

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4964059号
(P4964059)

(45) 発行日 平成24年6月27日(2012.6.27)

(24) 登録日 平成24年4月6日(2012.4.6)

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

請求項の数 5 (全 26 頁)

(21) 出願番号	特願2007-209016 (P2007-209016)	(73) 特許権者	390031772 株式会社オリンピア
(22) 出願日	平成19年8月10日 (2007.8.10)		東京都台東区東上野2丁目11番7号
(65) 公開番号	特開2009-39389 (P2009-39389A)	(74) 代理人	100135666 弁理士 原 弘晃
(43) 公開日	平成21年2月26日 (2009.2.26)	(72) 発明者	荒木 仁司 東京都台東区東上野二丁目11番7号 株 株式会社オリンピア内
審査請求日	平成21年2月25日 (2009.2.25)	(72) 発明者	岩井 秀樹 東京都台東区東上野二丁目11番7号 株 株式会社オリンピア内
		(72) 発明者	片山 和也 東京都台東区東上野二丁目11番7号 株 株式会社オリンピア内

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】

遊技の開始操作に基づいて役の当否を決定する内部抽選を行う抽選手段と、
 前記開始操作に基づいて複数のリールを遊技毎に回転させるとともに、各リールの停止操作に基づいて対応するリールを停止させる制御を行うリール制御手段と、
通常遊技状態と前記通常遊技状態よりも入賞に伴い遊技媒体が払い出される小役の当選確率が高いボーナス状態とを含む複数の遊技状態の間で遊技状態を移行させる遊技状態制御手段と、
通常演出状態と特別演出状態とを含む複数の演出状態の間で演出状態を移行させる演出状態制御手段と、
 前記特別演出状態において補助対象役が当選した場合に、所与の実行頻度で前記補助対象役の入賞を補助する補助演出を演出装置に実行させる演出実行手段と、
前記補助演出の実行頻度を変化させる演出頻度制御手段とを備えた遊技機であって、前記抽選手段が、
特定役と入賞に伴い遊技状態を前記ボーナス状態に移行させるボーナスとが重複して当選する場合と前記特定役が前記ボーナスと重複せずに当選する場合とがあるように内部抽選を行い、前記ボーナスが当選すると前記ボーナスが入賞するまで前記ボーナスを当選状態に設定し、
前記リール制御手段が、
前記補助対象役が当選しても停止操作の態様に応じて前記補助対象役が入賞する場合と

入賞しない場合とがあり、前記ボーナスが当選しても停止操作の態様に依じて前記ボーナスが入賞する場合と入賞しない場合とがあるように前記複数のリールを停止させ、

前記演出頻度制御手段が、

前記特定役が前記ボーナスと重複せずに当選したことに基づいて前記補助演出の実行頻度を変化させ、

前記演出実行手段が、

前記特定役が前記ボーナスと重複して当選したことおよび前記特定役が前記ボーナスと重複せずに当選したことに基づいて、複数の遊技に渡って行われる特殊演出を前記演出装置に実行させ、前記特定役が前記ボーナスと重複して当選した場合には、前記演出装置に前記特殊演出を複数の遊技に渡って実行させてから前記ボーナスが当選状態に設定されていることを報知する演出を実行させ、前記特定役が前記ボーナスと重複せずに当選した場合には、前記演出装置に前記特殊演出を複数の遊技に渡って実行させてから前記補助演出の実行頻度を変化させたことを報知する演出を実行させることを特徴とする遊技機。

10

【請求項 2】

請求項 1 において、

前記リール制御手段が、

前記特定役が前記ボーナスと重複して当選した遊技および前記特定役が前記ボーナスと重複せずに当選した遊技では、前記特定役および前記ボーナスのいずれも入賞しない場合に役の入賞形態を示さない特定図柄組合せが表示されるように前記複数のリールを停止させ、

20

前記特定図柄組合せが、

前記特殊演出が開始されることを示唆する図柄組合せに形成され、

前記演出実行手段が、

前記特定図柄組合せが表示された場合に前記特殊演出を開始させ、前記特定図柄組合せが表示された遊技の次の遊技においても前記特殊演出を継続させることを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

遊技の開始操作に基づいて役の当否を決定する内部抽選を行う抽選手段と、

前記開始操作に基づいて複数のリールを遊技毎に回転させるとともに、各リールの停止操作に基づいて対応するリールを停止させる制御を行うリール制御手段と、

30

複数の遊技状態の間で遊技状態を移行させる遊技状態制御手段と、

通常演出状態と特別演出状態とを含む複数の演出状態の間で演出状態を移行させる演出状態制御手段と、

前記特別演出状態において補助対象役が当選した場合に、所与の実行頻度で前記補助対象役の入賞を補助する補助演出を演出装置に実行させる演出実行手段と、

特定役が当選したことに基づいて、前記補助演出の実行頻度の変化量を複数の変化量から決定し、決定された変化量で前記補助演出の実行頻度を変化させる演出頻度制御手段とを備えた遊技機であって、

前記リール制御手段が、

前記補助対象役が当選しても停止操作の態様に依じて前記補助対象役が入賞する場合と入賞しない場合とがあるように前記複数のリールを停止させ、

40

前記演出実行手段が、

前記特定役が当選したことに基づいて、前回の前記特定役の当選に基づいて決定された変化量を報知する演出を前記演出装置に実行させることを特徴とする遊技機。

【請求項 4】

請求項 3 において、

前記演出頻度制御手段が、

前記通常遊技状態のうち第 1 遊技状態において前記特定役が当選したことに基づいて、前記補助演出の実行頻度の変化量を複数の変化量から決定し、決定された変化量で前記補助演出の実行頻度を変化させ、

50

前記演出実行手段が、
前記第 1 遊技状態において前記特定役が当選したことに基づいて、前回の前記特定役の
当選に基づいて決定された変化量を報知する演出を前記演出装置に実行させ、
前記演出状態制御手段が、
前記通常遊技状態のうち第 2 遊技状態において演出状態を前記特別演出状態に設定する
ことを特徴とする遊技機。

【請求項 5】

請求項 1 ~ 4 のいずれかにおいて、
前記抽選手段が、
前記通常遊技状態のうち第 1 遊技状態では複数種類の前記補助対象役を抽選対象から除
外しつつ前記通常遊技状態のうち第 2 遊技状態において複数種類の前記補助対象役の当否
を決定し、
前記演出状態制御手段が、
前記第 2 遊技状態において演出状態を前記特別演出状態に設定し、
前記演出実行手段が、
前記特別演出状態において複数種類の前記補助対象役のいずれかが当選した場合に、当
選した前記補助対象役の入賞を補助する補助演出を所与の実行頻度で演出装置に実行させ
、

10

前記遊技状態制御手段が、
前記第 2 遊技状態が開始されてから所定回数の遊技が行われると前記第 2 遊技状態を終
了させ、
前記複数種類の前記補助対象役のいずれかの入賞形態を示す図柄組合せが表示された場
合に、表示された図柄組合せに応じて有利度合いが異なる複数の遊技状態のいずれかに遊
技状態を移行させ、前記複数種類の前記補助対象役のいずれかの入賞形態を示す図柄組合
せが表示されない場合に、遊技状態を前記第 2 遊技状態に維持することを特徴とする遊技
機。

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機、プログラムおよび情報記憶媒体に関する。

30

【背景技術】

【0002】

従来から外周面に図柄が配列された複数のリールを備えた遊技機（回胴式遊技機、スロットマシン）が知られている。この種の遊技機は、メダルやパチンコ玉などの遊技媒体に対して一定の遊技価値を付与し、このような遊技媒体を用いて遊技を行うものである。また、この種の遊技機は、遊技者の操作に基づいて内部抽選を行って、内部抽選の結果に基づいて遊技結果を複数のリールに配列された図柄の組合せを用いて表示する。そして、遊技結果に応じてメダル等の遊技媒体の払い出しなどを行う機能を備えている。

【0003】

またこの種の遊技機では、遊技結果を図柄の組合せを用いて表示するだけでなく、遊技に応じて光（画像）や音などを用いた演出を行うことにより遊技機の娯楽性を高めている。このような遊技機として、例えば内部抽選の結果とその報知演出内容とを矛盾させることにより所定の役の当選に対する遊技者の期待度を高めるようにしているものがある。

40

【特許文献 1】特開 2001 - 340532 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかし、内部抽選の結果と矛盾した内容の報知演出が複数回実行されれば、遊技者に内部抽選の結果と報知演出内容とが矛盾することが認知されてしまい、演出の信頼度が低下し、演出に対する遊技者の興味が低下してしまうという問題があった。

50

【0005】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的は、演出に対する遊技者の興味を増大させることにより遊技者の遊技意欲を高めることができる遊技機、プログラムおよび情報記憶媒体を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

(1)本発明は、遊技の開始操作に基づいて役の当否を決定する内部抽選を行う抽選手段と、前記開始操作に基づいて複数のリールを遊技毎に回転させるとともに、各リールの停止操作に基づいて対応するリールを停止させる制御を行うリール制御手段と、第1の演出を演出装置に実行させる演出実行手段と、特定の役が当選したことに基づいて、前記第1の演出の実行頻度を变化させる演出頻度制御手段とを備えた遊技機であって、前記演出実行手段が、前記特定の役が当選した遊技の次回以降の遊技において、前記第1の演出の実行頻度を变化させたことを報知する第2の演出を前記演出装置に実行させることを特徴とする遊技機に関するものである。

10

【0007】

本発明によれば、第1の演出の実行頻度を变化させたことを報知する第2の演出を、第1の演出の実行頻度を变化させる契機となった遊技の次回以降の遊技において行う。従って本発明によれば、かかる第2の演出を行わせることを動機付けとして遊技者に遊技を継続させることによって、稼働率の高い遊技機を実現することができる。

【0008】

(2)また本発明の遊技機では、前記演出実行手段が、前記第1の演出として、前記内部抽選で当選した役の入賞を補助する演出を前記演出装置に実行させるようにしてもよい。

20

【0009】

このようにすれば、第2の演出に対する遊技者の興味を増大させることによって、遊技者の遊技継続に対する動機付けを大きくすることができ、より稼働率の高い遊技機を実現することができる。

【0010】

(3)また本発明の遊技機では、複数の遊技状態の間で遊技状態を移行させる遊技状態移行制御手段を更に備え、前記抽選手段が、遊技者が所有する遊技媒体の投入を要さずに次回の遊技を開始させるリプレイとして、入賞形態を示す図柄の組合せが互いに異なる通常リプレイと複数の特殊リプレイとの当否を決定し、前記演出実行手段が、前記第1の演出として、前記複数の特殊リプレイのうち前記内部抽選で当選した特殊リプレイの入賞を補助する演出を前記演出装置に実行させ、前記遊技状態移行制御手段が、通常状態と、前記通常状態とは前記通常リプレイ及び前記特殊リプレイの少なくとも一方の当選確率が異なる複数のリプレイタイム状態と、を含む複数の遊技状態の間で前記遊技状態を移行させ、前記複数の特殊リプレイのうちいずれかの特殊リプレイが入賞したことに基づいて、前記複数のリプレイタイム状態のうち前記入賞した特殊リプレイに対応する前記リプレイタイム状態に前記遊技状態を移行させるようにしてもよい。

30

【0011】

このようにすれば、リプレイタイム状態への移行契機となる特殊リプレイの入賞を補助する演出を第1の演出として行うので、第2の演出に対する遊技者の興味をより増大させることによって、遊技者の遊技継続に対する動機付けをより大きくすることができ、より稼働率の高い遊技機を実現することができる。

40

【0012】

(4)また本発明は、遊技の開始操作に基づいて役の当否を決定する内部抽選を行う抽選手段と、前記開始操作に基づいて複数のリールを遊技毎に回転させるとともに、各リールの停止操作に基づいて対応するリールを停止させる制御を行うリール制御手段と、第1の演出を演出装置に実行させる演出実行手段と、特定の役が当選したことに基づいて、前記第1の演出の実行頻度を变化させる演出頻度制御手段として遊技機のコンピュータを機

