

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5978086号  
(P5978086)

(45) 発行日 平成28年8月24日(2016.8.24)

(24) 登録日 平成28年7月29日(2016.7.29)

(51) Int.Cl.

**A63F 5/04 (2006.01)**

F 1

A 6 3 F 5/04 5 1 2 Z  
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 3 (全 52 頁)

(21) 出願番号 特願2012-217735 (P2012-217735)  
 (22) 出願日 平成24年9月28日 (2012.9.28)  
 (65) 公開番号 特開2014-68842 (P2014-68842A)  
 (43) 公開日 平成26年4月21日 (2014.4.21)  
 審査請求日 平成26年9月30日 (2014.9.30)

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

前記開始操作に基づいて、特定役を含む複数種類の当選役のうち単数又は複数の当選役が対応付けられた当選情報の中から当選情報を決定することにより当選役を決定する当選役決定手段と、

前記図柄表示手段に表示結果を導出させるための前記停止操作を受付ける導出操作受付手段と、

前記当選役決定手段の決定結果及び前記導出操作受付手段が受けた前記停止操作に応じて前記図柄表示手段に表示結果を導出させる制御を行う手段であって、前記特定役の決定がなされる場合、前記停止操作の特定の停止操作との一致を条件に特定停止態様による表示結果を導出させる一方、前記停止操作の特定の停止操作との不一致を条件に通常停止態様による表示結果を導出させる導出制御手段と、

前記特定役の決定がなされる場合に停止操作を報知する報知演出を行わせるための制御を行う報知制御手段と、

遊技者にとって有利な状態での遊技となる有利遊技状態と、前記有利遊技状態への移行に際し経由する準備遊技状態と、前記有利遊技状態に比べて遊技者にとって不利な通常の状態での遊技となる通常遊技状態とを含む遊技状態の制御を行う遊技状態制御手段と、

遊技に関連して前記有利遊技状態への移行条件の成立を許容する移行の権利を発生させ

るか否かを決定する権利発生手段と、

機本体とは別の外部機器を接続するための接続手段と、

前記有利遊技状態の制御中であることを示す制御中信号を前記外部機器に対して出力するための処理を行う信号出力処理手段と、

前記信号出力処理手段の処理による前記制御中信号の出力を許容する特定条件を成立させるか否かを決定する信号出力許容手段と、を備え、

前記当選役決定手段は、

前記通常遊技状態中、当選役として前記特定役のうち準備移行契機役を決定可能とし、

前記準備遊技状態中、当選役として前記特定役のうち有利移行契機役を決定可能とし、

前記有利遊技状態中、当選役として前記特定役のうち通常移行契機役と維持契機役を決定可能とし、10

前記遊技状態制御手段は、

前記通常遊技状態中、前記準備移行契機役に対応する前記特定停止態様の表示結果の導出を契機に前記準備遊技状態に制御し、

前記準備遊技状態中、前記有利移行契機役に対応する前記特定停止態様の表示結果の導出を移行条件の成立として前記有利遊技状態に制御する一方、該有利移行契機役に対応する前記通常停止態様の表示結果の導出によっては前記準備遊技状態の制御を維持する又は前記通常遊技状態に制御し、

前記有利遊技状態中、前記通常移行契機役に対応する前記特定停止態様の表示結果の導出を契機に前記通常遊技状態に制御する一方、前記通常移行契機役に対応する前記通常停止態様の表示結果の導出又は前記維持契機役に対応する表示結果の導出によっては前記有利遊技状態の制御を維持し、20

前記報知制御手段は、

前記通常遊技状態中、前記準備移行契機役の決定がなされる場合、前記移行の権利の発生中に前記特定の停止操作を報知する特定報知演出を行わせるとともに、前記移行の権利の発生中でなければ前記特定報知演出を行わせないように制御し、

前記準備遊技状態中、前記有利移行契機役の決定がなされる場合、前記移行の権利の発生中に前記特定報知演出を行わせるとともに、前記移行の権利の発生中でなければ前記特定報知演出を行わせないように制御し、

