

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6109539号
(P6109539)

(45) 発行日 平成29年4月5日 (2017.4.5)

(24) 登録日 平成29年3月17日 (2017.3.17)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

A 6 3 F 5/04 5 1 4 G

請求項の数 2 (全 29 頁)

(21) 出願番号 特願2012-251609 (P2012-251609)
 (22) 出願日 平成24年11月15日 (2012.11.15)
 (65) 公開番号 特開2014-97253 (P2014-97253A)
 (43) 公開日 平成26年5月29日 (2014.5.29)
 審査請求日 平成26年12月25日 (2014.12.25)

前置審査

(73) 特許権者 000135210
 株式会社ニューギン
 愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目5番地
 (74) 代理人 100105957
 弁理士 恩田 誠
 (74) 代理人 100068755
 弁理士 恩田 博宣
 (72) 発明者 重 貴宏
 東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号
 ニューギン東京ビル内

審査官 中村 祐一

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変動ゲームが図柄導出手段で開始され、停止操作が行われることに基づいて前記図柄導出手段に図柄が導出される遊技機において、

特定条件の成立を契機に変動ゲームの進行を停滞させるための停滞制御を行う停滞制御手段と、

前記停滞制御中、前記図柄導出手段で前記図柄を変動させ、停滞中演出を実行させる停滞中演出制御手段と、

演出実行手段を制御する演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、前記停滞制御中ではないときに、複数回の変動ゲームにわたって特定演出を実行させることが可能であり、前記停滞制御中、複数回の図柄変動にわたって前記特定演出と同じ演出を実行させることが可能に構成されてい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変動ゲームが図柄導出手段で開始され、停止操作が行われることに基づいて前記図柄導出手段に図柄が導出される遊技機において、

特定条件の成立を契機に変動ゲームの進行を停滞させるための停滞制御を行う停滞制御手段と、

10

20

前記停滞制御中、前記図柄導出手段で前記図柄を変動させ、所定の操作手段の操作を契機として前記図柄を導出させ、停滞中演出を実行させる停滞中演出制御手段と、を備え、

前記停滞中演出制御手段は、前記停滞制御中、前記図柄の導出に際しては、前記所定の操作手段が操作されたタイミングを基準として所定の停止可能範囲内にある図柄のうち導出が可能な図柄を導出させるようになっており、前記所定の停止可能範囲内に、導出が可能な図柄が複数ある場合には、前記所定の操作手段が操作されたタイミングから最も遅く導出することができる図柄を導出させるように構成されてい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】

10

本発明は、遊技の進行を停滞させる停滞制御が行わ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が投入されて、スタートレバーが操作されると、スロット遊技を開始するようにしている。そして、スロット遊技が開始すると、複数のリールを回転させ、各リールに対応するストップボタンが操作されることを契機に各リールを停止させ、導出結果を表示させてスロット遊技を終了する。このようなパチスロとしては、例えば、特許文献1に記載のようなものが挙げられる。

20

【0003】

そして、このパチスロでは、遊技の進行を停滞させるフリーズ演出を実行させるようになっている。このフリーズ演出中に、フリーズ中演出として表示画面にてリール画像が回転及び停止する様子が表示されるスロット演出が行われ、当該スロット演出において操作手段が操作されることにより、操作に応じた遊技演出が実行されるようになっている。このため、フリーズ演出のスロット演出において、遊技者に遊技への参加意欲を持たせて、フリーズ演出を楽しませることができる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

30

【特許文献1】特開2009-285173号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、特許文献1の段落番号[0133]に示すように、従来の遊技機では、フリーズ演出中のスロット演出において、操作に応じて表示画面に表示されたリール画像が停止される一方、フリーズ演出中、実際のリールは停止したままである。このため、遊技の興趣が向上しにくかった。

【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、停滞制御であるか否かについて認識しにくくして、遊技の興趣を向上することができる遊技機を提供することにある。

40

【課題を解決するための手段】

【0007】

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変動ゲームが図柄導出手段で開始され、停止操作が行われることに基づいて前記図柄導出手段に図柄が導出される遊技機において、特定条件の成立を契機に変動ゲームの進行を停滞させるための停滞制御を行う停滞制御手段と、前記停滞制御中、前記図柄導出手段で前記図柄を変動させ、停滞中演出を実行させる停滞中演出制御手段と、演出実行手段を制御する演出制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記停滞制御中ではな

50

いときに、複数回の変動ゲームにわたって特定演出を実行させることが可能であり、前記停滞制御中、複数回の図柄変動にわたって前記特定演出と同じ演出を実行させることが可能に構成されていることを要旨とする。

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変動ゲームが図柄導出手段で開始され、停止操作が行われることに基づいて前記図柄導出手段に図柄が導出される遊技機において、特定条件の成立を契機に変動ゲームの進行を停滞させるための停滞制御を行う停滞制御手段と、前記停滞制御中、前記図柄導出手段で前記図柄を変動させ、所定の操作手段の操作を契機として前記図柄を導出させ、停滞中演出を実行させる停滞中演出制御手段と、を備え、前記停滞中演出制御手段は、前記停滞制御中、前記図柄の導出に際しては、前記所定の操作手段が操作されたタイミングを基準として所定の停止可能範囲内にある図柄のうち導出が可能な図柄を導出させるようになっており、前記所定の停止可能範囲内に、導出が可能な図柄が複数ある場合には、前記所定の操作手段が操作されたタイミングから最も遅く導出することができる図柄を導出させるように構成されていることを要旨とする。

10

【発明の効果】

【0010】

本発明によれば、停滞制御が行われる場合に、遊技の興趣を向上することができる。

【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。

20

【図2】各リールの図柄の配列を示す模式図。

【図3】入賞ラインを示す模式図。

【図4】賞態様を示す模式図。

【図5】パチスロの電氣的構成を示すブロック図。

【図6】停滞処理の流れを示すフローチャート。

【図7】(a)～(g)は、停滞制御が行われるときの模式図。

【図8】(a)～(d)は、停滞制御が行われるときの模式図。

【発明を実施するための形態】

【0012】

以下、遊技機の一つ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。

30

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

【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。図柄導出手段としてのドラムユニット13は、各種の図柄が印刷された透光性を有する帯状のリールシートが外周に巻装された左リール13Lと、中リール13Cと、右リール13Rとから構成されている。そして、透視窓16には、左リール13Lを第1図柄列として、該第1図柄列が配置される隣には第2図柄列としての中リール13Cが配置し、該第2図柄列が配設される隣には第3図柄列としての右リール13Rが配置している。ドラムユニット13の各リール（左リール13L、中リール13C、及び右リール13R）に印刷される各図柄は、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～

40

50

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。

【 0 0 1 4 】

なお、本実施形態において各リールでは、「ベル」を模した図柄（ベル図柄）、「REPLAY」の文字が装飾された図柄（リプレイ図柄）、「白 7（白抜き）」を模した図柄（白セブン図柄）、「赤 7（色付き）」を模した図柄（赤セブン図柄）がそれぞれ配列されている。また、各リールでは、「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）、「BAR」の文字が装飾された図柄（バー図柄）がそれぞれ配列されている。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。

【 0 0 1 5 】

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。

【 0 0 1 6 】

図 3 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。

【 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 】

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

10

20

30

40

50

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。

10

【 0 0 2 0 】

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

20

【 0 0 2 1 】

また、中央パネル 1 5 には、変動ゲームに関わる情報を報知する各種情報表示部 1 9 が構成されている。各種情報表示部 1 9 には、投入可能表示用ランプ、再遊技表示用ランプ、ウェイト表示用ランプ、状態ランプ、賭数表示部、貯留枚数表示部、賞枚数表示部、ゲーム情報表示部が形成されている。

【 0 0 2 2 】

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の回転動作が開始するように設定されている。状態ランプは、変動ゲームの進行に合わせて点灯 / 消灯をする。

30

【 0 0 2 3 】

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。ゲーム情報表示部では、ボーナス遊技中の払出枚数の総数を表示する。

40

【 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 (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 と MAX BET ボタン 2 9 とが設けら

50

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。

【0025】

また、前面扉 1 2 の前面において各 B E T ボタン 2 8 , 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、各リールの回転動作が開始されるようになっている。

【0026】

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停止操作手段としてのストップボタン 3 3 L , 3 3 C , 3 3 R が設けられている。ストップボタン 3 3 L , 3 3 C , 3 3 R は、回転しているリールを停止させるためのボタンであり、各リールに対応して 3 個のストップボタンがある。また、各ストップボタン 3 3 L , 3 3 C , 3 3 R には、L E D から構成される発光ランプ 3 4 L , 3 4 C , 3 4 R がそれぞれ内蔵されている。これらの発光ランプ 3 4 L , 3 4 C , 3 4 R は、変動ゲームにおいてストップボタン 3 3 L , 3 3 C , 3 3 R の操作が有効となるときに発光するようになっている。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。

【0027】

図 1 に破線で示すように、パチスロ 1 0 本体においてドラムユニット 1 3 の下方となる位置には、パチスロ 1 0 内部において、投入されたメダルを貯留するためのホッパー 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。