50

能させるプログラムであって、前記演出実行手段が、前記特定の役が当選した遊技の次回以降の遊技において、前記第1の演出の実行頻度を变化させたことを報知する第2の演出を前記演出装置に実行させることを特徴とするプログラムに関するものである。

【0013】

また本発明は、コンピュータにより読取可能な情報記憶媒体であって、上記各手段としてコンピュータを機能させるプログラムを記憶する情報記憶媒体に関するものである。

【0014】

なお本発明に係るプログラムおよび情報記憶媒体では、上記(2)、(3)に示す各態様を適宜採用することができ、(2)、(3)に示した手段としてコンピュータを機能させるようにしてもよい。

【発明を実施するための最良の形態】

【0015】

以下、本実施形態について説明する。なお、以下に説明する本実施形態は、特許請求の範囲に記載された本発明の内容を不当に限定するものではない。また本実施形態で説明される構成の全てが、本発明の必須構成要件であるとは限らない。

【0016】

1. 構成

図1は、本発明の実施の形態に係る遊技機の外觀構成を示す斜視図である。

【0017】

本実施形態の遊技機は、いわゆるスロットマシンあるいは回胴式遊技機と呼ばれるもので、メダルを遊技媒体として用いた遊技を行う種類の遊技機である。

【0018】

図1に示すように本実施形態の遊技機は、収納箱BX、前面上扉UD、および前面下扉DDからなる箱形の筐体内に第1リールR1～第3リールR3(複数のリール)からなるリールユニットが収められている。また本実施形態の遊技機では、収納箱BX内の例えば、リールユニット上部に、CPU、ROM(情報記憶媒体の一例)、RAM等を搭載し、遊技機の動作を制御する制御基板が収められている。

【0019】

図1に示す第1リールR1～第3リールR3は、それぞれ外周面が一定の間隔で21の領域に区画されており、各領域に複数種類の図柄のいずれかが配列されている。また第1リールR1～第3リールR3は、ステップモータ(リール駆動手段:図示省略)に軸支されており、それぞれステップモータの軸周りに回転駆動され、ステップモータの駆動パルスのパルス数やパルス幅などを制御することによって、外周面上に連続して配列されている3つの図柄(上段図柄、中段図柄、下段図柄)を1コマとするコマ単位(所定の回転角度単位、所定の回転量単位)で停止可能に設けられている。すなわち本実施形態の遊技機では、ステップモータが制御基板から供給された駆動パルスに応じて第1リールR1～第3リールR3を回転駆動し、制御基板から駆動パルスの供給が断たれると、ステップモータの回転が停止することに伴って第1リールR1～第3リールR3が停止する。

【0020】

前面上扉UDと前面下扉DDとは個別に開閉可能に設けられており、前面上扉UDには第1リールR1～第3リールR3の回転状態及び停止状態を観察可能にする表示窓DWが設けられている。第1リールR1～第3リールR3の停止状態では、第1リールR1～第3リールR3それぞれの外周面に一定間隔で配列された複数種類の図柄のうち3つの図柄(上段図柄、中段図柄、下段図柄)を遊技機の正面から表示窓DWを通じて観察できるようになっている。そして遊技者の遊技結果は表示窓DW内の5本の入賞判定ラインL1～L5上に停止表示された図柄の組合せによって判断され、入賞判定ライン上の図柄の組合せが予め定められた役に対応した組合せである場合には、その役が入賞したものとホッパーユニットからメダルの払い出し等が行われる。

【0021】

また本実施形態の遊技機では、1回の遊技に関して3枚のメダルを投入可能とされてい

10

20

30

40

50

る。そして5本の入賞判定ラインL1～L5は、規定投入数として予め定められた3枚に相当するメダルが投入されたことに基づいて有効化される。

【0022】

また前面上扉UDには、遊技情報表示部DSが設けられている。遊技情報表示部DSは、LED、ランプ、7セグメント表示器等からなり、メダルのクレジット数、1回の遊技におけるメダルの払出数あるいは獲得数、ボーナス遊技の残り回数等の各種遊技情報が表示される。

【0023】

また前面上扉UDには、遊技演出を行うための液晶ディスプレイLCDが設けられている。この液晶ディスプレイLCDには、遊技を補助したり、遊技を盛り上げたりするための各種の映像（または画像）が表示される。また本実施形態の遊技機では、前面上扉UDや前面下扉DDに対して、遊技演出を行うためのスピーカ（図示省略）が複数設けられている。このスピーカからは、遊技を補助したり、遊技を盛り上げたりするための各種の音声が出力される。

10

【0024】

また前面下扉DDには、各種の操作手段が設けられている。操作手段としては、クレジット（貯留）されたメダルを投入する操作を行うためのベットボタンB0（投入操作手段）、第1リールR1～第3リールR3を回転させて遊技を開始する契機となる操作を行うためのスタートレバーSL（遊技開始操作手段）、ステップモータにより回転駆動されている第1リールR1～第3リールR3のそれぞれを停止させる契機となる操作を行うためのストップボタンB1～B3（停止操作手段）などが設けられている。

20

【0025】

本実施形態の遊技機では、遊技者がメダルをメダル投入口MIに投入したり、遊技者がベットボタンB0を押下する操作を行うことによってクレジットされたメダルが投入されたりすることによって、予め定められた規定投入数のメダルが投入されたことによりスタートレバーSLに対する操作が有効化されて遊技を開始することが可能な準備状態にセットされる。そして、遊技者がスタートレバーSLを押下すると、制御基板において乱数値を用いた内部抽選が行われるとともに、第1リールR1～第3リールR3がステップモータの駆動により回転を開始し、第1リールR1～第3リールR3の回転速度が所定の速度まで上昇したことを条件に、ストップボタンB1～B3の押下操作が許可（有効化）される。

30

【0026】

その後、遊技者が任意のタイミングでストップボタンB1～B3を押下していくと、ストップボタンB1～B3のそれぞれに内蔵されているストップスイッチ（停止信号出力手段：例えば、フォトセンサ、導通センサ、圧力センサなど）がオン動作を行い、制御基板に入力されるリール停止信号をオフ状態からオン状態へ変化させる。

【0027】

また遊技者が任意のタイミングで押下状態にあるストップボタンB1～B3を解放すると、各ボタンのストップスイッチがオフ動作を行い、制御基板に入力されるリール停止信号をオン状態からオフ状態に変化させる。

40

【0028】

そして制御基板は、ストップボタンB1～B3の押下タイミング及び解放タイミングに応じて信号状態が変化するリール停止信号のオフ状態からオン状態への変化に基づいて、内部抽選の結果に応じた停止位置で第1リールR1～第3リールR3を停止させる。

【0029】

また前面下扉DDの下部には、メダル払い出し口MOとメダル受け皿MPとが設けられており、遊技の結果に応じた数のメダルがメダル払い出し口MOからメダル受け皿MPへ払い出されるようになっている。

【0030】

図2は、本実施形態の遊技機の機能ブロック図である。

50

【 0 0 3 1 】

本実施形態の遊技機は、遊技制御手段 1 0 0 (制御基板) によって制御される。遊技制御手段 1 0 0 は、メダル投入スイッチ 2 1 0、ベットスイッチ 2 2 0、スタートスイッチ 2 3 0、ストップスイッチ 2 4 0 等の入力手段からの入力信号を受けて、遊技を実行するための各種の演算を行い、演算結果に基づいてリールユニット 3 1 0、ホッパーユニット 3 2 0、表示装置 3 3 0、スピーカ 3 4 0 等の出力手段の動作制御を行う。遊技制御手段 1 0 0 の機能は各種のプロセッサ (CPU、DSP など)、ASIC (ゲートアレイなど)、ROM (情報記憶媒体の一例)、RAM などのハードウェア、あるいは ROM に予め記憶されている所与のプログラムからなるソフトウェアにより実現される。

【 0 0 3 2 】

そして遊技制御手段 1 0 0 は、投入受付手段 1 0 5、乱数発生手段 1 1 0、内部抽選手段 1 2 0、リール制御手段 1 3 0、入賞判定手段 1 4 0、払出制御手段 1 5 0、リプレイ処理手段 1 6 0、遊技状態移行制御手段 1 7 0、演出制御手段 1 8 0、記憶手段 1 9 0 を含む。

【 0 0 3 3 】

投入受付手段 1 0 5 は、遊技毎に予め定められた規定投入数のメダルの投入を受け付ける制御を行う。本実施形態の遊技機では、遊技毎に 3 枚を規定投入数として、メダルの投入を受け付けており、3 枚のメダルが投入されると、スタートレバー S L の操作が有効化されることによって、遊技を開始させることができるように制御される。

【 0 0 3 4 】

乱数発生手段 1 1 0 は、抽選用の乱数値を発生させる手段である。乱数値は、例えば、インクリメントカウンタ (所定のカウンタ範囲を循環するように数値をカウントするカウンタ) のカウンタ値に基づいて発生させることができる。なお本実施形態において「乱数値」には、数学的な意味でランダムに発生する値のみならず、その発生自体は規則的であっても、その取得タイミング等が不規則であるために実質的に乱数として機能しうる値も含まれる。

【 0 0 3 5 】

内部抽選手段 1 2 0 は、遊技者がスタートレバー S L (遊技開始操作手段) を押下することで作動するスタートスイッチ 2 3 0 からの遊技スタート信号に基づいて役の当否を決定するための内部抽選を行う手段であって、内部抽選テーブル選択処理、乱数判定処理、フラグ設定処理などを行う。

【 0 0 3 6 】

内部抽選テーブル選択処理では、記憶手段 1 9 0 の内部抽選テーブル記憶手段 1 9 1 に格納されている複数の内部抽選テーブルのうち、いずれの内部抽選テーブルを用いて内部抽選を行うかを決定する。本実施形態の遊技機では、通常状態、ビッグボーナス状態 (BB 状態)、リプレイタイム状態 (RT 状態) という複数種類の遊技状態が設定可能とされており、記憶手段 1 9 0 には、各遊技状態における内部抽選のための内部抽選テーブルが記憶されている。

【 0 0 3 7 】

ここで本実施形態では、BB 状態として第 1 ビッグボーナス状態 (RBB 状態) と、第 2 ビッグボーナス状態 (CBB1 状態)、第 3 ビッグボーナス状態 (CBB2 状態)、第 4 ビッグボーナス状態 (CBB3 状態) とが設定可能とされている。また RT 状態として、リプレイタイム状態 A (RT 状態 A)、リプレイタイム状態 B (RT 状態 B)、リプレイタイム状態 C (RT 状態 C)、リプレイタイム状態 D (RT 状態 D) が設定可能とされている。

【 0 0 3 8 】

そして各遊技状態用の内部抽選テーブルでは、例えば図 3 に示すように、複数の乱数値 (例えば、0 ~ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 個の乱数値) のそれぞれに対して、ビッグボーナス BB (RBB 状態、CBB1 状態 ~ CBB3 状態) への移行契機となる役: RBB、CBB1、CBB2、CBB3)、小役 (入賞に伴い予め定められた枚数のメダルが払い出さ

10

20

30

40

50

れる役：ベル、プラム、赤チェリー、青チェリー、特殊小役）、及びリプレイ（入賞に伴い次回の遊技に際してメダルの投入が不要となる役：通常リプレイRP、特殊リプレイSRP1、特殊リプレイSRP2、特殊リプレイSRP3）などの各種の役もしくはハズレのいずれかが対応づけられている。

【0039】

そして図3に示すように、RT状態A～RT状態Dの各RT状態用の内部抽選テーブルでは、小役やボーナスの当選確率は通常状態と同一に維持させたまま、通常リプレイRPおよび特殊リプレイSRP1～3の少なくとも1つの当選確率を通常状態より上昇させることにより、結果としてリプレイの入賞率を上昇させる制御が行われる。すなわち、RT状態A～RT状態Dは、通常状態よりもリプレイの当選頻度が高くなることにより、通常状態よりもメダルを消費しにくくなっており、遊技者にとって有利な遊技状態（特別状態）となっている。