前記有利遊技状態中、前記通常移行契機役の決定がなされる場合、前記移行の権利の発生からの移行後であれば前記特定の停止操作とは異なる停止操作を報知する通常報知演出を行わせるとともに、前記移行の権利の未発生からの移行後であれば前記通常報知演出を行わせないように制御する一方、前記維持契機役の決定がなされる場合、前記移行の権利の発生からの移行後であれば前記制御中信号が出力されるまで前記特定報知演出を行わせるように制御するとともに、前記移行の権利の未発生からの移行後であれば、前記特定報知演出を行わせないように制御し、且つ、前記通常報知演出を行わせるように制御可能であり、30

前記信号出力許容手段は、前記有利遊技状態中、前記維持契機役に対応する前記特定停止態様の表示結果の導出に基づいて前記特定条件を成立させるように構成され、

前記信号出力処理手段は、前記有利遊技状態中、前記特定条件の成立を契機として前記制御中信号を出力するための処理を行うことを特徴とする遊技機。40

### 【請求項 2】

前記信号出力許容手段は、前記有利遊技状態中、前記維持契機役に対応する前記特定停止態様の表示結果の導出の複数回の発生を条件に前記特定条件を成立させるように構成されており、

前記報知制御手段は、前記有利遊技状態中、前記制御中信号の出力後において、前記維持契機役が複数回決定される場合、当該維持契機役が決定される複数回の遊技において、前記通常報知演出を行わせるように制御可能である請求項 1 に記載の遊技機。

### 【請求項 3】

前記報知制御手段は、前記有利遊技状態中、前記維持契機役の決定がなされる場合であ50

つて前記移行の権利の発生からの移行後であるときには、前記制御中信号の出力後であれば前記特定報知演出を行わせない請求項1又は請求項2に記載の遊技機。

【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遊技が図柄表示手段で開始される遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来から、遊技機の一種であるパチンコ式スロットマシン（回胴式遊技機、以下「パチスロ」と示す）では、遊技媒体（以下「メダル」と示す）が用いられ、パチスロへのメダルの投入により遊技を開始するようにしている。このようなパチスロとしては、例えば、特許文献1に記載のようなものが挙げられる。このパチスロでは、再遊技を付与する「リプレイ」の当選確率を高め、さらにメダルを増やすために遊技の補助を行う遊技者にとって有利な状態を行わせるようにしている。

【0003】

また、特許文献1では、所定の条件が成立することを契機に有利な状態の開始を示す外部出力信号を、遊技者が視認可能なデータカウンターやホールコンピュータといった外部機器に対して出力し、有利な状態となった回数をカウントさせるようにしている。

【先行技術文献】

10

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2011-224244号公報（段落[0143]）

20

【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、このような特許文献1のパチスロでは、もともと想定されていない状況で所定の条件の成立が出現してしまうこともある。このような想定されていない状況で所定の条件の成立が出現する場合には、それに伴って外部出力信号も出力されてしまう結果、上述した有利な状態といった有利遊技状態となった回数が誤ってカウントされてしまっていた。

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り、その目的は、有利遊技状態となった回数が誤ってカウントされる状況の発生を効果的に抑制することができる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記目的を達成するために請求項1に記載の発明は、開始操作が行われることに基づいて複数列の図柄を変動させて行う遊技が図柄表示手段で開始された後、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、前記開始操作に基づいて、特定役を含む複数種類の当選役のうち単数又は複数の当選役が対応付けられた当選情報の中から当選情報を決定することにより当選役を決定する当選役決定手段と、前記図柄表示手段に表示結果を導出させるための前記停止操作を受付ける導出操作受付手段と、前記当選役決定手段の決定結果及び前記導出操作受付手段が受けた前記停止操作に応じて前記図柄表示手段に表示結果を導出させる制御を行う手段であって、前記特定役の決定がなされる場合、前記停止操作の特定の停止操作との一致を条件に特定停止態様による表示結果を導出させる一方、前記停止操作の特定の停止操作との不一致を条件に通常停止態様による表示結果を導出させる導出制御手段と、前記特定役の決定がなされる場合に停止操作を報知する報知演出を行わせるための制御を行う報知制御手段と、遊技者にとって有利な状態での遊技となる有利遊技状態と、前記有利遊技状態への移行に際し経由する準備遊技状態と、前記