【0028】

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各 B E T ボタン 2 8 , 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。

【0029】

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 ベット）を超える分のメダルがメダル投入口 2 7 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3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13の各リールが回転し、透視窓16には複数種類の図柄が連続的に変化するように表示される。その後、各リールが回転して所定時間が経過すると、各ストップボタン33L, 33C, 33R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33L, 33C, 33Rが操作されると、対応する各リールが停止され、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。

【0032】

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、すなわち賞メダルを連続的に獲得可能な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。

20

【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33L, 33C, 33R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4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

50

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。

【 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。そして、ベル停止目は、内部抽選で当選役として「ベル役」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 9 】

また、[スイカ・チェリー・セブン] が入賞ライン上に停止表示される場合には、3枚の賞メダルを払出すことを定めている。以下、[スイカ・チェリー・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「チャンス停止目」という。そして、チャンス停止目は、内部抽選で当選役として「3枚役」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 0 】

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」及び「3枚役」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 1 】

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「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「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 】

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。

【 0 0 4 3 】

本実施形態では、上述した「チェリー役」、「スイカ役」、「ベル役」、「3枚役」、及び「リプレイ役」が小役となる。

また、[白セブン・白セブン・白セブン]、又は[赤セブン・赤セブン・赤セブン] が入賞ライン上に停止表示される場合には、ボーナス遊技が開始（生起）されて「ボーナスゲーム（以下、「BN遊技」という）」を付与することを定めている。以下、[白セブン・白セブン・白セブン]、又は[赤セブン・赤セブン・赤セブン] 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まとめて「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可能（停止表示可能）に定められている。なお、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。

【 0 0 4 4 】

図 5 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、遊技機全体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 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 】

主制御基板 4 0 には、ドラムユニット 1 3 を構成する各リール（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 L、3 3 C、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 P、ランプ R が接続されている。

【 0 0 4 6 】

以下、主制御基板 4 0 について説明する。

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。

【 0 0 4 7 】

また、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 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 から該メダルセンサ S E 4 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。

【 0 0 4 8 】

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 L、3 3 C、3 3 R 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。また、主制御用 C P U 4 0 a には、発光ランプ 3 4 L、3 4 C、3 4 R がそれぞれ接続されており、変動ゲームの開始から所定のタイミングで発光させることができる。

【 0 0 4 9 】

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したがい役（当選情報群に基づく当選役）を決定する際に使用する乱数である。主制御用 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。なお、本実施形態では、「～役が対応付けられた当選情報群の当選」を単に「～役の当選」と示し、「～役が対応付けられた当選情報群に当選する（した）」を単に「～役に当選する（した）」と示す場合がある。

【 0 0 5 0 】

また、主制御用ROM40bには、メイン制御プログラムが記憶されている。また、主制御用ROM40bには、遊技状態別、並びに当選情報群別の内部当選確率が、当選役決定乱数の値の割り当て範囲として定められた複数の当選役決定テーブルが記憶されている。また、主制御用ROM40bには、役毎に図柄の組み合わせの停止テーブルが予め定められている。停止テーブルとは、各ストップボタン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。

【0051】

主制御用ROM40bに記憶される当選役決定テーブルについて、説明する。

10

主制御用ROM40bには、抽選対象となる当選情報群の種類と、抽選対象となる各当選情報群の当選確率（抽選対象となる各当選情報群に振分けられる乱数値（乱数の値の範囲に基づく個数））を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、一般遊技であれば一般遊技用の当選役決定テーブルが対応付けられており、BN遊技であればBN遊技用の当選役決定テーブルが対応付けられている。

【0052】

詳しく説明すると、BN遊技用の当選役決定テーブルでは、ベル役の当選確率の合算が一般遊技用の当選役決定テーブル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、BN遊技用の当選役決定テーブルでは、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。

20

【0053】

本実施形態のパチスロ10では、ベル役の当選確率の合算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、遊技者の保有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。

【0054】

なお、一般遊技及びBN遊技用の当選役決定テーブルでは、チェリー役の当選確率を1/100、スイカ役の当選確率を1/120、3枚役の当選確率を1/250にそれぞれ定めているとともに、これら当選確率がベル役やリプレイ役よりも当選し難い当選確率に定めている。また、一般遊技用の当選役決定テーブルでは、BN役の当選確率を所定確率に定めている。本実施形態では、例えば、BN役の当選確率を1/500に定めている。また、BN遊技用の当選役決定テーブルでは、BN役やリプレイ役を役抽選の抽選対象としないことを定めている。

30

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

40

【0056】

また、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。また、これら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。そして、サブ制御用CP

50

U 4 1 a は、各種抽選を行う際にその抽選で用いる乱数をサブ制御用 R A M 4 1 c から取得し、該取得した乱数に基づき乱数抽選を行う。また、サブ制御用 C P U 4 1 a には、発光ランプ 3 4 L , 3 4 C , 3 4 R がそれぞれ接続されており、所定のタイミングで発光させることが可能となっている。

【 0 0 5 7 】

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

主制御用 C P U 4 0 a は、各種操作信号を入力すると、各種操作信号に定める所定の制御を実行する。そして、主制御用 C P U 4 0 a は、各種操作信号の入力や各種制御により、各種情報表示部 1 9 の表示制御をその都度実行する。また、主制御用 C P U 4 0 a は、賞態様の入賞に基づいて賞メダルを払出す場合、クレジット上限枚数（本実施形態では、「 5 0 （枚）」）を超えると、駆動信号をホッパー 3 8 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 C P U 4 0 a は、クレジットの清算時、駆動信号をホッパー 3 8 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。

10

【 0 0 5 8 】

そして、主制御用 C P U 4 0 a は、メダル投入口 2 7 よりメダルが投入される、又は各 B E T ボタン 2 8 , 2 9 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 C P U 4 0 a は、各 B E T ボタン 2 8 , 2 9 が操作毎に、クレジット数を更新する。また、主制御用 C P U 4 0 a 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 C P U 4 0 a 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。

20

【 0 0 5 9 】

続いて、主制御用 C P U 4 0 a は、ゲーム開始可能な状態において、スタートレバー 3 2 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 C P U 4 0 a は、主制御用 R A M 4 0 c から当選役決定乱数の値を取得し、該値が主制御用 R O M 4 0 b 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 C P U 4 0 a 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 C P U 4 0 a は、遊技状態を示す状態情報（フラグなど）を主制御用 R A M 4 0 c 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 C P U 4 0 a が、役抽選を行う当選役抽選手段となる。

30

【 0 0 6 0 】

そして、主制御用 C P U 4 0 a 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 R A M 4 0 c に記憶（設定）する。主制御用 C P U 4 0 a は、B N 役の当選決定時、該 B N 役が入賞するまでの間、主制御用 R A M 4 0 c の B N 役の役情報を持ち越すようになっている。このように B N 役の役情報が持ち越されている状態は、B N 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 C P U 4 0 a 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 R A M 4 0 c の小役の役情報を消去する。このため、B N 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。

40

【 0 0 6 1 】

続いて、主制御用 C P U 4 0 a 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 C P U 4 0 a 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 4 1 （サブ制御用 C P U 4 1 a ）に出力する。また、変

50

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。なお、サブ制御基板４１（サブ制御用ＣＰＵ４１ａ）への変動ゲーム開始コマンドは、遊技者によるスタートレバー３２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。このように構成した場合には、ウェイトタイム中にも各種演出の実行が可能となる。

【００６２】

続いて、主制御用ＣＰＵ４０ａは、遊技者の操作に基づくストップボタン３３Ｌ，３３Ｃ，３３Ｒの各種操作信号を入力すると、各種操作信号に対応するリールを停止させるための制御（停止制御）を行う。このため、主制御用ＣＰＵ４０ａは、図柄を導出させる図柄制御手段となる。また、主制御用ＣＰＵ４０ａは、各リールに対応するリールセンサからの位置信号から、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。

10

【００６３】

また、主制御用ＣＰＵ４０ａは、ストップボタン３３Ｌ，３３Ｃ，３３Ｒの各種操作信号を入力すると、各種操作信号をサブ制御用ＣＰＵ４１ａに出力する。このストップボタン３３Ｌ，３３Ｃ，３３Ｒの各種操作信号では、ストップボタン３３Ｌ，３３Ｃ，３３Ｒの遊技者による操作状況をサブ制御基板４１（サブ制御用ＣＰＵ４１ａ）に認識させる。

【００６４】

20

次に、主制御用ＣＰＵ４０ａが行う停止制御について説明する。

主制御用ＣＰＵ４０ａは、決定した当選情報群（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停止可能範囲内（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。

30

【００６５】

このため、各リールでは、停止させたい種類の図柄の間に挟む他の種類の図柄が５つ以上の部分を有していなければ、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。

40

【００６６】

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。

【００６７】

また、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

50

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、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。

【0068】

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。

10

【0069】

また、主制御用CPU40aは、ベル役の当選時、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、ベル停止目を停止表示させる。一方、主制御用CPU40aは、ベル役の当選時、遊技者による停止操作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、ベル役の取りこぼしを発生させる。