10

【0040】

また各遊技状態用の内部抽選テーブルでは、各遊技状態で実行される内部抽選の対象となる役の種類が異なっている。例えば、通常状態では、BB（RBB、CBB1～CBB3）、小役、及びリプレイが内部抽選の対象となっているが、BB状態（RBB状態、CBB1状態～CBB3状態）では、小役は内部抽選の対象となっているが、BB（RBB、CBB1～CBB3）及びリプレイは内部抽選の対象となっていない。なおBB状態（RBB状態、CBB状態1状態～CBB3状態）でも、リプレイを内部抽選の対象としてもよい。

20

【0041】

そして本実施形態では、RBB、CBB1～CBB3が、入賞形態を示す図柄組合せが互いに異なる4種類のBBとして用意され、ベル、プラム、赤チェリー、青チェリー、特殊小役が、入賞形態を示す図柄組合せが互いに異なる5種類の小役として用意され、通常リプレイRP、特殊リプレイSRP1～特殊リプレイSRP3が、入賞形態を示す図柄組合せが互いに異なる4種類のリプレイとして用意されている。

【0042】

乱数判定処理では、スタートスイッチ230からの遊技スタート信号に基づいて遊技毎に乱数発生手段110から乱数値（抽選用乱数）を取得し、取得した乱数値について記憶手段190の内部抽選テーブル記憶手段191に記憶されている内部抽選テーブルを参照して役に当選したか否かを判定する。

30

【0043】

フラグ設定処理では、乱数判定処理の結果に基づいて、当選したと判定された役のフラグを非内部当選状態（第1のフラグ状態、オフ状態）から内部当選状態（第2のフラグ状態、オン状態）に設定する。フラグの設定情報は、記憶手段190のフラグ記憶手段192に格納される。また本実施形態では、入賞するまで次回以降の遊技に内部当選状態を持ち越し可能なフラグ（持越し可能フラグ）と、入賞の如何に関わらず次回以降の遊技に内部当選状態を持ち越さずに非内部当選状態にリセットされるフラグ（持越し不可フラグ）とが用意されている。前者の持越し可能フラグが対応づけられる役としては、BB（RBB、CBB1～CBB3）があり、それ以外の役（例えば、小役、リプレイ）は後者の持越し不可フラグに対応づけられている。

40

【0044】

リール制御手段130は、遊技者がスタートレバーSL（遊技開始操作手段）を押下することにより作動するスタートスイッチ230からの遊技スタート信号に基づいて、第1リールR1～第3リールR3をステップモータにより回転駆動する制御を行うとともに、ステップモータにより回転駆動されている第1リールR1～第3リールR3をフラグの設定状態（役の当否）に応じて停止させる制御を行う。

【0045】

そしてリール制御手段130は、ストップボタンB1～B3（停止操作手段）に対する押下操作（停止操作）が有効化された状態（第1リールR1～第3リールR3の回転速度

50

が所定速度に達した状態)において遊技者がストップボタンB1～B3を押下することによりストップスイッチ240が作動すると、ストップスイッチ240からのリール停止信号に基づいて、リールユニット310のステップモータへの駆動パルス(モータ駆動信号)の供給を停止することにより、第1リールR1～第3リールR3の各リールを停止させる制御を行う。

【0046】

すなわちリール制御手段130は、ストップボタンB1～B3の各ボタンが押下される毎に、第1リールR1～第3リールR3のうち押下されたボタンに対応するリールの停止位置を決定して、決定された停止位置でリールを停止させる制御を行っている。具体的には、記憶手段190の停止制御テーブル記憶手段193に記憶されている停止制御テーブルを参照してストップボタンB1～B3の押下タイミング等(停止操作の態様)に応じた第1リールR1～第3リールR3の停止位置を決定し、決定された停止位置で第1リールR1～第3リールR3を停止させる制御を行う。

10

【0047】

ここで停止制御テーブルでは、ストップスイッチ240の作動時点(ストップボタンB1～B3の各ボタンの押下操作が検出された時点)における第1リールR1～第3リールR3の位置(押下検出位置)と、第1リールR1～第3リールR3の実際の停止位置(または押下検出位置からの滑りコマ数)との対応関係が設定されている。また本実施の形態では、フラグの設定状態毎に第1リールR1～第3リールR3の停止位置を定めるための停止制御テーブルが用意されている。そして停止制御テーブルでは、内部抽選の結果に応じて設定されるフラグの設定状態が同一であるとともに、ストップボタンB1～B3に対する押下操作の態様(操作態様:例えば、押下タイミングおよび押下順序)が同一である場合には、第1リールR1～第3リールR3について同一の停止位置が指定されている。すなわち、リール制御手段130は、ストップボタンB1～B3に対する押下操作の態様と、内部抽選手段120による内部抽選の結果との組合せが同一である場合には、同一の停止態様で第1リールR1～第3リールR3を停止させる制御を行っている。

20

【0048】

また停止制御テーブルでは、2種類以上の異なる役に対応づけられているフラグが内部当選状態に設定されている場合に、役毎に定められた優先順位に従って、ストップスイッチ240の作動時点における各リールの位置と、実際の各リールの停止位置との対応関係が設定されている。特に本実施形態では、「リプレイ(RP、SRP1～SRP3)>BB(RBB、CBB1～CBB3)>小役(ベル、プラム、チェリー、特殊小役)」の順序で優先順位が定められており、リール制御手段130は、2種類以上の役に関するフラグが内部当選状態に設定されている場合には、各役に対して設定された優先順位に従って、優先順位が低い役を構成する図柄に優先して優先順位の高い役を構成する図柄を入賞判定ライン上に表示させるようにリールを停止させる制御を行う。

30

【0049】

またリール制御手段130は、いわゆる引き込み処理と蹴飛ばし処理とをリールを停止させる制御として行っている。引き込み処理とは、フラグが内部当選状態に設定された役に対応する図柄が入賞判定ライン上に停止するように(当選した役を入賞させることができるように)リールを停止させる制御処理である。一方蹴飛ばし処理とは、フラグが非内部当選状態に設定された役に対応する図柄が入賞判定ライン上に停止しないように(当選していない役を入賞させることができないように)リールを停止させる制御処理である。すなわち本実施形態の遊技機では、上記引き込み処理及び蹴飛ばし処理を実現させるべく、フラグの設定状態、ストップボタンB1～B3の押下タイミング、押下順序、既に停止しているリールの停止位置(あるいは入賞判定ラインL1～L5上に停止している図柄の種類)に応じて各リールの停止位置が変化するように停止制御テーブルが設定されている。このようにリール制御手段130は、フラグが内部当選状態に設定された役の図柄を入賞の形態で停止可能にし、一方でフラグが非内部当選状態に設定された役の図柄が入賞の形態で停止しないように第1リールR1～第3リールR3を停止させる制御を行っている

40

50

【 0 0 5 0 】

また本実施形態の遊技機では、リールユニット 3 1 0 がフォトセンサからなるリールインデックス 3 1 5 を備えており、リール制御手段 1 3 0 は、リールが 1 回転する毎にリールインデックス 3 1 5 で検出される基準位置信号に基づいて、リールの基準位置（リールインデックスによって検出されるコマ）からの回転角度（ステップモータの回転軸の回転ステップ数）を求めることによって、現在のリールの回転状態を監視することができるようになっている。

【 0 0 5 1 】

そして本実施形態の遊技機では、回転している各リールの停止位置を決めるための停止制御テーブルにおいて、ストップボタン B 1 ~ B 3 の押下時点から各リール R 1 ~ R 3 が停止するまでに要するコマ数が 5 コマ（0 コマ ~ 4 コマ）を上限として設定されており、リール制御手段 1 3 0 は、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 に関する引き込み処理や蹴飛ばし処理において、ストップボタン B 1 ~ B 3 の停止契機となる操作が行われた時点で表示窓 D W 内に位置するコマから最大 4 コマ先の図柄を引き込むことができるようにリールを停止させる制御を行っている。このため本実施形態の遊技機では、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 については、図 4 に示すように、各リールの外周面に複数配列されているリプレイ図柄「R P」や、ベル図柄「B L」などに関して、その間隔が 5 コマ以内となるように配列しており、ストップボタン B 1 ~ B 3 の押下タイミング、押下順序等に関係なくリプレイ図柄「R P」や、ベル図柄「B L」を入賞判定ライン上に引き込むことができる図柄配列を有している。

【 0 0 5 2 】

そして本実施形態の遊技機では、リール制御手段 1 3 0 が、C B B 1 状態 ~ C B B 3 状態において、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 のうち第 1 リール R 1 を特殊制御状態に設定し、第 1 リール R 1 をストップボタンの押下タイミングから一律に 7 5 m s e c 以内（おおよそ 1 コマ分の回転移動に要する時間に相当）で停止させる制御を行っている。すなわち各 C B B 状態において特殊制御状態に設定された第 1 リール R 1 については、上述した引き込み処理が実質的に無効になる。そして本実施形態ではリールを停止させる制御においていわゆるテーブル方式を採用しているため、第 1 リール R 1 については、ストップボタン B 1 の押下タイミングに相当するリールの位置から 1 コマ以内の位置が停止位置として決定されるように各 C B B 状態用の停止制御テーブルが設定されている。

【 0 0 5 3 】

なお C B B 1 状態 ~ C B B 3 状態においては、第 2 リール R 2 及び第 3 リール R 3（特殊制御状態に設定されたリール以外のリール）については、上述したように図柄の引き込み処理や蹴飛ばし処理を実行することができる。また C B B 1 状態 ~ C B B 3 状態においては、複数種類の小役のフラグを内部抽選の結果に関わらずに内部当選状態に設定しており、この場合には、複数種類の小役の中でも特定の小役に対応する図柄組合せを構成する図柄（例えば、ベル図柄など）が他の小役に対応する図柄組合せを構成する図柄（例えば、プラム図柄など）に優先して引き込み処理の対象となるように停止制御テーブルを設定しておいてもよい。

【 0 0 5 4 】

入賞判定手段 1 4 0 は、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の停止状態に基づいて、役が入賞したか否かを判定する処理を行う。具体的には、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の全てが停止した際に、記憶手段 1 9 0 の入賞判定テーブル記憶手段 1 9 4 に記憶されている入賞判定テーブルを参照しながら、各リールの停止状態によって入賞判定ライン上に停止している図柄の組合せが、予め定められた役の入賞の形態であるか否かを判定する。

【 0 0 5 5 】

本実施形態では、図 4 に示すように、リールユニット 3 1 0 を構成する第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の外周面に対して、ボーナス図柄 1「赤 7」、ボーナス図柄 2「白 7」、プラム図柄「P M」、ベル図柄「B L」、赤チェリー図柄「赤 C H」、青チェリー図柄

10

20

30

40

50

「青CH」、リプレイ図柄「RP」、特殊図柄1「DM1」、特殊図柄2「DM2」、特殊図柄3「DM3」が配列されている。そして、各リールが停止した状態における入賞判定ライン上に表示された各図柄の組合せによって、図5に示すように、レギュラーボーナス(RBB)、第1チャレンジボーナスCBB1、第2チャレンジボーナスCBB2、第3チャレンジボーナスCBB3、通常リプレイRP、特殊リプレイSRP1、特殊リプレイSRP2、特殊リプレイSRP3、ベル、プラム、赤チェリー、青チェリー、特殊小役の入賞の有無が判定できるように入賞判定テーブルが用意されている。なお図5に示すチェリーの入賞形態を示す図柄組合せにおける「ANY」とは、リールの外周面に配列されたいずれの図柄でもよいことを示す。