40

50

有利遊技状態に比べて遊技者にとって不利な通常の状態での遊技となる通常遊技状態とを含む遊技状態の制御を行う遊技状態制御手段と、遊技に関連して前記有利遊技状態への移行条件の成立を許容する移行の権利を発生させるか否かを決定する権利発生手段と、機本体とは別の外部機器を接続するための接続手段と、前記有利遊技状態の制御中であることを示す制御中信号を前記外部機器に対して出力するための処理を行う信号出力処理手段と、前記信号出力処理手段の処理による前記制御中信号の出力を許容する特定条件を成立させるか否かを決定する信号出力許容手段と、を備え、前記当選役決定手段は、前記通常遊技状態中、当選役として前記特定役のうち準備移行契機役を決定可能とし、前記準備遊技状態中、当選役として前記特定役のうち有利移行契機役を決定可能とし、前記有利遊技状態中、当選役として前記特定役のうち通常移行契機役と維持契機役を決定可能とし、前記遊技状態制御手段は、前記通常遊技状態中、前記準備移行契機役に対応する前記特定停止態様の表示結果の導出を契機に前記準備遊技状態に制御し、前記準備遊技状態中、前記有利移行契機役に対応する前記特定停止態様の表示結果の導出を移行条件の成立として前記有利遊技状態に制御する一方、該有利移行契機役に対応する前記通常停止態様の表示結果の導出によっては前記準備遊技状態の制御を維持する又は前記通常遊技状態に制御し、前記有利遊技状態中、前記通常移行契機役に対応する前記特定停止態様の表示結果の導出を契機に前記通常遊技状態に制御する一方、前記通常移行契機役に対応する前記通常停止態様の表示結果の導出又は前記維持契機役に対応する表示結果の導出によっては前記有利遊技状態の制御を維持し、前記報知制御手段は、前記通常遊技状態中、前記準備移行契機役の決定がなされる場合、前記移行の権利の発生中に前記特定の停止操作を報知する特定報知演出を行わせるとともに、前記移行の権利の発生中でなければ前記特定報知演出を行わせないように制御し、前記準備遊技状態中、前記有利移行契機役の決定がなされる場合、前記移行の権利の発生中に前記特定報知演出を行わせるとともに、前記移行の権利の発生中でなければ前記特定報知演出を行わせないように制御し、前記有利遊技状態中、前記通常移行契機役の決定がなされる場合、前記移行の権利の発生からの移行後であれば前記特定の停止操作とは異なる停止操作を報知する通常報知演出を行わせるとともに、前記移行の権利の未発生からの移行後であれば前記通常報知演出を行わせないように制御する一方、前記維持契機役の決定がなされる場合、前記移行の権利の発生からの移行後であれば前記制御中信号が出力されるまで前記特定報知演出を行わせるように制御するとともに、前記移行の権利の未発生からの移行後であれば、前記特定報知演出を行わせないように制御し、且つ、前記通常報知演出を行わせるように制御可能であり、前記信号出力許容手段は、前記有利遊技状態中、前記維持契機役に対応する前記特定停止態様の表示結果の導出に基づいて前記特定条件を成立させるように構成され、前記信号出力処理手段は、前記有利遊技状態中、前記特定条件の成立を契機として前記制御中信号を出力するための処理を行うことを要旨とする。