【0070】

また、主制御用CPU40aは、3枚役の当選時、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、チャンス停止目を停止表示させる。一方、主制御用CPU40aは、3枚役の当選時、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、BN役の取りこぼし時と同様の状況となるように、「チャンス目」を停止させる。この場合には、3枚役の取りこぼしを発生させる。そして、このように3枚役の当選に基づいて「チャンス目」が停止表示される場合には、3枚役の取りこぼしであるのか、BN役の当選（役情報の持越し）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うようになっている。

20

【0071】

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。また、主制御用CPU40aは、リプレイ役の当選時、押し順及び遊技者による停止操作のタイミングに関係なく、リプレイ停止目を停止表示させる。

30

【0072】

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

40

【0073】

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、賞態様に依拠し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。

50

【 0 0 7 4 】

そして、B N役の入賞を判定する場合、主制御用C P U 4 0 aは、次の変動ゲームからB N遊技に移行させる遊技状態の制御を行う。すなわち、主制御用C P U 4 0 aは、B N遊技制御を行う。このB N遊技制御において、主制御用C P U 4 0 aは、B N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B N払出枚数のカウントを開始する。また、このB N遊技制御において、主制御用C P U 4 0 aは、B N遊技の変動ゲームで賞メダルを遊技者に付与する毎にB N払出枚数を加算して更新する。なお、このB N遊技制御において、主制御用C P U 4 0 aは、B N払出枚数が最大払出数（本実施形態では、1 7 3枚）を超える変動ゲームの終了に伴ってB N遊技を終了させる。

【 0 0 7 5 】

また、チェリー役の入賞を判定する場合、主制御用C P U 4 0 aは、2枚の賞メダルを払出す制御を行う。一方、主制御用C P U 4 0 a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）、1枚以上の賞メダルを付与しない制御を行う。

【 0 0 7 6 】

また、主制御用C P U 4 0 a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。一方、主制御用C P U 4 0 a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。

【 0 0 7 7 】

また、主制御用C P U 4 0 a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C P U 4 0 a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。

【 0 0 7 8 】

また、主制御用C P U 4 0 aは、3枚役の入賞を判定する場合、3枚の賞メダルを払出す制御を行う。一方、主制御用C P U 4 0 aは、3枚役の当選時にチャンス停止目に基づいて3枚役の入賞を判定しない場合（3枚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。

【 0 0 7 9 】

また、主制御用C P U 4 0 a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C P U 4 0 a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。また、主制御用C P U 4 0 aは、突入り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。

【 0 0 8 0 】

次に、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、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 1 】

そして、主制御用C P U 4 0 aは、一般遊技で当選したB N役の入賞を契機として次の変動ゲームからB N遊技（B N）に移行させる。この場合に主制御用C P U 4 0 aは、B N遊技の終了を契機に、一般遊技に移行させる。

【 0 0 8 2 】

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

サブ制御用C P U 4 1 aは、変動ゲーム開始コマンドや入賞指示コマンドの各種コマン

10

20

30

40

50

ドを入力すると、該コマンドに指示される内容に基づいて各種演出を実行させるように演出表示装置 14 の表示内容などを制御する。また、サブ制御用 CPU 41 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 RAM 41 c に記憶（設定）する。なお、サブ制御用 CPU 41 a は、サブ用状態情報を設定して主制御用 CPU 40 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 CPU 41 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。

【0083】

サブ制御用 CPU 41 a は、演出表示装置 14 の演出状態を、主制御用 CPU 40 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。なお、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。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、複数種類に分類されている。

【0084】

そして、演出状態には、遊技状態が一般遊技である場合に行われうる通常演出状態がある。この場合に演出表示装置 14 では、通常演出状態用の表示画面が画像表示される。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。この場合に演出表示装置 14 では、BN 演出状態用の表示画面が画像表示される。

【0085】

本実施形態において、サブ制御用 CPU 41 a は、サブ制御用 RAM 41 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 CPU 41 a は、演出フラグに対応する背景画像用の画像表示用データを選択するとともに、この選択した画像表示用データをもとに演出表示装置 14 の表示内容（表示画面）を制御する。

【0086】

以下、各演出状態における制御内容について、演出表示装置 14 における表示演出と合わせて説明する。サブ制御用 CPU 41 a は、これから説明する各演出状態での制御を行う結果、演出状態を移行させるように制御する。

【0087】

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。

サブ制御用 CPU 41 a は、遊技状態が一般遊技である場合、通常演出状態に制御する。また、サブ制御用 CPU 41 a は、通常演出状態の制御中、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、一般遊技の通常演出状態の制御中には、BN 役、チェリー役、スイカ役、ベル役、3 枚役、リプレイ役の当選及び入賞が指示されうる。そして、サブ制御用 CPU 41 a は、通常演出状態の制御中、BN 役の入賞が指示される場合、BN 演出状態に移行させるように制御する。これに合わせて遊技状態は、BN 遊技に移行する。

【0088】

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 CPU 41 a は、遊技状態が BN 遊技である間、BN 演出状態に制御する。また、サブ制御用 CPU 41 a は、通常演出状態から BN 演出状態に制御する場合、主制御用 CPU 40 a 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 CPU 41 a は、主制御用 CPU 40 a 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 CPU 40 a が管理する BN 払出枚数に対応する枚数を把握しうる。そして、サブ制御用 CPU 41 a は、BN 遊技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通常演出状態に制御する。

【0089】

また、サブ制御用 CPU 41 a は、BN 演出状態に制御している場合、指示される当選

10

20

30

40

50

情報（当選役）に基づいた演出を行わせるとともに、これら当選情報（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。

【0090】

そして、本実施形態では、複数回の変動ゲームに亘って実行される連続演出が実行可能に構成されている。詳しく説明すると、サブ制御用 CPU 41a は、変動ゲームを実行させる毎に、連続演出を実行させるか否かを判定する連続演出判定を実行する。なお、サブ制御用 CPU 41a は、BN 役に当選しているとき（BN 役が持ち越されているときを含む）、BN 役に当選していないときよりも高確率で連続演出を実行させると判定する。

【0091】

連続演出判定の判定結果が肯定の場合、サブ制御用 CPU 41a は、連続演出を何回の変動ゲームに亘って実行させるかを決定する。なお、サブ制御用 CPU 41a は、BN 役に当選しているときには、3 回又は 4 回の中から決定する一方、BN 役に当選していないときには、3 回を決定する。このため、連続演出が 4 回実行されたときには、大当たりとなることを認識することができる。

【0092】

そして、サブ制御用 CPU 41a は、決定した回数の変動ゲームに亘って連続演出を実行させる。連続演出の内容としては、複数回の変動ゲームに亘って一繋がりの内容となる演出が望ましい。本実施形態では、連続演出が行われる変動ゲーム毎に、キャラクタ画像が変化していく（三日月 星 太陽 ハートの順番）内容とする。すなわち、サブ制御用 CPU 41a は、連続演出中、変動ゲーム開始コマンドを入力する毎に、連続演出の回数に応じた内容で遊技演出を実行させる。また、連続演出中、変動ゲーム開始コマンドを入力する毎に、連続演出の実行回数をカウントし、決定した回数の変動ゲームが終了するときには変動ゲームと共に連続演出を終了させる。

【0093】

また、本実施形態では、特定条件が成立すると、変動ゲームの進行を停滞させる停滞制御を実行するようになっている。そして、この停滞制御中に、本実施形態では、同じ図柄が連続して演出上、導出される停滞中演出が実行される。

【0094】

すなわち、本実施形態では、ゲーム開始可能となった状態において変動ゲームを開始させるためにスタートレバー 32 が操作されたときに、停滞制御を行うか否かの停滞制御抽選（特定条件の判定）を行う。そして、停滞制御抽選に当選した場合（特定条件が成立した場合）には、それ以降、変動ゲームの開始を停滞（フリーズ）させる停滞制御を実行する。この停滞制御においては、遊技の進行に関する操作が無効となる。すなわち、停滞制御においては、図柄の変動が継続するようになっており、ストップボタン 33L, 33C, 33R が操作されたとしても（操作信号を入力したとしても）、当選役に応じた図柄が確定的に導出されることはない。従って、この停滞制御中では、ストップボタン 33L, 33C, 33R が操作されても変動ゲームが終了されないようになっている。

【0095】

その一方で、この停滞制御中には、各リールに演出上の変動又は導出を伴わせ、さらに該演出上において、所定図柄としての「リプレイ停止目」が演出上、一時的に導出される停滞中演出としてのフリーズ演出を実行可能になっている。

【0096】

このフリーズ演出において、演出上の導出（停止）とは、遊技者が図柄の種類が認識可能な程度に一時的に表示させる一方で、リール 13L, 13C, 13R の変動は完全には停止していない状態をいう。例えば、リール 13L, 13C, 13R が上下に細かく、またはゆっくりと変動（回転）している状態のことをいう。これにより、入賞ライン上に図柄が揺れた状態で認識可能に表示される。