【0056】

そして本実施形態の遊技機では、入賞判定手段140の判定結果に基づいて、入賞時処理が実行される。入賞時処理としては、例えば、小役(ベル、プラム、赤チェリー、青チェリー、特殊小役)が入賞した場合には払出制御手段150によってメダルの払出制御処理が行われ、リプレイ(RP、SRP1~SRP3)が入賞した場合にはリプレイ処理手段160によってリプレイ処理が行われ、BB(RBB、CBB1~CBB3)が入賞した場合には遊技状態移行制御手段170によって遊技状態を移行させる遊技状態移行制御処理が行われる。

【0057】

払出制御手段150は、遊技結果に応じたメダルの払い出しに関する払出制御処理を行う。具体的には、小役が入賞した場合に、図5に示すように、役毎に予め定められている配当に基づいて遊技におけるメダルの払出数を設定し、設定されたメダルの払出数をホッパーユニット320(払出装置)に対して指示する制御を行う。複数の小役が1回の遊技で入賞した場合には、入賞した各小役の配当の合計が、遊技におけるメダルの払出数として設定される。そして払出制御手段150は、払出メダル検出スイッチ325からの入力信号に基づいてホッパーユニット320から実際に払い出されたメダルの数を管理することができるように構成されている。

【0058】

なおメダルのクレジット(内部貯留)が許可されている場合には、ホッパーユニット320によって実際にメダルの払い出しを行う代わりに、記憶手段190のクレジット記憶領域(図示省略)に記憶されているクレジット数(クレジットされたメダルの数)に対して払出数を加算するクレジット加算処理を行って仮想的にメダルを払い出す処理を行う。また遊技の結果、ビッグボーナス(RBB、CBB1~CBB3)あるいはリプレイ(RP、SRP1~SRP3)が入賞した場合には、図5に示すように配当が設定されていないため、ホッパーユニット320からのメダルの払い出しは行われませんが、形式的に0枚のメダルを払い出したとする処理(0枚処理)が行われる。

【0059】

リプレイ処理手段160は、リプレイ(RP、SRP1~SRP3)が入賞した場合に、次の遊技に関して遊技者の所有するメダルの投入を要せずに前回の遊技と同じ準備状態に設定するリプレイ処理(再遊技処理)を行う。すなわち本実施形態の遊技機では、リプレイ(RP、SRP1~SRP3)が入賞した場合には、前回の遊技と同じ枚数分のメダルを遊技者の手持ちのメダル(クレジットメダルを含む)を使わずに自動的に投入する自動投入処理が行われ、前回の遊技と同じ入賞判定ラインを有効化した状態で次の遊技の開始操作(遊技者によるスタートレバーSLの押下操作)を待機する。

【0060】

遊技状態移行制御手段170は、所定の移行条件の成立に基づいて、通常状態、ビッグボーナス状態(RBB状態、CBB1状態~CBB3状態)、リプレイタイム状態(リプレイタイム状態A:RT状態A、リプレイタイム状態B:RT状態B、リプレイタイム状態C:RT状態C、リプレイタイム状態D:RT状態D)の間で遊技状態を移行させる遊技状態移行制御処理を行う。遊技状態の移行条件は、1の条件が定められていてもよいし、複数の条件が定められていてもよい。複数の条件が定められている場合には、複数の予

10

20

30

40

50

め定められた条件のうち1の条件が成立したこと、あるいは複数の予め定められた条件の全てが成立したことに基づいて、遊技状態を別の遊技状態へ移行させることができる。

【0061】

R B B 状態は、内部抽選で R B B に当選し R B B の入賞形態を示す図柄組合せ「赤7・赤7・赤7」が入賞判定ライン上に表示されたことを契機として移行する遊技状態である。また C B B 1 状態は、内部抽選で C B B 1 に当選し C B B 1 の入賞形態を示す図柄組合せ「白7・白7・白7」が入賞判定ライン上に表示されたことを契機として移行する遊技状態である。また C B B 2 状態は、内部抽選で C B B 2 に当選し C B B 2 の入賞形態を示す図柄組合せ「白7・白7・赤7」が入賞判定ライン上に表示されたことを契機として移行する遊技状態である。また C B B 3 状態は、内部抽選で C B B 3 に当選し C B B 3 の入賞形態を示す図柄組合せ「赤7・赤7・DM1」が入賞判定ライン上に表示されたことを契機として移行する遊技状態である。

10

【0062】

そしてビッグボーナス状態（R B B 状態、C B B 1 状態～C B B 3 状態）では、ボーナス遊技によって所定枚数（R B B 状態では360枚以下、C B B 1 状態～C B B 3 状態では253枚以下の予め定められた枚数）を超えるメダル（規定払出枚数）が払い出されたことを契機としてビッグボーナス状態を終了させる制御が行われる。ここで本実施形態では、R B B 状態においては通常状態よりも小役の種類や小役の当選確率を上昇させた内部抽選テーブルを使用した内部抽選が行われ、C B B 1 状態～C B B 3 状態においては複数種類の小役のフラグを内部抽選の結果に関わらず内部当選状態に設定した上で第1リール R 1 を特殊制御状態に設定する。すなわちビッグボーナス状態は、通常状態よりも短期間で多くのメダルが獲得しやすくなっており、遊技者にとって有利な遊技状態となっている。なお本実施形態では、R B B 状態、C B B 1 状態～C B B 3 状態の規定払出枚数は、R B B 状態 > C B B 1 状態 > C B B 2 状態 > C B B 3 状態の順に多く設定されている。

20

【0063】

演出制御手段180は、演出データ記憶手段195に記憶されている演出データに基づいて演出装置（表示装置330、スピーカ340）に遊技演出を実行させる制御を行う。例えば、ランプ、LED、液晶ディスプレイ等の表示装置330を用いて行う表示演出やスピーカ340から出力される音による音演出に関する制御を行う。具体的には、遊技状態の変化、役の入賞、メダルの投入やベットボタンB0、スタートレバーSL、ストップボタンB1～B3に対する操作などの遊技イベントの発生に応じてランプやLEDを点灯あるいは点滅させたり、液晶ディスプレイLCDの表示内容を変化させたり、スピーカ340から音を出力させたりすることにより、遊技を盛り上げたり、遊技を補助するための演出制御を行う。

30

【0064】

特に本実施形態の遊技機では、演出制御手段180に含まれる演出実行手段181が、内部抽選で所定の役が当選した遊技において、所定条件下で当該役の入賞を補助する補助演出画像を液晶ディスプレイLCDに表示させる補助演出（ナビ演出：第1の演出の一例）の実行制御を行っている。ここで本実施形態の遊技機では、リプレイタイム状態A（RT状態A）における遊技演出の制御状態として通常演出状態とアシストタイム状態とを設定することができるようになっており、遊技演出の制御状態がアシストタイム状態である場合に限って、上述した役の入賞を補助する補助演出が実行されるように演出データが遊技演出の制御状態と対応づけられて演出データ記憶手段195に記憶されている。

40

【0065】

そして演出制御手段180は、遊技状態がRT状態Aに移行すると、遊技演出の制御状態を通常演出状態からアシストタイム状態に設定する。そして演出実行手段181は、RT状態Aでの遊技においてSRP1、SRP2、SRP3のいずれかに当選すると、その遊技において当選したSRP1、SRP2、SRP3のいずれかの入賞を補助する補助演出（ナビ演出：第1の演出の一例）を、所与の頻度で実行する。補助演出としては、当選した特殊リプレイSRPの種類を示唆する画像を液晶ディスプレイLCDに表示させたり

50

、当選した特殊リプレイSRPの種類に対応するランプやLEDを点灯させたり、当選した特殊リプレイSRPの種類に対応する音声をスピーカ340から出力させたりするようにしてもよい。

【0066】

特に本実施形態では、演出制御手段180に含まれる演出頻度制御手段182が、特定の役が当選したことに基づいて、補助演出の実行頻度（ナビ率）を変化させる手法を採用している。具体的には本実施形態では、遊技状態がRT状態Aとなる前の通常状態である場合に特定の役が当選すると、補助演出の実行頻度を設定するためのパラメータ（ナビ率パラメータ）の変動率（変化量）を抽選により決定し、決定した変動率でナビ率パラメータを更新している。そして遊技状態がRT状態Aとなると、かかるナビ率パラメータに基づいて、補助演出の実行可否を決定するための複数の演出抽選テーブルのいずれかを設定する。

10

【0067】

詳細には本実施形態では、記憶手段190の演出抽選テーブル記憶手段196に、図6に示すような複数の演出抽選テーブルETを格納しており、各演出抽選テーブルETでは、複数の乱数値（例えば、0～65535の65536個の乱数値）のそれぞれに対して、当選（補助演出あり）もしくはハズレ（補助演出なし）のいずれかが対応づけられている。本実施形態では図6に示すように、当選に対応付けられた乱数値の割合が25%に設定された第1演出抽選テーブルET1と、50%に設定された第2演出抽選テーブルET2と、75%に設定された第3演出抽選テーブルET3と、100%に設定された第4演出抽選テーブルET4とを格納している。

20

【0068】

そして本実施形態では、遊技状態がRT状態Aに移行すると、演出頻度制御手段182が、そのときのナビ率パラメータに基づいて第1演出抽選テーブルET1～第4演出抽選テーブルET4のいずれかを設定する。そして、RT状態Aにおいて内部抽選でSRP1、SRP2、SRP3のいずれかが当選すると、設定されている第1演出抽選テーブルET1～第4演出抽選テーブルET4のいずれかを参照して補助演出の実行可否を決定することにより、補助演出の実行頻度を変化させている。

【0069】

更に本実施形態では、演出実行手段181が、遊技状態が通常状態である場合に特定の役が当選した遊技の次回以降の遊技において、補助演出（第1の演出の一例）の実行頻度を変化させたことを報知する報知演出（第2の演出の一例）を演出装置に実行させる手法を採用する。すなわち演出実行手段181は、特定の役が当選した遊技においては補助演出の実行頻度を変化させたことは報知せず、次回以降の遊技においてこれを報知する。

30

【0070】

具体的には本実施形態では、演出実行手段181が、特定の役の当選を契機として抽選により決定したナビ率パラメータの変動率を、次回の特定の役の当選を契機として報知する。つまり、N回目の特定の役の当選を契機として、N-1回目の特定の役の当選を契機として決定したナビ率パラメータの変動率を報知し、N回目の特定の役の当選を契機として決定したナビ率パラメータの変動率は、N+1回目の特定の役の当選を契機として報知する。こうして本実施形態によれば、今回の特定の役の当選を契機として決定したナビ率パラメータの変動率を報知する報知演出が、次回（次回以降）の特定の役の当選を契機として行われることを動機付けとして、遊技者に遊技を継続させることができる。

40

【0071】

また本実施形態では演出実行手段181が、遊技状態が通常状態である場合に特定の役が当選すると、遊技演出の制御状態を、複数の遊技に渡って継続的に演出を行う継続演出状態に設定する。そして、特定の役が当選した遊技から複数の遊技に渡って継続的に演出を行う継続演出用の演出データを読み込み、これを実行する。そして本実施形態では、補助演出（第1の演出の一例）の実行頻度を変化させたことを報知する報知演出（第2の演出の一例）の演出データが継続演出用の演出データに含まれており、演出実行手段181

50

は報知演出を継続演出状態において演出装置に実行させる。本実施形態では、今回の特定の役の当選に基づいて決定したナビ率パラメータの変動率を、次の特定の役の当選を契機として実行される継続演出において報知する。

【0072】

ここで演出実行手段181は、遊技演出の制御状態が継続演出状態でない場合（通常演出状態である場合やアシストタイム状態である場合）では、メダル投入口MIにメダルが投入されることにより、あるいはベットボタンB0が押下されることによりメダルの投入を受け付けると、デフォルト演出を実行するためのデフォルト演出データを読み込み、スタートレバーSLが押下されると、演出抽選に応じた演出を実行するための演出データを読み込むようにしている。しかし遊技演出の制御状態が継続演出状態である場合には、メダルの投入を受け付けたりスタートレバーSLが押下されてもこれらの処理を行わないようにすることにより、複数の遊技に渡って演出を継続させるようにしている。