#### 【0008】

請求項2に記載の発明は、請求項1に記載の遊技機において、前記信号出力許容手段は、前記有利遊技状態中、前記維持契機役に対応する前記特定停止態様の表示結果の導出の複数回の発生を条件に前記特定条件を成立させるように構成されており、前記報知制御手段は、前記有利遊技状態中、前記制御中信号の出力後において、前記維持契機役が複数回決定される場合、当該維持契機役が決定される複数回の遊技において、前記通常報知演出を行わせるように制御可能であることを要旨とする。

#### 【0009】

請求項3に記載の発明は、請求項1又は請求項2に記載の遊技機において、前記報知制御手段は、前記有利遊技状態中、前記維持契機役の決定がなされる場合であって前記移行の権利の発生からの移行後であるときには、前記制御中信号の出力後であれば前記特定報知演出を行わせないことを要旨とする。

#### 【発明の効果】

#### 【0010】

本発明によれば、有利遊技状態となった回数が誤ってカウントされる状況の発生を効果

10

20

30

40

50

的に抑制することができる。

**【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。

【図2】図柄停止ラインを示す模式図。

【図3】賞態様を示す模式図。

【図4】パチスロの電気的構成を示すブロック図。

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

【図6】(a),(b)はベル役の入賞態様を示す模式図。 10

【図7】(a)～(d)はリプレイ役の入賞態様を示す模式図。

【図8】遊技状態の移行の態様を示す模式図。

【図9】演出状態の移行の態様を示す模式図。

【図10】第1の実施形態におけるリプレイ役の詳細を示す模式図。

【図11】(a)は第1実施形態におけるART信号の出力までの流れを示す模式図、(b)は第1実施形態におけるART信号の出力の回避までの流れを示す模式図。

【図12】(a)は第1実施形態におけるART信号出力時における遊技の流れを示す模式図、(b)は第1実施形態におけるART信号出力回避時における遊技の流れを示す模式図。

【図13】第2実施形態におけるリプレイ役の詳細を示す模式図。 20

【図14】(a)は第2実施形態におけるART信号の出力までの流れを示す模式図、(b)は第2実施形態におけるART信号の出力の回避までの流れを示す模式図。

【図15】(a)は第2実施形態におけるART信号出力時における遊技の流れを示す模式図、(b)は第2実施形態におけるART信号出力回避時における遊技の流れを示す模式図。

**【発明を実施するための形態】**

**【0012】**

(第1実施形態)

以下、本発明を遊技機の一種であるパチンコ式スロットマシン(回胴式遊技機、以下、「パチスロ」と示す)に具体化した第1実施形態を図1～図12に基づき説明する。 30

**【0013】**

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f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SPが配設されている。

**【0014】**

前面扉12の前面中央には、中央パネル15が設けられないとともに、当該中央パネル15には、機内部に配設される図柄表示手段としてのドラムユニット13を透視可能な透視窓16が設けられている。透視窓16は、中央パネル15と一体形成された合成樹脂板から構成されている。ドラムユニット13は、各種の図柄が印刷された透光性を有する帯状のリールシートが外周に巻装された左リール13Lと、中リール13Cと、右リール13Rとから構成されている。そして、透視窓16には、左リール13Lを第1図柄列として、該第1図柄列が配置される隣には第2図柄列としての中リール13Cが配置され、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が配置されている。ドラムユニット13の各リール(左リール13L、中リール13C、及び右リール13R)に印刷される各図柄は、予め定められた順に各図柄がそれぞれに配列されている。ドラムユニット13の左リール13Lには、図柄L00～図柄L20の21個の図柄が配列さ 40

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 5 】

なお、本実施形態において各リールでは、「ベル」を模した図柄（ベル図柄）、「R E P L A Y」の文字が装飾された図柄（リプレイ図柄）、「スイカ（すいか）」を模した図柄（スイカ図柄）、「チェリー」を模した図柄（チェリー図柄）がそれぞれ配列されている。なお、これら図柄以外にも各リールには、各種図柄（例えば、「B A R」の文字が装飾された図柄等）がそれぞれ配列されている。以下では、各図柄を、「図柄」を省いて、「ベル」、「リプレイ」、「スイカ」、「チェリー」という場合もある。