【0097】

また、演出上の図柄変動は、停滞制御が開始されてから最初の図柄変動、若しくは演出上、図柄が導出された後に開始される図柄変動を指す。なお、演出上の図柄変動において

10

20

30

40

50

は、通常の変動ゲームと同様に、全列の図柄が同時に変動開始し、通常の変動ゲームと同様の回転方向及び回転速度で各リール 1 3 L , 1 3 C , 1 3 R が回転して、図柄が変動する。また、フリーズ演出において、演出上の変動は、複数回実行される可能性がある。

【 0 0 9 8 】

以下、図 6 に基づき、停滞制御に関して主制御用 C P U 4 0 a 及びサブ制御用 C P U 4 1 a が行う停滞処理について説明する。停滞処理は、変動ゲーム毎に（変動ゲームを開始させるためにスタートレバー 3 2 が操作される毎に）実行される。なお、停滞処理は、変動ゲームにおける当選役の抽選（内部抽選）が終了した後に実行される。

【 0 0 9 9 】

主制御用 C P U 4 0 a は、停滞処理を実行すると、B N 役に当選しているか否か（B N 役の役情報が持ち越されている場合を含む）について判定する（ステップ S 3 0 1）。B N 役に当選していない場合（ステップ S 3 0 1 ; N O）、主制御用 C P U 4 0 a は、停滞処理を終了し、通常の処理を実行する。

10

【 0 1 0 0 】

一方、B N 役に当選している場合（ステップ S 3 0 1 ; Y E S）、主制御用 C P U 4 0 a は、停滞制御を実行させるか否かを判定する停滞制御抽選を実行する（ステップ S 3 0 2）。停滞制御抽選に落選した場合（ステップ S 3 0 2 ; N O）、主制御用 C P U 4 0 a は、停滞処理を終了し、通常の処理を実行する。

【 0 1 0 1 】

一方、停滞制御抽選に当選した場合（ステップ S 3 0 2 ; Y E S）、主制御用 C P U 4 0 a は、停滞制御を開始し、フリーズ演出を開始する（ステップ S 3 0 3）。このとき、主制御用 C P U 4 0 a は、停滞制御を開始したことを示す停滞開始コマンドをサブ制御用 C P U 4 1 a に出力する。

20

【 0 1 0 2 】

次に、主制御用 C P U 4 0 a は、演出上（フリーズ演出上）、各リール 1 3 L , 1 3 C , 1 3 R を変動させて各列の図柄を変動させる（ステップ S 3 0 4）。主制御用 C P U 4 0 a は、停滞制御中、演出上の図柄変動が行われる毎に、各列の図柄が演出上の変動を開始したことを通知する停滞中変動開始コマンドをサブ制御用 C P U 4 1 a に出力する。また、主制御用 C P U 4 0 a は、停滞制御中（フリーズ演出中）に図柄が変動開始される毎に、演出上における図柄変動が変動した回数を示す変動回数に 1 加算して、主制御用 R A M 4 0 c に記憶する。

30

【 0 1 0 3 】

なお、停滞制御中に、演出上の図柄変動を実行させる際、停滞制御でない通常状態における変動態様と同様に図柄を変動させている。すなわち、リール 1 3 L , 1 3 C , 1 3 R の回転方向や回転速度は、通常の変動ゲームの実行時と同じとなっている。

【 0 1 0 4 】

そして、主制御用 C P U 4 0 a は、停滞制御中に各ストップボタン 3 3 L , 3 3 C , 3 3 R が操作されると、演出上、予め決められた所定図柄（本実施形態では、[リプレイ停止目]）を一時的に導出させるように制御する（ステップ S 3 0 5）。なお、所定図柄は、予め主制御用 C P U 4 0 a によりリプレイ停止目として決定されている。

40

【 0 1 0 5 】

すなわち、主制御用 C P U 4 0 a は、各ストップボタン 3 3 L , 3 3 C , 3 3 R に対応する操作信号を入力すると、演出上の操作として有効とし、操作されたストップボタン 3 3 L , 3 3 C , 3 3 R に対応するリール 1 3 L , 1 3 C , 1 3 R の回転速度及び回転方向を制御して、入賞ライン L 1 に所定図柄を演出上、一時的に停止（導出）させる。これにより、見た目上、入賞ラインに所定図柄が導出されているように見える。その際、停滞制御が行われていない通常の変動ゲームで実行される停止制御とは異なる停止制御を行って、所定図柄を演出上、一時的に停止させる。

【 0 1 0 6 】

詳しく説明すると、通常の（停滞制御中でない）停止制御においてリプレイ図柄を停止

50

させる場合、各ストップボタン 3 3 L , 3 3 C , 3 3 R 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）に存在する所定図柄「リプレイ図柄」のうち、操作されるタイミングから最も早く導出させることができる所定図柄を停止させる。すなわち、通常の停止制御においては、遊技者の操作タイミングから所定の停止可能範囲内（最大で 4 図柄分）に存在する所定図柄「リプレイ図柄」が複数ある場合、そのうち最も早く導出させることができる「リプレイ図柄」を入賞ライン L 1 に至るまでリール 1 3 L , 1 3 C , 1 3 R を回転させ（図柄を変動させ）、その後、所定図柄を導出させる。

【 0 1 0 7 】

一方、停滞制御中における停止制御においては、各ストップボタン 3 3 L , 3 3 C , 3 3 R が遊技者により操作されるタイミングから停滞制御用の停止可能範囲内（最大で 6 図柄分）に存在する所定図柄「リプレイ図柄」のうち、操作されるタイミングから最も遅く導出させることができる所定図柄を演出上、一時的に導出させる。すなわち、停滞制御中の停止制御においては、遊技者の操作タイミングから停滞制御用の停止可能範囲内（最大で 6 図柄分）に存在する所定図柄が複数ある場合、そのうち最も遅く停止させることができる「リプレイ図柄」を入賞ライン L 1 に至るまでリール 1 3 L , 1 3 C , 1 3 R を回転させ（図柄を変動させ）、その後、所定図柄を演出上、導出させる。

【 0 1 0 8 】

例えば、図 2 に示すように、左リール 1 3 L における図柄 L 1 0 が入賞ライン L 1 に存在するタイミングにおいて、ストップボタン 3 3 L が操作された場合であってリプレイ図柄が導出される場合、通常の停止制御では、3 図柄分（図柄 L 1 1 , L 1 2 , L 1 3 ）左リール 1 3 L が回転した後、リプレイ図柄 L 1 3 が導出される。一方、同じタイミングにおいて、ストップボタン 3 3 L が操作された場合、停滞制御中では、5 図柄分（図柄 L 1 1 ~ L 1 5 ）左リール 1 3 L が回転した後、リプレイ図柄 L 1 5 が演出上、導出される。すなわち、停滞制御中の停止制御の方が、通常の停止制御より多くの図柄がすべりやすくなっている。このため、遊技者は、ストップボタン 3 3 L , 3 3 C , 3 3 R の操作タイミングと、リプレイ図柄の導出タイミングの関係について注目することにより、停滞制御中であるか否かについて判断することができる。

【 0 1 0 9 】

なお、停滞制御中において、主制御用 CPU 4 0 a は、ストップボタン 3 3 L , 3 3 C , 3 3 R 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 L , 1 3 C , 1 3 R について回転方向及び回転速度を変更することなく、回転動作（演出上の図柄変動）を維持させる。また、主制御用 CPU 4 0 a は、停滞制御中、入賞ラインに図柄が演出上一時的に導出されると、入賞ラインに演出上一時的に導出された導出図柄を示す導出図柄通知コマンドをサブ制御用 CPU 4 1 a に出力する。

【 0 1 1 0 】

その後、主制御用 CPU 4 0 a は、スタートレバー 3 2 が操作されるまで、待機する（ステップ S 3 0 6 ）。再びスタートレバー 3 2 が操作されると、主制御用 CPU 4 0 a は、演出上における図柄変動が行われた回数を示す変動回数が所定回数（本実施形態では 3 回）であるか否かについて判定する（ステップ S 3 0 7 ）。この判定結果が肯定の場合（ステップ S 3 0 7 ; Y E S ）、主制御用 CPU 4 0 a は、各リールを変動させて、演出上の図柄変動を開始させる（ステップ S 3 0 8 ）。このとき、主制御用 CPU 4 0 a は、停滞制御中に、演出上の図柄変動を開始したことを通知する停滞中変動開始コマンドをサブ制御用 CPU 4 1 a に出力する。

【 0 1 1 1 】

そして、主制御用 CPU 4 0 a は、停滞制御を解除し（ステップ S 3 0 9 ）、停滞処理を終了する。このとき、主制御用 CPU 4 0 a は、停滞制御を解除したことを通知する停滞解除コマンドをサブ制御用 CPU 4 1 a に出力する。このように停滞制御を解除することにより、主制御用 CPU 4 0 a は、通常の変動ゲームに係わる制御（停止制御など）を行う。すなわち、ストップボタン 3 3 L , 3 3 C , 3 3 R の操作が有効となり、変動ゲー

