）を付与可能に構成してもよい。

・上記実施形態では、ARTモードを設定するまでの変動ゲームの回数を示す規定回数を設けても良い。

10

【0209】

・上記実施形態において、サブ制御用CPU41aは、準備モード中に、ベルナビ演出を実行させても良いし、実行させなくても良い。

・上記実施形態において、サブ制御用CPU41aが、特典を付与したが、主制御用CPU40aが特典内容を決定し、付与しても良い。

【0210】

・上記実施形態において、ARTモードが付与される変動ゲームの回数を上乗せさせていたが、ARTモードの単位となる期間を上乗せさせても良い。ARTモードの単位となる期間とは、例えば、1セット（1単位）を10ゲームとして、上乗せ抽選に当選した場合に、1セット上乗せされるとしてもよい。同様に、上乗せ抽選の当選回数に応じて上乗せされるセット数を増加させても良い。また、特定役に当選した場合に、セット毎に上乗せしても良い。

20

【0211】

・上記第2実施形態において、初期確率は、予め決められた確率としたが、複数の確率の中から抽選により決定しても良い。また、当選役や入賞した停止目に応じて、初期確率を決定しても良い。また、当選役や入賞した停止目に応じて、初期確率の決定方法を変更しても良い。

【0212】

・上記第2実施形態において、継続抽選が当選する毎に、基準回数を増加させたが増加させなくても良い。

30

・上記第2実施形態では、上乗せモードに移行して2回目移行の変動ゲームにおける継続抽選の継続率は、前回の継続抽選における継続率（基準確率）よりも所定確率だけ高い確率で抽選したが、基準確率よりも高ければ、今回の継続抽選における継続率を任意に決定しても良い。例えば、抽選でどれだけ継続率を高くするかを決定しても良い。すなわち、基準確率を5～10%の中から決定された確率だけ高くしても良い。

【0213】

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）上記遊技機において、継続抽選に当選した回数が増える毎に基準期間を加算することにより、付与される有利遊技状態の期間を増加させ、前記基準期間は、上乗せ抽選に当選した回数が増える毎に長くなるようにしてもよい。

40

【0214】

（ロ）上記遊技機において、前記開始操作に基づいて、前記停止操作に基づく入賞が許容される当選役を決定する当選役決定手段を備え、前記遊技制御手段は、当選役のうち予め決められた特定役の当選時に、特定役に応じて決定された特別追加期間を加算することにより、付与される有利遊技状態の期間を増加させ、前記特別追加期間は、上乗せ抽選又は継続抽選に係わらず決定されるようにしてもよい。