#### 【 0 0 1 6 】

各リールは、各々に対応して設けられたステッピングモータにより独立して縦方向に回転及び停止するように構成されており、各リールが回転することによって透視窓 1 6 には各種図柄が連続的に変化しつつ表示（変動）される。そして、各リールの回転が停止した場合、透視窓 1 6 には、各リールのリールシートに印刷された複数の図柄のうち、連続する 3 つの図柄が上段、中段、下段の位置に停止表示される。このため、透視窓 1 6 は、各リールにおいて 3 つの図柄が表示可能な大きさで形成されている。また、各リールには、該各リールの回転位置を検出するためのリールセンサ S E 1 , S E 2 , S E 3 （図 4 に示す）が各リールにそれぞれ対応するように設けられている。

#### 【 0 0 1 7 】

また、図 1 及び図 2 に示すように、パチスロ 1 0 には、透視窓 1 6 から透視可能な図柄の表示領域において、停止表示される図柄の組み合わせ（導出される表示結果）を規定する複数（本実施形態では 5 本）の図柄停止ラインが形成されている。本実施形態では、図柄停止ラインとして、停止表示される図柄の組み合わせを入賞と判定しうる 4 本の入賞ライン L 1 ~ L 4 （実線で示す）と、停止表示される図柄の組み合わせを入賞と判定し得ない非入賞ライン L 5 （破線で示す）が形成されている。

#### 【 0 0 1 8 】

入賞ライン L 1 ~ L 4 は、これら図柄停止ライン上に停止表示された図柄の組み合わせが賞を付与する態様である場合、該図柄の組み合わせに応じた賞を付与することとして有効と判定する有効ラインとなる。以下の説明で、単に「入賞ライン」という場合には、入賞ライン L 1 ~ L 4 を意味する。

#### 【 0 0 1 9 】

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

#### 【 0 0 2 0 】

具体的に説明すると、図 2 に示すように、本実施形態の透視窓 1 6 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。これら 9 つの図柄停止位置 D 1 ~ D 9 は、縦方向に上段、中段、下段に対応するとともに、横方向に左リール 1 3 L 、中リール 1 3 C 、右リール 1 3 R に対応するよう 3 列に配置されている。そして、遊技者側から見て左側の上に位置する左リール用上停止位置 D 1 と、遊技者側から見て左側の中央に位置する左リール用中停止位置 D 2 と、遊技者側から見て左側の下に位置する左リール用下停止位置 D 3 は、左リール 1 3 L に対応する図柄停止位置とされ、左リール 1 3 L の図柄配列において連続する 3 個の図柄が表示される。また、遊技者側から見て中側の上に位置す

10

20

30

40

50

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。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。

#### 【 0 0 2 1 】

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

#### 【 0 0 2 2 】

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 7 が構成されている。各種情報表示部 1 7 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 3 】

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 ( M A X B E T ) が設定され且つ貯留データ ( クレジット ) がクレジット上限枚数に達した場合に消灯する。再遊技表示用ランプは、変動ゲームにおいて再遊技役としてのリプレイ役が入賞した場合に点灯する。ウェイト表示用ランプは、ウェイトタイム中に開始操作が検出された場合に点灯し、ウェイトタイムが経過した後に消灯する。ウェイトタイムは、変動ゲームがあまり速く進行し過ぎてしまうことを規制するために設定された最短遊技時間であり、このウェイトタイム中に開始操作が検出されると、ウェイトタイムが経過した後に各リールの回転動作が開始するように設定されている。状態ランプは、変動ゲームの進行に合わせて点灯 / 消灯をする。

#### 【 0 0 2 4 】

また、賭数表示部は、3 つのランプから構成されており、変動ゲームのベット数に応じてランプが点灯する。1 ベット ( 1 B E T ) で 1 つのランプが点灯し、2 ベット ( 2 B E T ) で 2 つのランプが点灯し、3 ベット ( 3 B E T ) 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。