10

【0073】

なお本実施形態の機能ブロック構成は、コンピュータシステム（ゲームシステムを含む）に関しても適用することができる。これらのシステムでは、本実施形態の遊技制御手段100としてコンピュータを機能させるプログラムを、CD、DVD等の情報記憶媒体あるいはインターネット上のWebサーバからネットワークを介してダウンロードすることによって、その機能を実現することができる。また上記コンピュータシステムでは、メダル投入スイッチ210、ベットスイッチ220、スタートスイッチ230、ストップスイッチ240等は、キーボードやポインティングデバイス（マウス等）、あるいはコントローラなどの操作手段に対してそれらの機能を仮想的に割り当てることにより実現することができる。また上記コンピュータシステムでは、リールユニット310やホッパーユニット320などは必須の構成要件ではなく、これらの装置ユニットは、ディスプレイ（表示装置330）に表示出力される画像の制御によってそれらの機能を仮想的に実現することができる。

20

【0074】

2. 本実施形態の制御手法

続いて、本実施形態の遊技機で採用されている制御手法を具体的に説明する。

【0075】

2-1. 複数種類のリプレイタイム状態

本実施形態ではまず図7に示すように、初期設定において遊技状態を通常状態に設定する。そして、通常状態における内部抽選でビッグボーナスBB（RBB、CBB1～CBB3のいずれか）に当選し、当選したBBが入賞すると、図7のA1に示すように、遊技状態を当選したBBに対応するBB状態（RBB状態、CBB1状態～CBB3状態のいずれか）に移行させる。

30

【0076】

そして、RBB状態において348枚を超えるメダルが払い出されるとRBB状態の終了条件が成立し、CBB1状態では253枚、CBB2状態では132枚、CBB3状態では132枚を超えるメダルが払い出されると、CBB1状態～CBB3状態の終了条件が成立する。ここで本実施形態では、CBB3状態が終了すると、図7のA2に示すように遊技状態を通常状態へ移行させる。一方、RBB状態、CBB1状態、CBB2状態のいずれかが終了するとリプレイ確率を変動させる制御を行い、図7のA3に示すように遊技状態をRT状態Aへ移行させる。

40

【0077】

RT状態Aは、10回の遊技が行われるか、RT状態Aの遊技において、SRP1、SRP2、SRP3のいずれかが内部抽選で当選して入賞することを契機として終了する遊技状態である。本実施形態ではRT状態Aの遊技においてSRP1が入賞すると、図7のA4に示すように、SRP1に対応するRT状態Bに遊技状態を移行させ、SRP2が入賞すると、図7のA5に示すように、SRP2に対応するRT状態Cに遊技状態を移行させ、SRP3が入賞すると、図7のA6に示すように、SRP3に対応するRT状態Dに

50

遊技状態を移行させる。

【0078】

そしてRT状態B、RT状態C、RT状態Dは、各RT状態に移行してから規定回数の遊技が行われるか、RBB、CBB1～CBB3のいずれかが当選し入賞することを終了契機としている。そして、RT状態B、RT状態C、RT状態Dにおいて規定回数の遊技が行われると図7のA7に示すように遊技状態を通常状態に移行させ、RBB、CBB1～CBB3のいずれかが当選し入賞すると、図7のA8に示すように遊技状態をRBB状態、CBB1状態～CBB3状態のいずれかに移行させる。ここで本実施形態では、各RT状態の規定遊技回数は、RT状態B(300回) > RT状態C(220回) > RT状態D(40回)の順に多く設定され、同様の順に遊技者にとって有利な遊技状態となっている。従って遊技者は、RT状態Aで行われる最大10回の遊技の中で、RT状態Bへの移行契機となるSRP1を入賞させることを第1目標とし、RT状態Cへの移行契機となるSRP2を入賞させることを第2目標とし、RT状態Dへの移行契機となるSRP3を入賞させることを第3目標として、RT状態Aにおける遊技を楽しむことができる。

10

【0079】

一方、RT状態AにおいてSRP1～SRP3のいずれも入賞しないまま10回の遊技が行われると、図7のA9に示すように遊技状態を通常状態に移行させる。なおRT状態Aにおいても、RBB、CBB1～CBB3のいずれかが当選し入賞した場合には、図7のA10に示すように遊技状態をRBB状態、CBB1状態～CBB3状態のいずれかに移行させる。

20

【0080】

そして、このようなRT状態A用の内部抽選テーブルでは、図3に示すように、各種リプレイの当選確率(リプレイ確率)が、RP > SRP3 > SRP2 > SRP1の順に高く設定されている。なお本実施形態では、SRP1～SRP3は、RT状態Aにおける内部抽選で使用される内部抽選テーブルにおいてのみ乱数値と対応付けられており、他の遊技状態における内部抽選で使用される内部抽選テーブルにおいては乱数値と対応付けられていない。すなわち本実施形態では、SRP1～SRP3は、RT状態Aにおける内部抽選でのみ当選するように内部抽選を行っている。このようにRT状態A用の内部抽選テーブルでは、RPの当選確率およびSRP1～SRP3の当選確率を合わせたリプレイ全体の当選確率が通常状態用の内部抽選テーブルの場合よりも高くなるように役と乱数値との対応関係が設定されている。

30

【0081】

また本実施形態では、リプレイ(RPおよびSRP1～SRP3)が当選した場合には必ず入賞させる構成を採用しているが、図4に示すように、SRP1～SRP3の第3リールR3における図柄「赤7」、「白7」、「DM1」は、第3リールR3には1つずつしか配列されていない。従って、SRP1～SRP3が当選した場合には、遊技者のストップボタンB3の押下タイミングに相当するリールの位置(押下検出位置)によっては、第3リールR3における図柄「赤7」、「白7」、「DM1」を入賞判定ライン上に引き込むように制御できずにSRP1～SRP3を入賞させることができない(リプレイを取りこぼす)場合が発生してしまう。

40

【0082】

そこで本実施形態では、RT状態A用の内部抽選テーブルでは、図3に示すように、SRP1とSRP3とRPの3種類の役に共通に対応づけられている乱数値群と、SRP1とRPとの2種類の役に共通に対応づけられている乱数値群と、SRP2とSRP3とRPの3種類の役に共通に対応づけられている乱数値群と、SRP3とRPとの2種類の役に共通に対応づけられている乱数値群と、RPのみに対応づけられている乱数値群とがリプレイの当否を決定する乱数値群として用意されている。すなわち本実施形態では、RPが1回の遊技で単独で当選するように内部抽選を行っている他、SRP1とSRP3とRP、或いはSRP1とRP、或いはSRP2とSRP3とRP、或いはSRP3とRPとが1回の遊技で重複して当選するように内部抽選を行っている。これにより本実施形態で

50

は、SRP1～SRP3が必ずRPと重複して当選するようにし、SRP1～SRP3を取りこぼした場合でもRPを入賞させるようにしている。

【0083】

2-2. 特殊リプレイの入賞補助演出

ここで図5に示すように、遊技者にとって最も有利なRT状態Bに移行するためのSRP1の図柄の組合せは「RP、RP、赤7」であり、遊技者にとって2番目に有利なRT状態Cに移行するためのSRP2の図柄の組合せは「RP、RP、白7」であり、遊技者にとって3番目に有利なRT状態Dに移行するためのSRP3の図柄の組合せは「RP、RP、DM1」であるが、SRP1～SRP3の第3リールR3における図柄「赤7」、「白7」、「DM1」は、図4に示すように第3リールR3には1つずつしか配列されていない。そして第3リールR3において「白7」と「DM1」とはその間隔が5コマ以内となっているため（本実施形態では間隔が1コマ）、遊技者のストップボタンB3の押下タイミングに相当するリールの位置（押下検出位置）を第3リールR3の「DM1」からリールの回転方向に5コマ以内の位置とすることにより、SRP2またはSRP3のうちいずれかが当選した方の役を構成する図柄（「白7」または「DM1」）を入賞判定ライン上に引き込むように制御させることができる（SRP2とSRP3とを同時に狙うことができる）。

10

【0084】

しかし第3リールR3において「赤7」については「白7」と「DM1」との間隔が5コマ以内となっていないため（本実施形態では間隔が12コマ）、「赤7」と「白7」と「DM1」の全てを入賞判定ライン上に引き込むことができる押下検出位置が存在しない（SRP1とSRP2、またはSRP1とSRP3を同時に狙うことができない）。従って、SRP1またはSRP2が当選した場合には、いずれかが当選したかを遊技者に報知しなければ、遊技者は当選したSRP1またはSRP2を入賞させることはほとんどできない。

20

【0085】

そこで本実施形態では、RT状態Aでは、内部抽選でSRP1、SRP2、SRP3のいずれかが当選した遊技において、その遊技において当選したSRP1、SRP2、SRP3のいずれかの入賞を補助する補助演出画像（第1の演出の一例）を液晶ディスプレイLCDに表示させるようにしている。具体的には本実施形態では、SRP1が当選するとその遊技において、図8（A）のようにSRP1の図柄の組合せである「RP・RP・赤7」を示す補助演出画像AP1を表示させる。また、SRP2が当選するとその遊技において、図8（B）のようにSRP2の図柄の組合せである「RP・RP・白7」を示す補助演出画像AP2を表示させ、SRP3が当選するとその遊技において、図8（C）のようにSRP3の図柄の組合せである「RP・RP・DM1」を示す補助演出画像AP3を表示させる。従って遊技者は、補助演出画像AP1～AP3のいずれかが表示された場合には、表示された補助演出画像AP1～AP3に対応するSRP1～SRP3を狙ってストップボタンB3を押下することにより、当選したSRP1～SRP3を入賞させて対応するRT状態B～RT状態Dに移行させることができる。

30

【0086】

2-3. 入賞補助演出の実行頻度制御

そして本実施形態では、RT状態AにおいてSRP1～SRP3のいずれかが当選した場合に必ず補助演出画像AP1～AP3を表示させるのではなく、所与の頻度で補助演出画像AP1～AP3を表示させるようにしている。そして本実施形態では、補助演出画像を表示させる頻度を、RT状態Aよりも前の遊技状態での遊技の結果に基づいて変化させるようにしている。具体的には本実施形態では、通常状態において赤チェリー、青チェリー、特殊小役のいずれか（特定の役の一例）が当選すると、補助演出の実行頻度を設定するためのナビ率パラメータを更新する。

40

【0087】

詳細には本実施形態では、図3に示すように通常状態用の内部抽選テーブルでは、BB

50

(R B B、 C B B 1 ~ C B B 3)、ベル、プラム、チェリー（赤チェリーまたは青チェリー）、特殊小役のうちの 1 種類の役に対応づけられている乱数値群の他に、チェリーのいずれかと B B のいずれかとの 2 種類の役に共通に対応づけられている乱数値群と、特殊小役と B B のいずれかとの 2 種類の役に共通に対応づけられている乱数値群と、チェリーのいずれかと特殊小役との 2 種類の役に共通に対応づけられている乱数値群と、チェリーのいずれかと特殊小役と B B のいずれかとの 3 種類の役に共通に対応づけられている乱数値群と、ハズレに対応づけられている乱数値群が役の当否を決定する乱数値群として用意されている。このように抽選手段 1 2 0 は、通常状態では、チェリー（赤チェリーまたは青チェリー）、B B（R B B、C B B 1 ~ C B B 3 のいずれか）、特殊小役のそれぞれが 1 回の遊技で単独で当選するように内部抽選を行っている他、チェリーと B B、或いは特殊小役と B B、或いはチェリーと特殊小役と B B とが 1 回の遊技で重複して当選（同時当選）することがあるように内部抽選を行っている。