10

20

30

40

50

ムにおいて当選役に応じた図柄組み合わせを導出可能となり、図柄組み合わせが導出された後は、変動ゲームが終了するようになっている。

【0112】

一方、変動回数が所定回数以上でない場合（ステップS307；NO）、主制御用CPU40aは、ステップS304に移行し、再び演出上の図柄変動を開始させる。すなわち、ステップS304、ステップS305、ステップS306の処理を繰り返し実行することにより、スタートレバー32が操作されることを契機に、演出上の図柄変動が開始して、ストップボタン33L、33C、33Rが操作されることを契機に所定図柄〔リプレイ停止目〕が演出上、一時的に導出される。すなわち、フリーズ演出中、変動ゲームと同じ操作態様で図柄を演出上、一時的に導出させることができ、恰も変動ゲームが繰り返し実行されているかのように思わせることができる。また、再遊技役（リプレイ役）と同じリプレイ停止目が演出上、一時的に導出されるため、ベット操作が行われなくても、繰り返し変動が可能となることについて疑問を持たせない。

10

【0113】

以上のように、本実施形態の主制御用CPU40aは、図柄導出手段としてのドラムユニット13に演出結果を導出させる停滞中演出制御手段となる。主制御用CPU40a及びサブ制御用CPU41aが、遊技者に特典を付与する特典付与手段となる。また、主制御用CPU40aは、変動ゲームの進行を停滞させる停滞制御手段となる。また、主制御用CPU40aが、停滞中図柄決定手段となる。

【0114】

次に、サブ制御用CPU41aの処理について説明する。

停滞開始コマンドを入力すると、サブ制御用CPU41aは、停滞制御中であることを認識し、停滞制御であることを示す値を停滞フラグに設定する。そして、サブ制御用CPU41aは、停滞解除コマンドを入力すると、停滞制御でないことを示す値を停滞フラグに設定する（リセットする）。

20

【0115】

また、サブ制御用CPU41aは、停滞制御中、停滞中変動開始コマンドを入力する毎に、通常の変動ゲームで実行される場合と同じように、所定の演出を開始させる。すなわち、停滞制御が行われていない通常の変動ゲームで所定図柄〔リプレイ停止目〕が導出される場合に実行される演出の演出内容と同じ演出内容の演出を実行させる。

30

【0116】

詳しく説明すると、通常の変動ゲームにおいてベット操作されて変動ゲームが開始可能となった場合と同様に、演出上の図柄変動が開始可能となった場合、スタートレバー32の操作を促す演出が実行される。なお、演出上、図柄が導出されてから（導出図柄通知コマンドを入力してから）所定時間経過後に、スタートレバー32の操作を促す演出が実行される。

【0117】

また、通常の変動ゲームでは、図柄変動の開始から所定時間経過後、ストップボタン33L、33C、33Rの操作が有効となったことを報知する演出を実行させる。このため、停滞制御中においても同様に、演出上の図柄変動が開始してから（停滞中変動開始コマンド又は停滞開始コマンドを入力してから）所定時間経過後、ストップボタン33L、33C、33Rの（演出上の）操作が有効となったことを報知する演出を実行させる。なお、ストップボタン33L、33C、33Rの操作が有効となったことを報知する演出とは、例えば、発光ランプ34L、34C、34Rを発光させる演出である。

40

【0118】

また、通常の変動ゲームでは、ストップボタン33L、33C、33Rが操作された場合には、操作されたことを示す演出が行われている。このため、停滞制御中においても同様に、演出上の図柄変動中においてストップボタン33L、33C、33Rが操作された場合には、操作されたことを示す演出が行われている。操作されたことを示す演出とは、例えば、操作されたストップボタン33L、33C、33Rに対応する発光ランプ34L

50

、34C、34Rを消灯させる演出である。なお、ストップボタン33L、33C、33Rが操作された場合、主制御用CPU40aからサブ制御用CPU41aに操作されたストップボタン33L、33C、33Rに対応する操作信号を入力されている。

【0119】

また、演出上、図柄が導出されてから、次の演出上の図柄変動が開始するまでの時間には、通常の変動ゲームと同様に、ウェイトタイムが設定されている。このウェイトタイムは、通常の変動ゲームにおいて図柄が導出されてから次の変動ゲームの図柄変動の開始までに設定されているウェイトタイムと同じである。また、停滞制御中において、ウェイト表示用ランプを点灯させる。すなわち、ウェイトタイム中にスタートレバー32が操作された場合にウェイト表示用ランプを点灯させ、ウェイトタイムが経過した後に消灯させる。

10

【0120】

また、サブ制御用CPU41aは、導出図柄通知コマンドを入力すると、導出図柄通知コマンドにより指定された図柄が導出されたときの演出を実行させる。リプレイ停止目が指定された場合には、通常の変動ゲームにおいてリプレイ停止目が導出されたときにおける演出と同じ演出を実行させる。例えば、停滞制御中にリプレイ停止目が演出上、導出された場合にも、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と同様に、再遊技表示用ランプを点灯させる。

【0121】

これにより、演出内容から停滞制御中に実行される演出上の図柄変動及び導出であるか否かについて判断しにくくすることができる。また、これにより、リプレイ停止目が連続して導出されているかのように見せることができる。

20

【0122】

また、サブ制御用CPU41aは、停滞制御中、複数の演出上の図柄変動に亘って、通常の変動ゲームにおいて実行される連続演出と同じ演出を実行させるように構成されている。詳しく説明すると、サブ制御用CPU41aは、1回目の停滞中変動開始コマンドを入力する場合、連続演出において1回目の変動ゲーム開始コマンドを入力した場合と同様に、連続演出において1回目の変動ゲームの実行時に行われる内容の演出を実行させる。また、サブ制御用CPU41aは、2回目の停滞中変動開始コマンドを入力すると、連続演出において2回目の変動ゲーム開始コマンドを入力した場合と同様に、連続演出において2回目の変動ゲームの実行時に行われる内容の演出を実行させる。サブ制御用CPU41aは、3回目の停滞中変動開始コマンドを入力すると、連続演出において3回目の変動ゲーム開始コマンドを入力した場合と同様に、連続演出において3回目の変動ゲームの実行時に行われる内容の演出を実行させる。サブ制御用CPU41aは、4回目の停滞中変動開始コマンドを入力すると、連続演出において4回目の変動ゲーム開始コマンドを入力した場合と同様に、連続演出において4回目の変動ゲームの実行時に行われる内容の演出を実行させる。

30

【0123】

なお、4回目の演出上の図柄変動が実行される場合、途中で(ストップボタン33L、33C、33Rが操作される前に)停滞制御が解除される。このため、連続演出において4回目の変動ゲームの実行時に行われる内容の4回目の演出は、4回目の演出上の図柄変動開始から、停滞制御の解除後、変動ゲームが終了して図柄が導出されるまでに実行されることとなる。また、停滞制御は、BN役に当選しているときのみ実行されるため、停滞制御後は、BN停止目を導出可能となっている。従って、見た目上、4回の変動ゲームに亘って連続演出が実行され、4回目の変動ゲームでBN停止目が導出されたかのように見せることができる。また、BN役が当選しているときに限り、4回の変動ゲームに亘って連続演出が実行されるが、停滞制御もBN役に当選しているときに限り実行されるため、遊技者を混乱させることがない。

40

【0124】

次に、図7及び図8に基づき、停滞制御中における演出態様について説明する。

50

図 7 では、通常演出状態中に、停滞制御抽選に当選した場合について図示している。図 7 は、リール 1 3 L , 1 3 C , 1 3 R 及びストップボタン 3 3 L , 3 3 C , 3 3 R の演出態様について図示している。また、図 8 では、演出表示装置 1 4 における演出内容について図示している。なお、B N 役は当選していることを前提とする。

【 0 1 2 5 】

変動ゲームに対するメダルの投入又は各 B E T ボタン 2 8 , 2 9 の操作が可能な状態において、所定のベット操作が行われて、変動ゲームが可能なベット数が設定された後、スタートレバー 3 2 が操作されることにより、変動ゲームが開始される。このとき、図 7 (a) に示すように、前提より停滞制御が実行され、演出上、1 回目の図柄変動が開始する。

10

【 0 1 2 6 】

また、図 7 (b) に示すように、停滞制御が開始されてから (停滞開始コマンドを入力してから) 、所定時間経過後、発光ランプ 3 4 L , 3 4 C , 3 4 R を発光させ、ストップボタン 3 3 L , 3 3 C , 3 3 R の (演出上の) 操作が有効となったことを報知する。

【 0 1 2 7 】

また、図 8 (a) に示すように、演出表示装置 1 4 では、連続演出において 1 回目の変動ゲームの実行時に行われる内容の演出を実行させる。具体的には、演出表示装置 1 4 は、三日月のキャラクタ画像を表示する。