【0215】

（ハ）上記遊技機において、継続抽選の当選確率の上限が予め決められていてもよい。

【符号の説明】

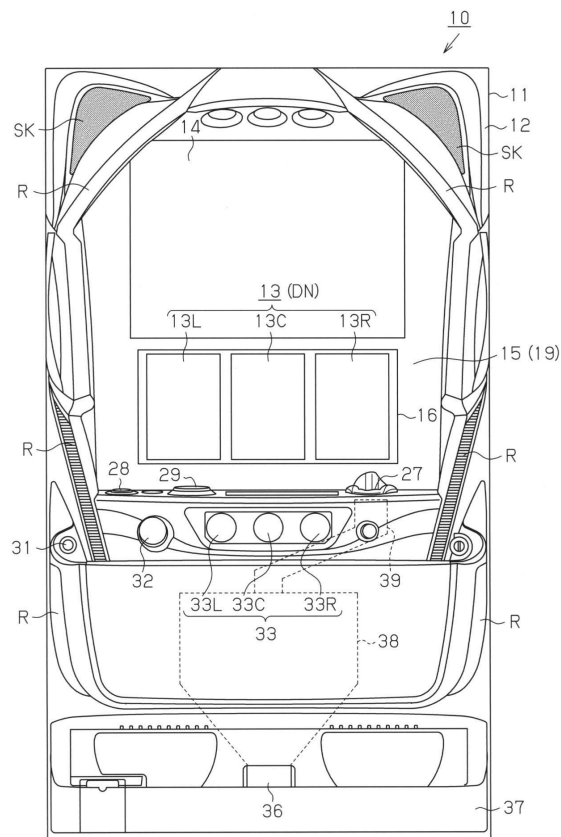
【0216】

50

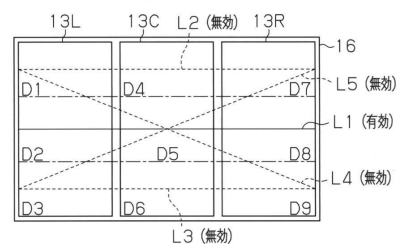
L 1 ~ L 5 ... 図柄停止ライン、S E 1 ~ S E 3 ... リールセンサ、S E 4 ... メダルセンサ、D 1 ~ D 9 ... 図柄停止位置、R ... ランプ、S K ... スピーカ、1 0 ... パチスロ、1 1 ... 本体、1 2 ... 前面扉、D N ... ドラムユニット、1 3 ... リール、1 3 L ... 左リール、1 3 C ... 中リール、1 3 R ... 右リール、1 4 ... 演出表示装置、1 5 ... 中央パネル、1 6 ... 透視窓、1 9 ... 情報表示部、2 7 ... メダル投入口、2 8 ... B E T ボタン、2 9 ... M A X B E T ボタン、3 1 ... 精算スイッチ、3 2 ... スタートレバー、3 3 ... ストップボタン、3 3 L ... 左ストップボタン、3 3 C ... 中ストップボタン、3 3 R ... 右ストップボタン、3 6 ... メダル排出口、3 7 ... 受皿、3 8 ... ホッパー、3 9 ... メダルセレクター、4 0 ... 主制御基板、4 0 a ... 主制御用 C P U、4 0 b ... 主制御用 R O M、4 0 c ... 主制御用 R A M、4 1 ... サブ制御基板、4 1 a ... サブ制御用 C P U、4 1 b ... サブ制御用 R O M、4 1 c ... サブ制御用 R A M。

10

【図 1】



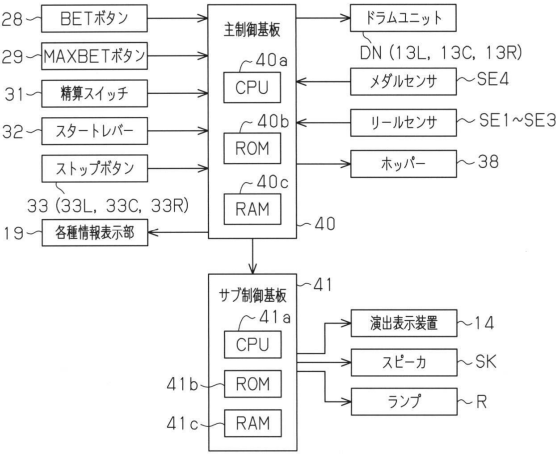
【図 2】



【図 3】

役構成			賞	
			一般遊技	ボーナス遊技
ANY	ANY	ANY	ボーナス遊技	2枚
ANY	ANY	ANY	2枚	2枚
ANY	ANY	ANY	6枚	6枚
ANY	ANY	ANY	9枚	9枚
REPLAY	REPLAY	REPLAY	再遊技 (通常停止目)	2枚
REPLAY	REPLAY	REPLAY	再遊技 (特殊停止目)	2枚
REPLAY	REPLAY	REPLAY	再遊技 (特殊停止目)	2枚
REPLAY	REPLAY	REPLAY	再遊技 (特殊停止目)	2枚

【図 4】



【図 6】

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

【図 5】

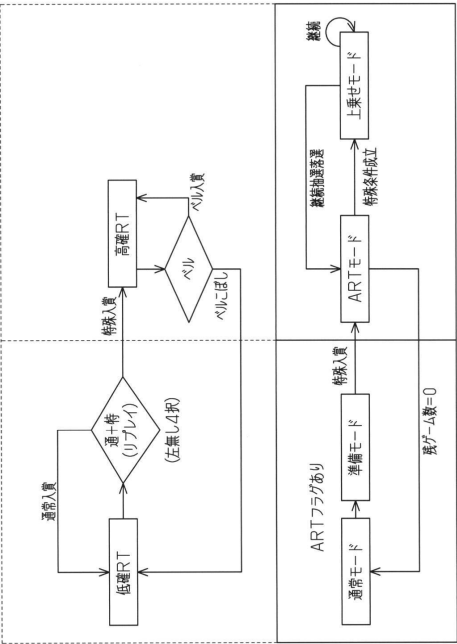
(a)

遊技状態		低確RT	高確RT
当選役決定テーブル		T1	T2
BN	当選確率	1/600	1/600
チェリー	当選確率	1/100	1/100
スイカ	当選確率	1/90	1/90
ベル	当選確率	1/3.3	1/3.3
リプレイ	当選確率	1/7.3	1/1.7