10

【 0 0 8 8 】

そして本実施形態では、赤チェリー、青チェリー、特殊小役のいずれか（以下、特定の役という。）が B B と同時当選せずに当選した場合に、ナビ率パラメータを更新する。特に本実施形態では、通常状態において特定の役が B B と同時当選せずに当選すると、ナビ率パラメータの変動率（変化量）を抽選し、当選した変動率（変化量）でナビ率パラメータを更新する。例えば、ナビ率パラメータの増加率 0 %（変化無し）が 2 5 % の確率で当選し、増加率 1 0 % が 5 0 % の確率で当選し、増加率 2 0 % が 2 5 % の確率で当選するように変動率の抽選を行い、当選した変動率でナビ率パラメータを更新する。そして通常状態から B B 状態を経て R T 状態 A に移行すると、そのときのナビ率パラメータに基づいて、図 6 に示す第 1 演出抽選テーブル E T 1 ~ 第 4 演出抽選テーブル E T 4 のいずれかを設定することにより、補助演出画像（第 1 の演出の一例）を表示させる頻度を変化させている。

20

【 0 0 8 9 】

例えば、遊技状態が通常状態である場合に特定の役が B B と同時当選せずに 5 回当選することによってナビ率パラメータが 5 0 に更新され、その値で遊技状態が R T 状態 A となると、補助演出の実行頻度が 5 0 % に設定された第 2 演出抽選テーブル E T 2 を設定する。すなわち本実施形態では、通常状態で特定の役が当選した回数が多いほど、遊技演出の制御状態をアシストタイム状態に設定する当選確率が高い演出抽選テーブルを設定することにより、補助演出の実行頻度が高くなるように制御する。

30

【 0 0 9 0 】

2 - 4 . 補助演出の実行頻度の報知演出

ここで本実施形態では、上述したように特定の役が B B と同時当選せずに当選した場合にナビ率パラメータの変動率を抽選しているが、本実施形態では、抽選によって決定したナビ率パラメータの変動率を報知する報知演出（第 2 の演出の一例）を液晶ディスプレイ L C D に表示させるようにしている。特に本実施形態では、抽選によって決定したナビ率パラメータの変動率を、次の特定の役が B B と同時当選せずに当選したことを契機として報知するようにしている。

【 0 0 9 1 】

詳細には本実施形態では、特定の役が B B と同時当選せずに当選した遊技、および特定の役と B B とが同時当選した遊技において、いわゆるチャンス目として図 9 に示すように、第 1 リール R 1 について「赤 7」または「D M 1」を、第 2 のリール R 2 について「D M 2」を、第 3 リール R 3 について「白 7」または「D M 3」を、入賞判定ライン L 1 ~ L 5 のいずれかに停止させるリール停止制御を行う。すなわち図 4 に示すように、第 1 リール R 1 における「赤 7」及び「D M 1」、第 2 のリール R 2 における「D M 2」、第 3 リール R 3 における「白 7」及び「D M 3」は、その間隔が 5 コマ以内となるように配列されており、ストップボタン B 1 ~ B 3 の押下タイミング、押下順序等に関係なく第 1 リール R 1 について「赤 7」または「D M 1」を、第 2 のリール R 2 について「D M 2」を、第 3 リール R 3 について「白 7」または「D M 3」を入賞判定ライン上に引き込むこと

40

50

ができる図柄配列を有している。

【 0 0 9 2 】

ここで本実施形態では、このようなチャンス目が入賞判定ライン上に表示されても、特定の役が B B と同時当選せずに当選したのか、或いは特定の役と B B とが同時当選したのかを遊技者は判別することができない。従って遊技者は次回の遊技においては、チャンス目の表示により当選が予想される役のうち最も遊技者にとって有利な B B を入賞判定ライン上に停止させるように (B B を狙って) ストップボタン B 1 ~ B 3 の操作を行うことが多い。

【 0 0 9 3 】

一方、このようなチャンス目が入賞判定ライン上に表示されると、本実施形態では、遊技機の遊技演出の制御状態を継続演出状態に設定し、次回の遊技を行うために必要なメダルの投入を受け付けると、次回の遊技と更にその次の遊技 (2 回の遊技) に渡って継続的に演出を行う継続演出用の演出データを読み込み、これを実行する。これにより本実施形態によれば、特定の役が当選した場合に、遊技者に B B の当選に対する期待度を高めるような継続演出を行うことができるとともに、特定の役が B B と同時当選していなくともナビ率パラメータの更新に対する期待度を高めるような継続演出を行うことができる。

【 0 0 9 4 】

詳細には本実施形態では、チャンス目として図 9 に示すような図柄の組合せを入賞判定ライン上に停止させるが、本実施形態の「赤 7」及び「DM 1」には、キャラクタ A の表示 A (第 1 の識別表示の一例) が図柄に含まれ、「白 7」及び「DM 3」には、キャラクタ B の表示 B (第 2 の識別表示の一例) が図柄に含まれている。そして第 2 のリール R 2 に配列されている「DM 2」には、「対戦」の意味を有する「VS」という表示 VS (第 1 の識別表示と第 2 の識別表示との関係を示す表示の一例) が図柄に含まれている。従って本実施形態では、キャラクタ A とキャラクタ B とがこれから対戦を行うことをチャンス目の図柄により示唆することにより、遊技者の期待感を大いに高めることができる。

【 0 0 9 5 】

そしてこのようなチャンス目が第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 において表示されると、図 10 (A) に示すように、液晶ディスプレイ LCD において、キャラクタ A とキャラクタ B との間に「対戦」の意味を有する「VS」という表示 V S P を表示し、キャラクタ A とキャラクタ B とがこれから対戦を行うことを示す演出画像を表示させるようにしている。そして次回の遊技を行うために必要なメダルの投入を受け付けると、デフォルト演出は読み込まずに継続演出用の演出データを読み込み、図 10 (B) に示すように、キャラクタ A とキャラクタ B とがテニスの試合を行う演出画像を表示させる。本実施形態では、キャラクタ A が遊技者に対応する主人公キャラクタとされており、継続演出が実行されている遊技において遊技者がスタートレバー S L を押下したタイミングで、キャラクタ A がサーブを打つ画像を表示させ、ストップボタン B 1 ~ B 3 を押下する毎にラリーが進行する画像を表示させる。

【 0 0 9 6 】

そして更に次回の遊技を行うために必要なメダルの投入を受け付けると、やはりデフォルト演出は読み込まずに継続演出用の演出データを読み込み、試合結果を示す画像を表示させる。本実施形態では、特定の役と B B とが同時当選していた場合には、図 11 (A) のように、キャラクタ A が勝利したことを示す勝利画像 W P を表示させ、B B フラグがオンのまま持ち越されている状態であることを示唆する (第 3 の演出の一例) 。

【 0 0 9 7 】

一方、特定の役が B B と同時当選せずに当選していた場合には、図 11 (B) のように、キャラクタ A が敗北したことを示す敗北画像 L P を表示させ、敗北画像 L P においてナビ率パラメータが更新されたことを報知する (第 2 の演出の一例) 。特に本実施形態では、キャラクタ A が敗北したことを示す敗北画像 L P に表示されるスコア表示 S P によって、前回のナビ率パラメータの更新におけるナビ率パラメータの変動率を報知する。例えば、連続して行われている遊技の中で、特定の役が B B と同時当選せずに N 回当選した場合

10

20

30

40

50

を想定すると、N回目の当選を契機として、ナビ率パラメータの変動率を決定・更新するとともに、N - 1回目の当選を契機として決定したナビ率パラメータの変動率を報知し、N回目の当選を契機として決定したナビ率パラメータの変動率は、N + 1回目の当選を契機として報知する。

【0098】

具体的には本実施形態では、前回の当選を契機として更新されたナビ率パラメータの増加率が0%（変化無し）であった場合には、今回の当選を契機とする報知演出において、図11（B）のようにスコア表示SPを「0 - 3」と表示し、前回の当選を契機として更新されたナビ率パラメータの増加率が10%であった場合には、今回の当選を契機とする報知演出において、図11（C）のようにスコア表示SPを「1 - 3」と表示し、前回の当選を契機として更新されたナビ率パラメータの増加率が20%であった場合には、今回の当選を契機とする報知演出において、図11（D）のようにスコア表示SPを「2 - 3」と表示する。

10

【0099】

こうして本実施形態では、リプレイタイム状態への移行契機となる特殊リプレイの入賞を補助する補助演出の実行頻度を変化させたことを報知する報知演出を、補助演出の実行頻度を変化させる契機となった特定の役の当選の次回以降の特定の役の当選を契機として行う。従って本実施形態によれば、かかる報知演出を行わせることを動機付けとして遊技者に通常状態における遊技を継続させることによって、稼働率の高い遊技機を実現することができる。しかも、通常状態においてBB当選を示唆するチャンス目を入賞判定ライン上に表示させた後、実際はBBが当選していないためBB当選を報知する演出（BB当選報知演出：第3の演出の一例）を行うことができない場合には、遊技者の遊技意欲が減退しやすい状態となるが、本実施形態では、かかる場合に上述した報知演出を行うことにより、遊技者の遊技意欲を減退させないばかりか増進させることができる。

20

【0100】

3. 本実施形態の処理の流れ

3 - 1. 基本的な処理の流れ

続いて図12、図13のフローチャートを参照しながら本実施形態の制御手法を実現する処理の一例について説明する。

【0101】

毎回の遊技では、図12に示すように、遊技を行うために必要なメダルの投入を受け付ける投入受付処理が行われる（ステップS10）。投入受付処理では、メダル投入口MIに投入されたメダル、あるいはベットボタンB0を押下することにより投入されたクレジットメダルの投入を受け付ける。また前回の遊技でリプレイが入賞したことに基いてリプレイ処理が行われた場合には、遊技者の所有するメダルを要せずに、遊技機側で自動的に前回の遊技において使用された規定投入数のメダルと同じ数のメダルを自動投入する。

30

【0102】

そして遊技の開始条件として設定されている規定投入数（例えば、3枚）のメダルの投入が完了すると（ステップS11でY）、スタートレバーSLの押下操作を待機する（ステップS12）。

40

【0103】

続いて、遊技者がスタートレバーSLを押下してスタートスイッチ230が作動すると（ステップS12でY）、第1リールR1～第3リールR3を駆動するステップモータへ駆動パルスの供給が開始されて各リールが回転駆動されるとともに（ステップS13）、内部抽選が行われる（ステップS14）。内部抽選では、スタートスイッチ230の作動に伴って取得した乱数値を、遊技状態に応じて選択される内部抽選テーブルと比較することによって役の当否を決定し、当選した役（当選役）のフラグを内部当選状態に設定する。

【0104】

そしてステップS13で回転駆動が開始された各リールの回転速度が所定速度に達する

50

と、ストップボタン B 1 ~ B 3 の操作が許可され、遊技者がストップボタン B 1 ~ B 3 を押下すると、各ボタンに対応したストップスイッチ 2 4 0 が作動することによってステップモータへの駆動パルスの供給を停止させることによりリールを停止させる処理が行われる(ステップ 1 5 で Y、ステップ S 1 6)。

【 0 1 0 5 】

特に本実施形態では、内部抽選で当選した役を入賞させるようにリールを停止させる処理を行う他、内部抽選で特定の役が B B と同時当選せずに当選した場合、および特定の役と B B とが同時当選した場合には、入賞判定ライン上に表示される図柄の組合せが図 9 に示すようなチャンス目を構成するように、リールを停止させる処理を行う。

【 0 1 0 6 】

そして第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の全てが停止すると(ステップ S 1 7 で Y)、各リールの停止状態に基づいて入賞判定処理が行われる(ステップ S 1 8)。入賞判定の結果、何らかの役が入賞した場合には(ステップ S 1 8 で Y)、入賞役に応じた入賞時処理が行われる(ステップ S 1 9)。例えば、小役が入賞した場合には、入賞した小役の配当に基づいてメダルの払出数が決定され、決定された払出数のメダルがホッパーユニット 3 2 0 によって払い出される処理が行われる。