【 0 1 2 8 】

そして、ストップボタン 3 3 L が操作されると、その操作タイミングに基づき、図 7 (c) に示すように、リール 1 3 L が演出上、停止して、左列の図柄が演出上、一時的に導出される。これにともない、操作されたストップボタン 3 3 L に対応する発光ランプ 3 4 L が消灯し、演出上の図柄変動においてストップボタン 3 3 L が操作されたことが報知される。

20

【 0 1 2 9 】

また、演出上、1 回目の図柄変動において、左リール 1 3 L における図柄 L 1 0 が入賞ライン L 1 に存在するタイミングにおいて、ストップボタン 3 3 L が操作されたものとして説明する。この場合、停滞制御中であるため、5 図柄分 (図柄 L 1 1 ~ L 1 5) 左リール 1 3 L が回転した後、リプレイ図柄 L 1 5 が演出上、導出される。すなわち、停滞制御中の停止制御の方が、通常の停止制御より多くの図柄がすべり、遊技者に違和感を与えることができる。

30

【 0 1 3 0 】

以降、同様に、ストップボタン 3 3 C , 3 3 R が操作され、その操作タイミングに基づき、図 7 (d) に示すように、リール 1 3 C , 1 3 R が演出上、それぞれ停止して、中列及び右列の図柄が演出上、一時的に導出される。これにより、1 回目の所定図柄 (リプレイ停止目) が演出上、一時的に導出される。

【 0 1 3 1 】

1 回目の所定図柄 [リプレイ停止目] が演出上、一時的に導出されると、再遊技表示用ランプが点灯される。また、停滞制御中において、図柄の演出上の導出時から設定されるウェイトタイムが設定されるようになっており、スタートレバー 3 2 が操作されてからウェイトタイムが経過するまで、ウェイト表示用ランプが点灯される。また、スタートレバー 3 2 の操作を促す演出が実行される。

40

【 0 1 3 2 】

その後、スタートレバー 3 2 が操作されると、ウェイトタイムの経過後、図 7 (a) に示すように、演出上、2 回目の図柄変動が開始する。なお、一時的に導出される所定図柄は、リプレイ停止目であり、リプレイ役が入賞する場合と同じ演出が実行されるため、遊技者にリプレイ役が入賞したと思わせることができる。従って、ベット操作をしなくても違和感を持たせることなく、スタートレバー 3 2 を操作させて、演出上、図柄の変動を開始させることができる。

【 0 1 3 3 】

50

また、図 7 (b) に示すように、演出上の図柄変動が開始されてから (停滞中変動開始コマンドを入力してから)、所定時間経過後、発光ランプ 3 4 L , 3 4 C , 3 4 R を発光させ、ストップボタン 3 3 L , 3 3 C , 3 3 R の (演出上の) 操作が有効となったことを報知する。

【 0 1 3 4 】

また、図 8 (b) に示すように、演出表示装置 1 4 では、連続演出において 2 回目の変動ゲームの実行時に行われる内容の演出を実行させる。具体的には、演出表示装置 1 4 は、星のキャラクタ画像を表示する。

【 0 1 3 5 】

そして、1 回目と同様に、ストップボタン 3 3 L , 3 3 C , 3 3 R が操作されると、その操作タイミングに基づき、図 7 (c)、図 7 (d) に示すように、各リール 1 3 L , 1 3 C , 1 3 R が演出上、それぞれ停止して、図柄が演出上、一時的に導出される。これにより、2 回目の所定図柄 (リプレイ停止目) が演出上、一時的に導出される。また、操作されたストップボタン 3 3 L , 3 3 C , 3 3 R に対応する発光ランプ 3 4 L , 3 4 C , 3 4 R が消灯し、演出上の図柄変動においてストップボタン 3 3 L , 3 3 C , 3 3 R が操作されたことが報知される。

【 0 1 3 6 】

なお、演出上、2 回目の図柄変動において、左リール 1 3 L における図柄 L 0 2 が入賞ライン L 1 に存在するタイミングにおいて、ストップボタン 3 3 L が操作されたものとして説明する。この場合、停滞制御中であるため、2 図柄分 (図柄 L 0 3 ~ L 0 4) 左リール 1 3 L が回転した後、リプレイ図柄 L 0 4 が演出上、導出される。この場合、通常の停止制御でも同じリプレイ図柄 L 0 4 が導出されるため、遊技者はいずれであるか認識できない。

【 0 1 3 7 】

2 回目の所定図柄 [リプレイ停止目] が演出上、一時的に導出されると、再遊技表示用ランプが点灯される。また、停滞制御中において、図柄の演出上の導出時から設定されるウェイトタイムが設定されるようになっており、スタートレバー 3 2 が操作されてからウェイトタイムが経過するまで、ウェイト表示用ランプが点灯される。また、スタートレバー 3 2 の操作を促す演出が実行される。

【 0 1 3 8 】

その後、スタートレバー 3 2 が操作されると、ウェイトタイムの経過後、図 7 (a) に示すように、演出上、3 回目の図柄変動が開始する。なお、一時的に導出される所定図柄は、リプレイ停止目であり、リプレイ役が入賞するときと同じ演出が実行されるため、ベット操作をしなくても違和感を持たせることなく、スタートレバー 3 2 を操作させて、演出上、図柄の変動を開始させることができる。また、図 7 (b) に示すように、演出上の図柄変動が開始されてから (停滞中変動開始コマンドを入力してから)、所定時間経過後、発光ランプ 3 4 L , 3 4 C , 3 4 R を発光させ、ストップボタン 3 3 L , 3 3 C , 3 3 R の (演出上の) 操作が有効となったことを報知する。

【 0 1 3 9 】

また、図 8 (c) に示すように、演出表示装置 1 4 では、連続演出において 3 回目の変動ゲームの実行時に行われる内容の演出を実行させる。具体的には、演出表示装置 1 4 は、太陽のキャラクタ画像を表示する。

【 0 1 4 0 】

そして、1 回目と同様に、ストップボタン 3 3 L , 3 3 C , 3 3 R が操作されると、その操作タイミングに基づき、図 7 (c)、図 7 (d) に示すように、各リール 1 3 L , 1 3 C , 1 3 R が演出上、それぞれ停止して、図柄が演出上、一時的に導出される。これにより、3 回目の所定図柄 (リプレイ停止目) が演出上、一時的に導出される。また、操作されたストップボタン 3 3 L , 3 3 C , 3 3 R に対応する発光ランプ 3 4 L , 3 4 C , 3 4 R が消灯し、演出上の図柄変動においてストップボタン 3 3 L , 3 3 C , 3 3 R が操作されたことが報知される。

【0141】

3回目の所定図柄〔リプレイ停止目〕が演出上、一時的に導出されると、再遊技表示用ランプが点灯される。また、停滞制御中において、図柄の演出上の導出時から設定されるウェイトタイムが設定されるようになっており、スタートレバー32が操作されてからウェイトタイムが経過するまで、ウェイト表示用ランプが点灯される。また、スタートレバー32の操作を促す演出が実行される。

【0142】

その後、スタートレバー32が操作されると、ウェイトタイムの経過後、図7(e)に示すように、演出上、4回目の図柄変動が開始する。なお、3回目に一時的に導出される所定図柄も、リプレイ停止目であり、リプレイ役が入賞するときと同じ演出が実行されるため、ベット操作をしなくても違和感を持たせることなく、スタートレバー32を操作させて、演出上、図柄の変動を開始させることができる。このとき、図8(d)に示すように、演出表示装置14では、連続演出において4回目の変動ゲームの実行時に行われる内容の演出を開始させる。具体的には、演出表示装置14は、ハートのキャラクタ画像を表示する。

10

【0143】

演出上、4回目の図柄変動の開始後、停滞制御が解除される。停滞制御が解除された後は、通常の制御が行われる。また、図7(f)に示すように、演出上の図柄変動が開始されてから(停滞中変動開始コマンドを入力してから)、所定時間経過後、発光ランプ34L, 34C, 34Rを発光させ、ストップボタン33L, 33C, 33Rの(演出上の)操作が有効となったことを報知する。

20

【0144】

そして、図7(g)に示すように、ストップボタン33L, 33C, 33Rが操作されると、その操作タイミング及び当選情報群(当選役)に基づき、リール13L, 13C, 13Rの停止制御が行われて、図柄が導出される。この際も、操作されたストップボタン33L, 33C, 33Rに対応する発光ランプ34L, 34C, 34Rが消灯し、演出上の図柄変動においてストップボタン33L, 33C, 33Rが操作されたことが報知される。なお、図7では、BN停止目が導出される。そして、変動ゲームが終了する。

【0145】

以上詳述したように、本実施形態は、以下の効果を有する。

30

(1) 停滞制御中、スタートレバー32が操作されることに基づく演出上の図柄変動の開始から、ストップボタン33L, 33C, 33Rが操作されることに基づく演出上の図柄導出までの演出の流れが1回の変動ゲームと同じフリーズ演出(停滞中演出)が実行されるようになっている。このため、停滞制御中であっても恰も実際の変動ゲームが行われているかのように思わせることができる。すなわち、いつ停滞制御が開始しているか認識しにくく、1回の変動ゲームで複数回の変動ゲームが実行されているかのように思わせることができる。その一方、図柄の停止態様は、停滞制御中である場合と、停滞制御中でない場合とで異ならせている。このため、遊技者に図柄の停止態様に対して注目させて、停滞制御中であるか否か予想させることができる。従って、停滞制御における遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0146】