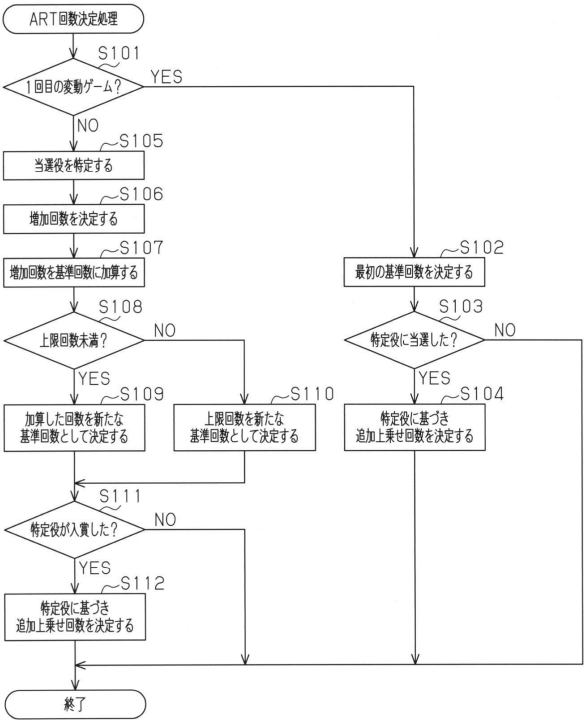
(b)

遊技状態	リプレイ	
	通	通+特
低確RT		○
高確RT	○	

【図 7】



【図 8】



【図 16】

(a)

分類	示唆パターン	継続率=50%	継続率=60%	継続率=70%
第1分類	P10	80%	25%	0%
	P11	20%	25%	10%
	P12	0%	50%	10%
	P13	0%	0%	80%

(b)

分類	示唆パターン	継続率=50%	継続率=60%	継続率=70%
第2分類	P20a	80%	25%	0%
	P21a	20%	25%	30%
	P22a	0%	50%	70%

(c)

分類	示唆パターン	継続率=50%	継続率=60%	継続率=70%
第3分類	P20b	80%	25%	0%
	P21b	20%	25%	30%
	P22b	0%	50%	70%

(d)

分類	示唆パターン	継続率=50%	継続率=60%	継続率=70%
第4分類	P30	80%	25%	0%
	P31	20%	50%	70%
	P32	0%	25%	30%

(e)

分類	示唆パターン	継続率=50%	継続率=60%	継続率=70%
第5分類	P40a	80%	50%	0%
	P41a	20%	50%	100%

(f)

分類	示唆パターン	継続率=50%	継続率=60%	継続率=70%
第6分類	P40b	80%	50%	0%
	P41b	20%	50%	100%

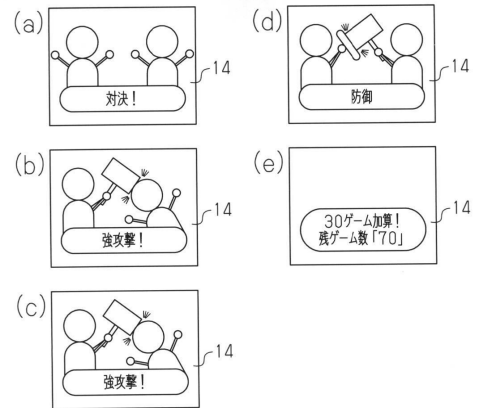
(g)

分類	示唆パターン	継続率=50%	継続率=60%	継続率=70%
第7分類	P40c	80%	50%	0%
	P41c	20%	50%	100%

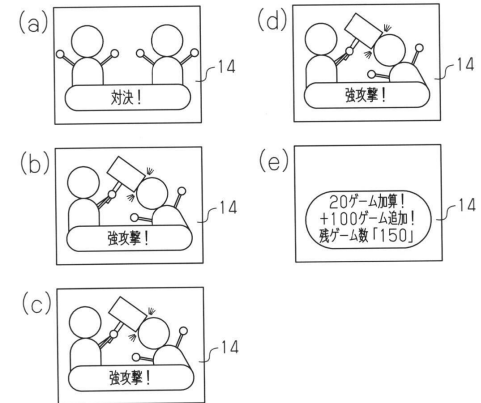
(h)

分類	示唆パターン	継続率=50%	継続率=60%	継続率=70%
第8分類	P5	100%	100%	100%

【図 17】



【図 18】



フロントページの続き

審査官 安藤 達哉

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

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