【 0 1 0 7 】

3 - 2 . 当選態様に応じた演出処理の流れ

そして、本実施形態の遊技では遊技状態が通常状態である際に、図 1 2 のフローチャートに示した遊技の進行処理と並行して、図 1 3 のフローチャートに従った遊技演出の実行制御処理が行われている。

【 0 1 0 8 】

まず内部抽選で特定の役が B B と同時当選せずに当選すると(ステップ S 1 0 0 で Y)、ナビ率パラメータの変動率(変化量)を抽選し(ステップ S 1 0 2)、当選した変動率(変化量)でナビ率パラメータを更新する(ステップ S 1 0 4)。そして、入賞判定ライン上に図 9 に示すようなチャンス目が表示されると(ステップ S 1 0 6 の Y)、前回のナビ率パラメータの更新におけるナビ率パラメータの変動率を報知するナビ率報知演出(第 2 の演出の一例)が、次々回の遊技において液晶ディスプレイ L C D に表示される第 1 の継続演出を行うことを決定する(ステップ S 1 0 8)。

【 0 1 0 9 】

一方、内部抽選で特定の役が B B と同時当選すると(ステップ S 1 0 0 で N)、ナビ率パラメータは更新しない。そして、入賞判定ライン上に図 9 に示すようなチャンス目が表示されると(ステップ S 1 1 0 の Y)、B B フラグがオンのまま持ち越されている状態であることを報知する B B 確定報知演出(第 3 の演出の一例)が、次々回の遊技において液晶ディスプレイ L C D に表示される第 2 の継続演出を行うことを決定する(ステップ S 1 1 2)。

【 0 1 1 0 】

3 . 変形例

本発明は、上述した実施形態で説明したものに限らず、種々の変形実施が可能である。なお、上記実施形態や、変形例として後述する各種の手法は、本発明を実現する制御手法として適宜組み合わせ採用することができる。

【 0 1 1 1 】

また上記各実施形態で説明した制御手法は、一例を示したに過ぎず、上記各実施形態の制御手法と同様の効果を奏する均等な手法を採用した場合においても本発明の範囲に含めることができる。

【 0 1 1 2 】

例えば上述した実施形態では、入賞を補助する補助演出の実行対象となる役として、リールの図柄配列の関係上、役を構成する図柄を狙って停止させなければ入賞を得ることができない役が設定されている場合を例に取り説明をしたが、入賞の条件としてストップボタン B 1 ~ B 3 への押下順序が適切であることを要する役が複数種類設定されている場合

10

20

30

40

50

であっても上述した制御手法を適用することができる。すなわち報知演出の実行対象となる役については、入賞形態を示す図柄組合せが共通であるが、ストップボタン B 1 ~ B 3 への押下順序（特定の操作態様の一例）が入賞の条件として付加されており、報知演出において、押下順序を示唆する報知演出画像を液晶ディスプレイ LCD に表示させたり、押下順序を示唆する音声をスピーカ 3 4 0 から出力させたりするようにしてもよい。

【 0 1 1 3 】

また上述した実施形態では、特定の役が当選するとナビ率パラメータを更新し、当該ナビ率パラメータに応じて第 1 の演出の実行頻度を変化させる場合を例に取り説明をしたが、特定の役が当選したこと以外の条件成立を契機として、更にナビ率パラメータを更新してから、当該ナビ率パラメータに応じて第 1 の演出の実行頻度を変化させるようにしてもよい。すなわち特定の役が当選したことに直接的に基づいて、或いは、間接的に基づいて第 1 の演出の実行頻度を変化させるようにすることができる。例えば、通常状態で特定の役が当選するとナビ率パラメータを更新し、通常状態から移行した B B 状態（ R B B 状態、 C B B 1 状態、 C B B 2 状態： R T 状態 A に移行する直前の遊技状態）において実行されるミニゲームの結果に基づいて、更にナビ率パラメータを更新する。そして、通常状態における特定の役の当選と、 B B 状態におけるミニゲームの結果とに基づいて更新されたナビ率パラメータに応じて、 R T 状態 A における第 1 の演出の実行頻度を変化させるようにしてもよい。

【 0 1 1 4 】

また、第 1 の演出の実行頻度を変化させたことを報知する第 2 の演出は、種々の態様を採用することができる。例えば上述した実施形態のように、第 1 の演出の実行頻度の変動率（変化量）を報知するようにしてもよいし、変動後（変化後）の第 1 の演出の実行頻度を報知するようにしてもよい。また、第 1 の演出の実行頻度に関する情報は報知せずに変化させたという情報のみを報知するようにしてもよい。このとき変化の内容（増加や減少）を報知するようにしてもよい。すなわち第 2 の演出とは、第 1 の演出の実行頻度を変化させたことを遊技者が認知できるものであれば、その態様は問わない。

【 0 1 1 5 】

また、各リプレイタイム状態（ R T 状態 A ~ R T 状態 D ）の規定遊技回数、各 B B 状態（ R B B 状態、 C B B 1 状態 ~ C B B 3 状態）の規定払出枚数、リプレイタイム状態や B B 状態の種類、内部抽選テーブルにおける役と乱数値との対応関係などは、適宜任意のものに設定することができる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 1 1 6 】

【 図 1 】 本実施形態に係る遊技機の外觀構成を示す斜視図である。

【 図 2 】 本実施形態に係る遊技機の機能ブロックの説明図である。

【 図 3 】 本実施形態に係る遊技機で使用される内部抽選テーブルの構成を示す図である。

【 図 4 】 本実施形態に係る遊技機のリールの図柄配列を示す図である。

【 図 5 】 本実施形態に係る遊技機での入賞判定の手法を説明するための図である。

【 図 6 】 本実施形態に係る遊技機で使用される演出抽選テーブルの構成を示す図である。

【 図 7 】 本実施形態の遊技機における演出状態の設定手法を説明する図である。

【 図 8 】 本実施形態に係る遊技機で表示される補助演出画像の例である。

【 図 9 】 本実施形態に係る遊技機で表示される図柄組合せの例である。

【 図 1 0 】 本実施形態に係る遊技機で表示される継続演出画像の例である。

【 図 1 1 】 本実施形態に係る遊技機で表示される継続演出画像の例である。

【 図 1 2 】 本実施形態に係る遊技機の処理例を示すフローチャートである。

【 図 1 3 】 本実施形態に係る遊技機の処理例を示すフローチャートである。

【 符号の説明 】

【 0 1 1 7 】

B X 収納箱、 U D 前面上扉、 D D 前面下扉、 D W 表示窓、

L 1 ~ L 5 入賞判定ライン、 D S 遊技情報表示部、 L C D 液晶ディスプレイ、

10

20

30

40

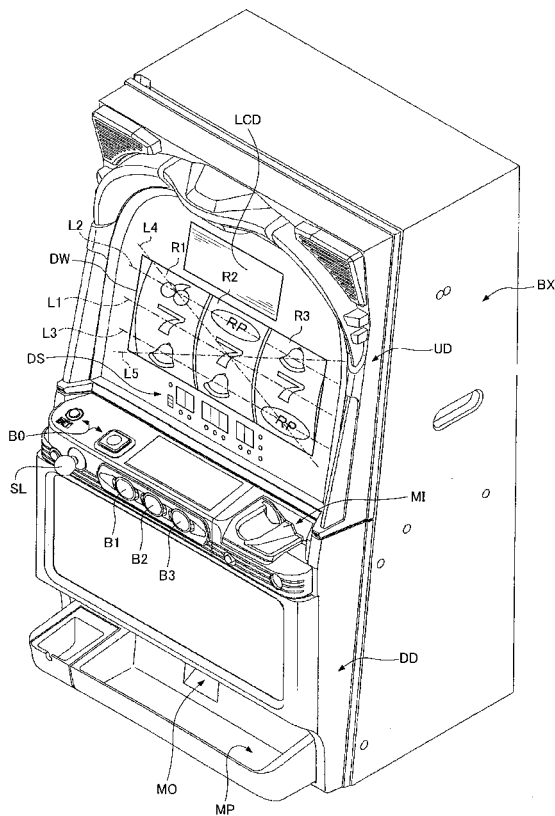
50

R 1 第1リール、R 2 第2リール、R 3 第3リール、B 0 ベットボタン、
 S L スタートレバー、B 1 ~ B 3 ストップボタン、
 M I メダル投入口、M O メダル払い出し口、M P メダル受け皿、
 E T 1 ~ E T 4 演出抽選テーブル、A P 1・A P 2 補助演出画像、S P スコア表示

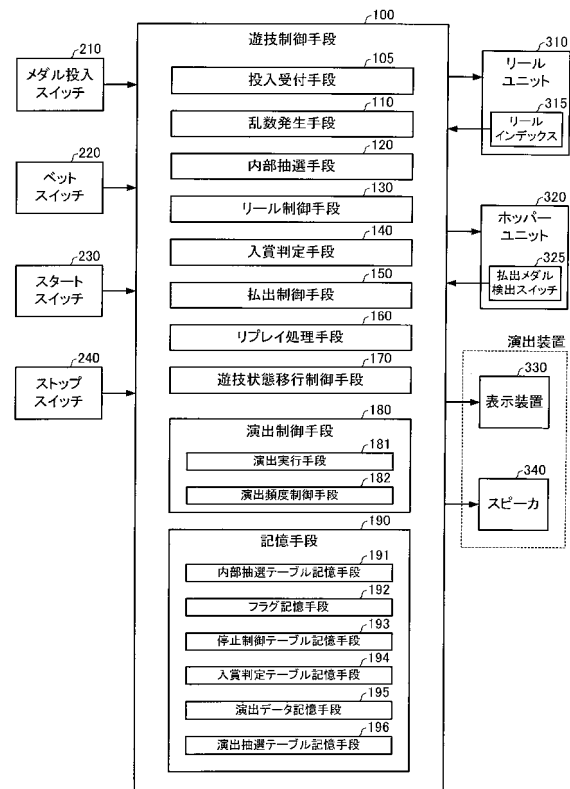
、
 1 0 0 遊技制御手段、1 0 5 投入受付手段、1 1 0 乱数発生手段、
 1 2 0 内部抽選手段、1 3 0 リール制御手段、1 4 0 入賞判定手段、
 1 5 0 払出制御手段、1 6 0 リプレイ処理手段、1 7 0 遊技状態移行制御手段、
 1 7 5 遊技進行制御手段、1 8 0 演出制御手段、1 8 1 演出実行手段、
 1 8 2 演出頻度制御手段、1 9 0 記憶手段、1 9 1 内部抽選テーブル記憶手段、
 1 9 2 フラグ記憶手段、1 9 3 停止制御テーブル記憶手段、
 1 9 4 入賞判定テーブル記憶手段、1 9 5 演出データ記憶手段、
 1 9 6 演出抽選テーブル記憶手段、
 2 1 0 メダル投入スイッチ、2 2 0 ベットスイッチ、2 3 0 スタートスイッチ、
 2 4 0 ストップスイッチ、3 1 0 リールユニット、3 1 5 リールインデックス、
 3 2 0 ホッパーユニット、3 2 5 払出メダル検出スイッチ、
 3 3 0 表示装置、3 4 0 スピーカ