(2) 停滞制御用の停止可能範囲は、通常の停止可能範囲よりも広がっている。このため、図柄を演出上、停止させる際、停滞制御中でない場合には起こりえない(停止させることができない)範囲まで図柄が変動して演出上、停止されたり、停滞制御中でない場合には停止されない図柄であっても演出上、停止されたりする場合があります。遊技者に違和感を与え、停滞制御中であるか否か判断させることができる。

【0147】

(3) 同じ所定図柄を停止させる際において、ストップボタン33L, 33C, 33Rを同じタイミングに操作した場合であっても、停滞制御中の方が、より多くの図柄を変動させた後(より多くすべらせた後)、図柄を演出上、停止させる。このように、停滞制御

50

中では、より多く図柄が変動された後、図柄が導出されるため、遊技者に違和感を与え、図柄の停止タイミングについてより注目させることができる。

【 0 1 4 8 】

(4) B N 役が当選している場合にのみ、停滞制御が実行される。このため、遊技者に停滞制御であるか否かについて、すなわち、図柄の停止態様について注目させることができる。

【 0 1 4 9 】

(5) 1 回の停滞制御において演出上の図柄変動の開始契機及び演出上の図柄導出契機が複数回(本実施形態では3回以上)設けられている。このため、1回の停滞制御において、複数回の変動ゲームが実行されているかのように思わせることができる。

10

【 0 1 5 0 】

(6) フリーズ演出(停滞中演出)では、所定図柄として、再遊技役(リプレイ役)に対応する図柄[リプレイ停止目]が導出される。このため、ベット操作されることなく、演出上、複数回の図柄変動が行われても、遊技者に違和感を与えることがない。すなわち、停滞制御を伴わない通常の変動ゲームが繰り返し実行されているかのように思わせることができ、停滞制御中であるか否かについて認識させにくくすることができる。

【 0 1 5 1 】

(7) 停滞制御中、スタートレバー 3 2 が操作されることに基づいて、演出上、全列の図柄を変動させ、ストップボタン 3 3 L , 3 3 C , 3 3 R が遊技者により操作されることにより、操作されたストップボタン 3 3 L , 3 3 C , 3 3 R に対応するリール 1 3 L , 1 3 C , 1 3 R を演出上、停止させ、図柄列ごとに図柄「リプレイ図柄」を導出する。このように、停滞制御中、演出上、図柄変動の開始から演出上の図柄停止までの操作態様及び停止態様が停滞制御を伴わない1回の変動ゲームと同じとなっている。このため、遊技者は、より停滞制御中であるか否かについて分かり難くなっている。

20

【 0 1 5 2 】

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、所定図柄が連続して導出された場合に付与される特典の内容は、遊技者に有利な特典であれば、任意に変更しても良い。例えば、所定の遊技演出が実行されるという特典でも良い。

【 0 1 5 3 】

30

・上記実施形態において、所定図柄として、リプレイ停止目を採用したが、それ以外の図柄組み合わせ(停止目)を採用しても良い。例えば、ベル停止目でもよい。また、停滞制御毎、又は演出上の図柄変動毎に、所定図柄を決定しても良い。

【 0 1 5 4 】

・上記実施形態において、停滞制御中、ストップボタン 3 3 L , 3 3 C , 3 3 R の操作に応じて図柄を演出上一時的に導出させていたが、ストップボタン 3 3 L , 3 3 C , 3 3 R の操作が無くても演出上一時的に図柄を導出させても良い。例えば、演出上の図柄変動の開始から所定時間経過後に図柄を演出上一時的に導出させてもよい。

【 0 1 5 5 】

・上記実施形態における所定回数は、複数回であれば、任意に変更しても良い。例えば、2回でも、5回でも良い。

40

・上記実施形態において、停滞制御は、スタートレバー 3 2 が操作された後、図柄が変動することなくすぐに実行されていたが、停滞制御の開始タイミングは変動ゲーム中、任意に変更しても良い。例えば、ストップボタン 3 3 L , 3 3 C , 3 3 R の操作に応じて、全列の図柄が一時的に導出された後、停滞制御を開始させても良い。

【 0 1 5 6 】

・上記実施形態において、B N 遊技を付与可能に構成したが、付与しなくても良い。この場合、リプレイ役及びベル役が入賞する割合を増加させることができる A R T 演出状態を B N 遊技の代わりに付与すればよい。すなわち、A R T 演出状態が付与される可能性又は A R T 演出状態の付与態様(回数など)を連続演出で示唆しても良い。

50

【 0 1 5 7 】

・本実施形態は、演出表示装置 1 4 を設けないパチスロに適用することもできる。この場合には、ランプ R の発光演出により演出状態を遊技者に報知したり、各演出状態用の専用ランプを設けてこれらを点灯させて演出状態を遊技者に報知したり、スピーカ S P の音声演出により演出状態を遊技者に報知したりしてもよい。また、この場合には、ランプ R やスピーカ S P などによりリブナビ演出やベルナビ演出などの各種演出を行わせることもできる。

【 0 1 5 8 】

・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。

10

【 0 1 5 9 】

・上記実施形態において、停滞制御を解除すると共に図柄変動が開始するのであれば、スタートレバー 3 2 の操作後、演出上の図柄変動を開始させることなく、停滞制御を解除しても良い。

【 0 1 6 0 】

・上記実施形態において、演出上の図柄変動毎に、演出上、図柄変動を継続させるか否かを抽選する継続抽選を実行しても良い。この際、演出上の図柄変動が所定回数以上実行されたときに限り、継続抽選を実行しても良い。

【 0 1 6 1 】

20

・上記実施形態において、停滞制御中、所定回数、所定図柄が演出上一時的に導出されるようになっていたが、この別例として、実行させる変動回数は停滞制御毎に決めても良い。

【 0 1 6 2 】

・上記実施形態では、停滞制御用の停止可能範囲を、通常の停止可能範囲よりも広くしたが、同じであっても良い。なお、同じとした場合であっても、停滞制御用の停止可能範囲に停止させる所定図柄が複数ある場合には、より多く変動させた後に停止させることができる所定図柄を演出上、停止させることが望ましい。

【 0 1 6 3 】

・上記実施形態では、B N 役に当選しているときのみ停滞制御が行われたが、B N 役に当選していないときに停滞制御を実行させても良い。この場合、B N 役に当選しているときの方が、B N 役に当選していないときよりも高確率で停滞制御を実行させることが好ましい。

30

【 0 1 6 4 】

・上記実施形態では、B N 役に当選しているとき、高確率でリプレイ役に当選するように、リプレイ役の当選確率を変更してもよい。これにより、停滞制御中、リプレイ停止目を連続して停止させても、違和感をなくすることができる。

【 0 1 6 5 】

・上記実施形態では、停滞制御中、停滞制御用の停止可能範囲に停止させる所定図柄が複数ある場合には、より多く変動させた後に停止させることができる所定図柄を演出上、停止させていたが、このようにしなくてもよい。例えば、停滞制御中、停滞制御用の停止可能範囲に停止させる所定図柄が複数ある場合には、最も早く停止させることができる所定図柄を演出上、停止させてもよい。

40

【 0 1 6 6 】

・上記実施形態では、停滞制御中、演出上、図柄を一時的に導出させたが、停滞制御が行われていないときと同じように図柄を導出させても良い。

・上記実施形態では、停滞制御中、リプレイ停止目を演出上、導出させていたが、3 枚役停止目を演出上、導出させても良い。これによれば、停滞制御中、メダルが払い出されなくても、遊技者に違和感を与えることがない。また、はずれ停止目と、6 枚の払出が行われる当選役 [スイカ停止目] を交互に演出上、導出させても良い。また、はずれ停止目

50

を2回、演出上、導出させると共に、ベル停止目を演出上、1回導出させても良い。すなわち、メダルの総数が変化しないように停止目のパターンを予め決めておき、当該パターンに基づき、停止目を演出上、導出させても良い。これにより、トータルのメダル数は、変更されないため、遊技者に違和感を与えることがない。

【0167】

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、1回の停滞制御において図柄変動開始及び図柄導出の契機が複数回設けられていることを特徴とする。

【0168】

(ロ) 上記遊技機において、遊技者に有利な特典が付与される場合、又は遊技者に有利な特典が付与される可能性がある場合、前記図柄制御手段は、停滞制御中でない変動ゲームにおいて、前記図柄導出手段に予め決められた所定図柄を通常よりも高確率で導出させ、前記停滞中演出制御手段は、前記停滞制御中の停滞中演出では、予め決められた所定図柄を導出させることを特徴とする。

10

【0169】

(二) 上記遊技機において、前記図柄導出手段に導出された図柄が前記当選役抽選手段の決定した当選役に対応する図柄である場合に特典を付与する特典付与手段を備え、前記図柄制御手段は、遊技者によるベット操作がされた後に、前記開始操作手段が操作されたことに基づいて、変動ゲームを開始させ、前記当選役抽選手段の抽選結果と、前記停止操作手段が操作されたことに基づいて前記図柄導出手段に図柄を導出させるように構成されており、前記当選役の中には、遊技者によるベット操作がされなくても変動ゲームを実行可能とする再遊技役が存在し、前記停滞中演出制御手段は、前記停滞制御中の停滞中演出では、再遊技役に対応する図柄を導出させることを特徴とする。

20

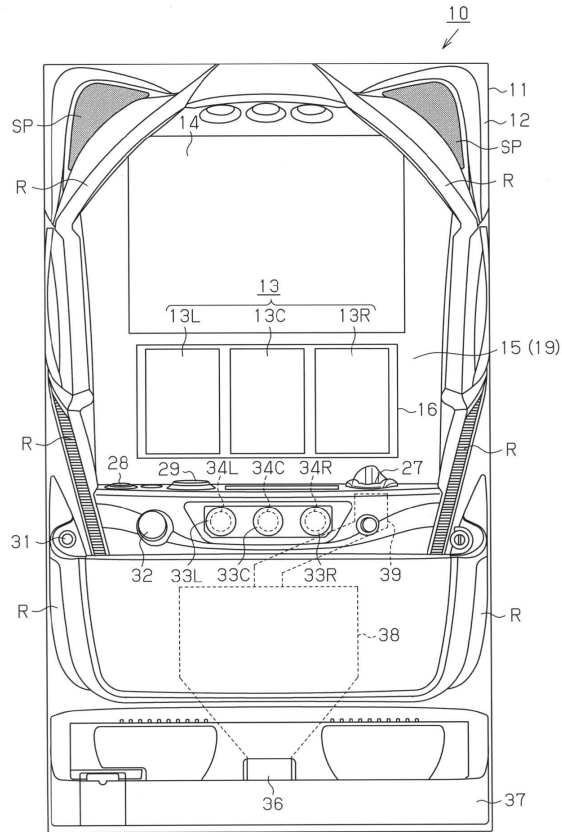
【符号の説明】

【0170】

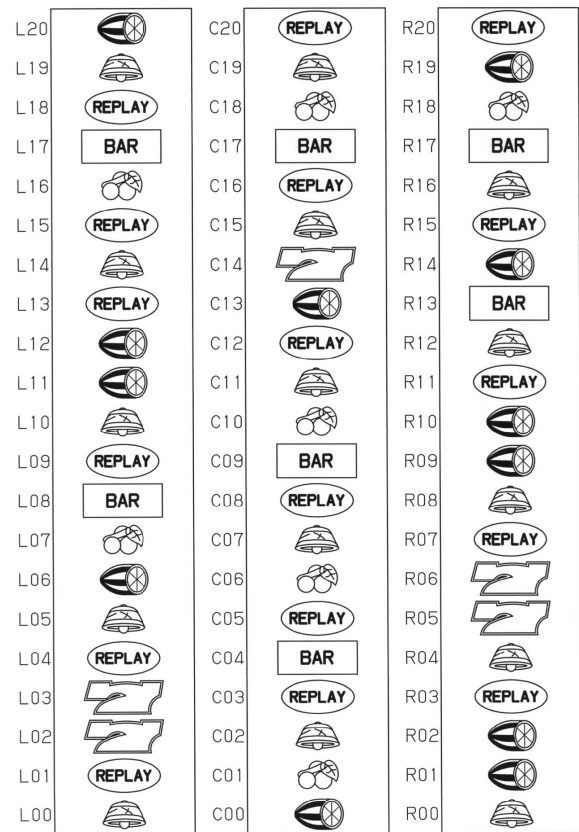
L1～L5...図柄停止ライン、10...パチスロ、13...リールユニット、13L...左リール、13C...中リール、13R...右リール、14...演出表示装置、32...スタートレバー、33L、33C、33R...ストップボタン、40...主制御基板、40a...主制御用CPU、40b...主制御用ROM、40c...主制御用RAM、41...サブ制御基板、41a...サブ制御用CPU、41b...サブ制御用ROM、41c...サブ制御用RAM。

30

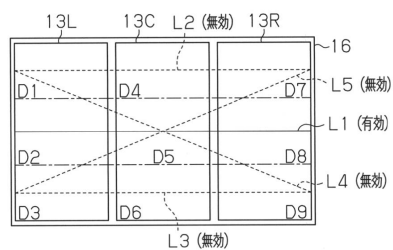
【図 1】



【図 2】



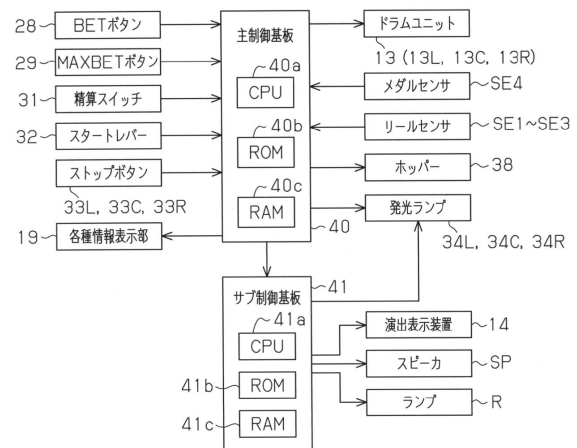
【図 3】



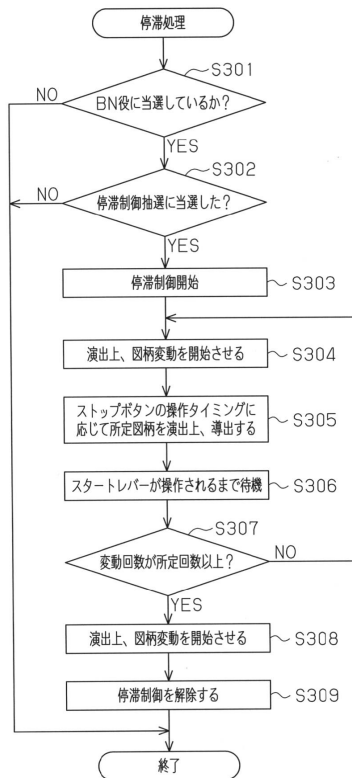
【図 4】

役構成	賞	
	一般遊技	ボーナス遊技
	ボーナス遊技 (BN)	
ANY ANY	2枚	2枚
	6枚	6枚
	9枚	9枚
	3枚	3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)	

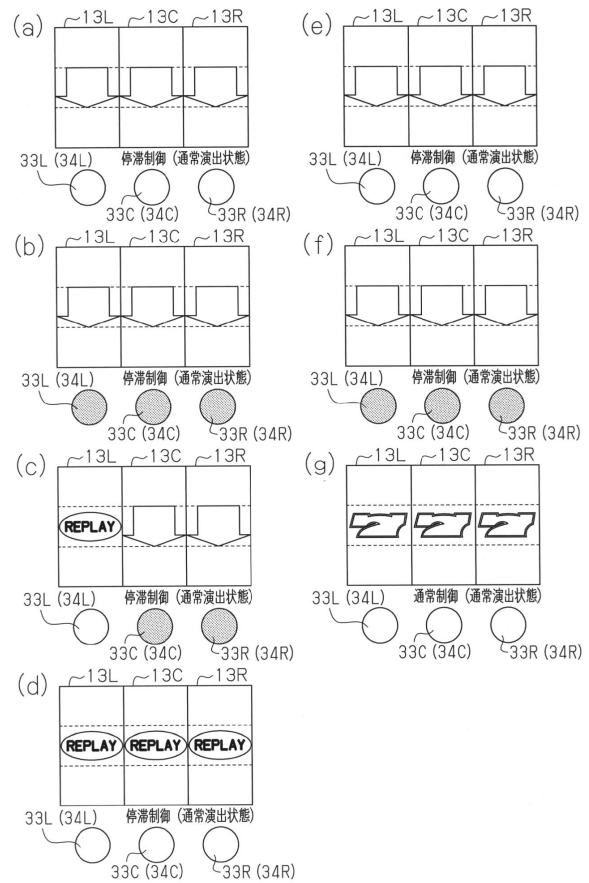
【図 5】



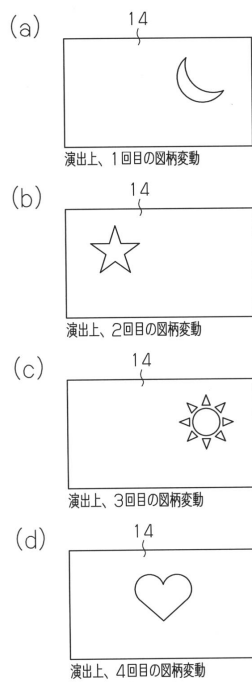
【図 6】



【図 7】



【図 8】



フロントページの続き

(56)参考文献 特許第5045860(JP, B1)
特開2012-075787(JP, A)
特開2010-051526(JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04