10

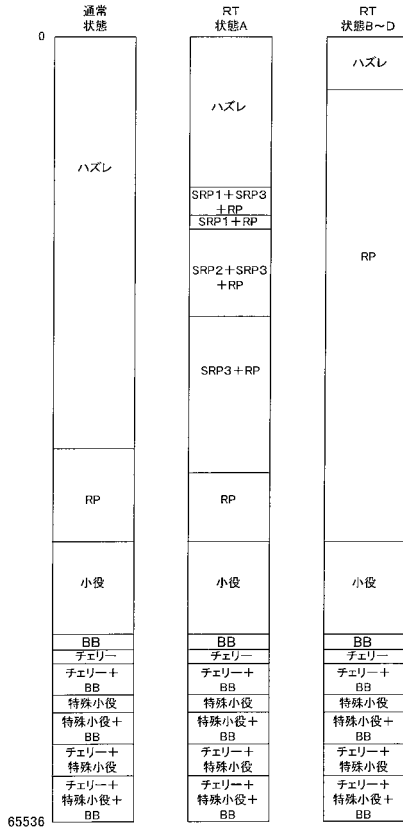
【図1】



【図2】

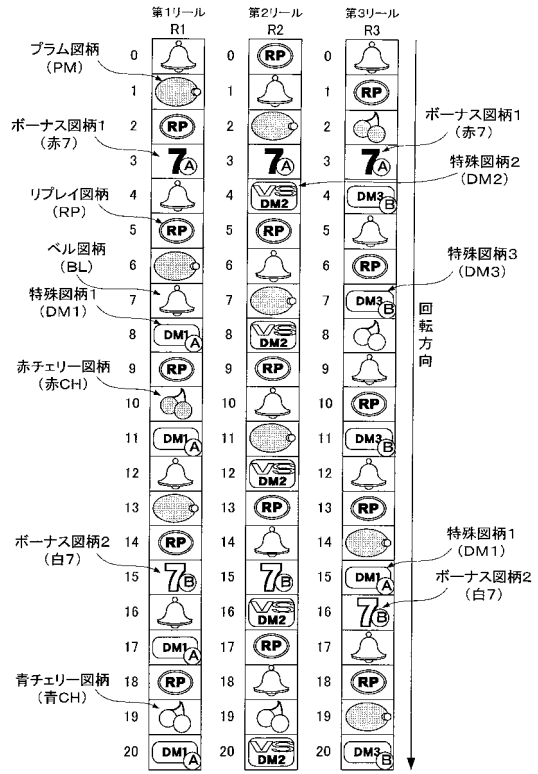


【図3】



65536

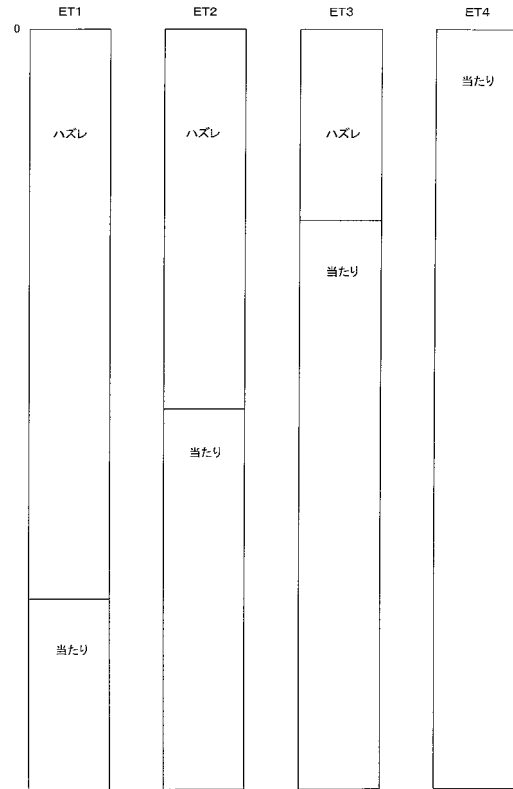
【図4】



【図5】

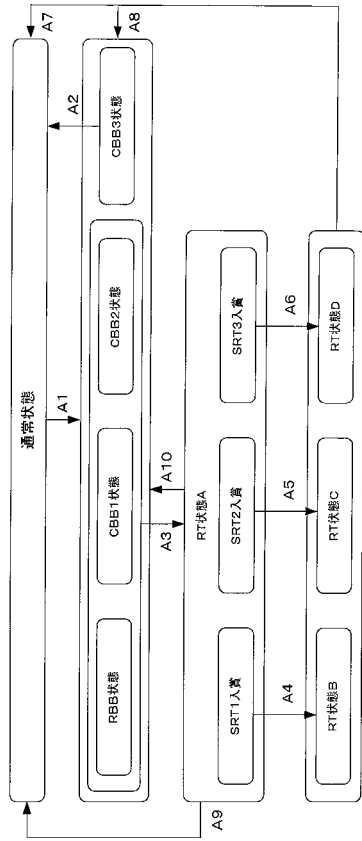
入賞役	図柄組合せ			配当
RBB	7A	7A	7A	なし
CBB1	7B	7B	7B	なし
CBB2	7B	7B	7A	なし
CBB3	7A	7A	DM1A	なし
RP	RP	RP	RP	なし
SRP1	RP	RP	7A	なし
SRP2	RP	RP	7B	なし
SRP3	RP	RP	DM1A	なし
ベル	ベル	ベル	ベル	12枚
プラム	プラム	プラム	プラム	7枚
赤チェリー	赤チェリー	ANY	ANY	6枚
青チェリー	青チェリー	ANY	ANY	6枚
特殊小役	7B	チェリー	チェリー	1枚

【図6】

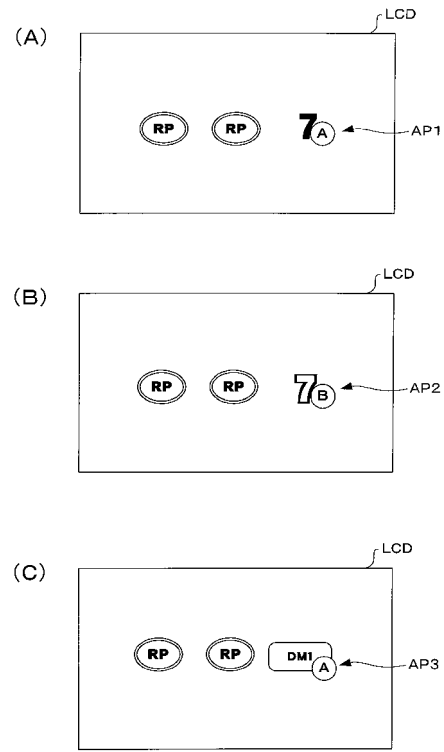


65536

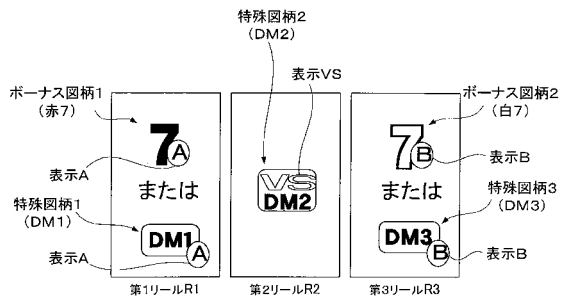
【図7】



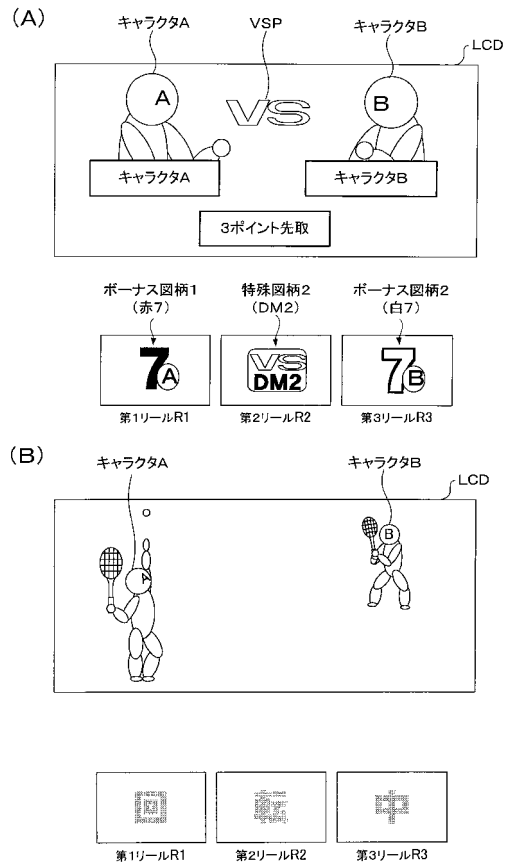
【図8】



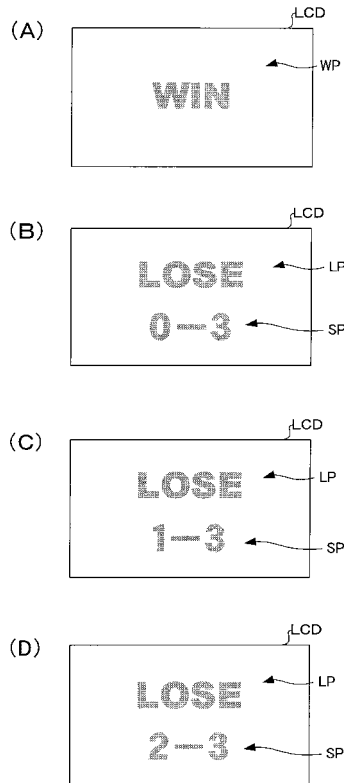
【図9】



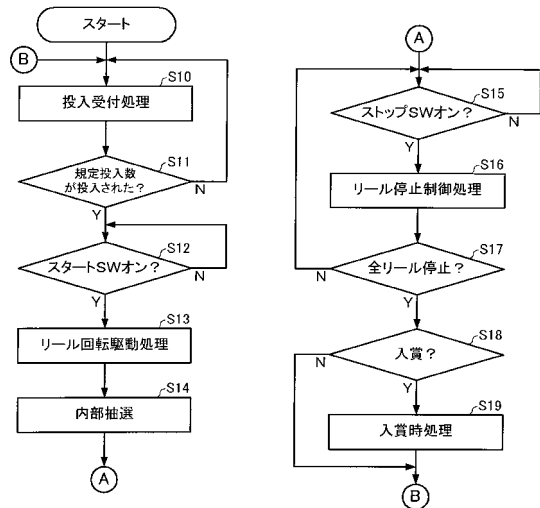
【図10】



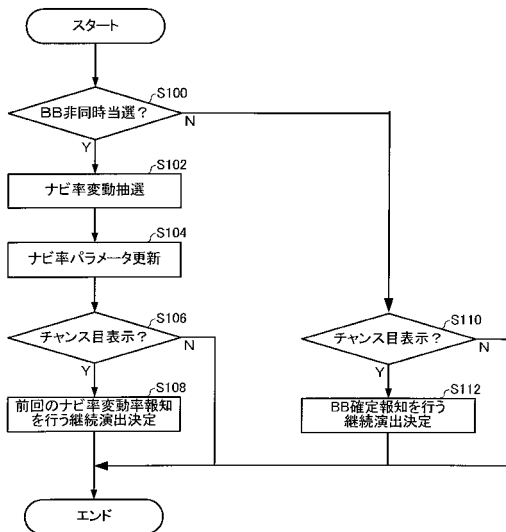
【図11】



【図12】



【図13】



フロントページの続き

- (72)発明者 坂田 雅史
東京都台東区東上野二丁目11番7号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 坪井 俊樹
東京都台東区東上野二丁目11番7号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 原田 和也
東京都台東区東上野二丁目11番7号 株式会社オリンピア内

審査官 高橋 祐介

- (56)参考文献 特開2006-122432(JP,A)
特開2003-010400(JP,A)
特開2003-052908(JP,A)
新造人間キャシャーン, パチスロ攻略マガジン 2006年8月号, 日本, 株式会社 双葉社, 2006年 8月 7日, 第15巻第9号通巻252号, P. 120-122, 「滞在ステージ」に係る事項を参照。
アストロ球団, パチスロ攻略マガジン 2007年7月号, 日本, 株式会社 双葉社, 2007年 7月 7日, 第16巻第8号通巻266号, P. 67-69, 野球の点差でナビ率が変化する事項を参照。
バトルシーザーXXX, パチスロ攻略マガジンドラゴン 2007年5月号, 日本, 株式会社 双葉社, 2007年 4月21日, 第6巻第5号通巻85号, P. 48-49, 特殊リプレイの並びによってRTプレイ数を察知する事項を参照。

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 5/04