#### 【 0 0 2 5 】

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 1 8 が配設されている。メダル投入口 1 8 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 4 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 B E T ボタン 1 9 と M A X B E T ボタン 2 0 とが設けられている。B E T ボタン 1 9 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 0 は、1 回の変動ゲームにおいて許容

10

20

30

40

50

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。

#### 【0026】

また、前面扉 12 の前面において各 B E T ボタン 19, 20 の左下方位置には、精算スイッチ 21 が設けられている。精算スイッチ 21 は、変動ゲームの開始に伴ってベットされたメダル（遊技媒体）、又は機内部に貯留記憶されているクレジットを払い戻すときに使用（操作）するスイッチである。また、精算スイッチ 21 の右方位置には、変動ゲームを開始する際に操作する遊技開始操作手段としてのスタートレバー 22 が設けられている。そして、本実施形態では、ベット数の設定終了後にスタートレバー 22 を操作することにより、各リールの回転動作が開始される。

10

#### 【0027】

スタートレバー 22 の右方位置には、遊技者により操作される導出操作受付手段としてのストップボタン 23L, 23C, 23R が設けられている。ストップボタン 23L, 23C, 23R 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。

#### 【0028】

また、前面扉 12 の前面における下部中央部にはメダル排出口 24 が形成されている。また、前面扉 12 の前面における下部には、メダル排出口 24 から排出されたメダルを受ける受皿 25 が配設されている。

#### 【0029】

また、図 1 に破線で示すように、パチスロ 10 本体においてドラムユニット 13 の下方となる位置には、パチスロ 10 内部において、投入されたメダルを貯留するためのホッパー 26 が配置されている。このホッパー 26 の下方側にはメダル排出口 24 が位置し、図柄の組み合わせが遊技者に賞メダルを付与する予め定める賞態様（役）になった場合には、ホッパー 26 に貯留されたメダルがメダル排出口 24 へと払出される。前面扉 12 の裏面側においてメダル投入口 18 の下方位置には、該メダル投入口 18 とホッパー 26 とを繋ぐようにメダルセレクター 27 が配設されている。

20

#### 【0030】

次に、遊技者が遊技として変動ゲームを行うための操作や、この操作に伴う各種装置の作動状況を説明する。

30

変動ゲームに対するメダルの投入又は各 B E T ボタン 19, 20 の操作が可能な状態において、各 B E T ボタン 19, 20 を操作することでベット数を設定することができる。B E T ボタン 19 の操作によっては、貯留記憶されているクレジットから 1 ベット分の枚数（メダル 1 枚）相当分のクレジットがベット数（賭数）として設定される。また、M A X B E T ボタン 20 の操作によっては、貯留されているクレジットから対象とする変動ゲームで設定可能な最大ベット数分のクレジットがベット数（賭数）として設定される。なお、本実施形態では、3 ベットによる変動ゲームを許容する。

#### 【0031】

また、本実施形態では、メダル投入口 18 からベット数に相当する枚数のメダルを投入することで各ベット数を設定することも可能であって、メダル 1 枚の投入で 1 ベット分のベット数が設定されるとともに、メダル 3 枚の投入で 3 ベット分のベット数が設定される。なお、対象とする遊技で設定可能な最大ベット数（本実施形態では 3 ベット）を超える分のメダルがメダル投入口 18 から投入される場合、クレジット機能の使用時にはクレジットとして記憶される一方で、クレジット機能の非使用時には図示しない経路を辿ってメダル排出口 24 から遊技者に返却される。

40

#### 【0032】

本実施形態では、遊技者の各 B E T ボタン 19, 20 の操作により、それぞれに応じたベット数が設定され、合わせて 4 本の入賞ラインが有効となるように設定される。入賞ラインが有効になるとは、当該入賞ライン上に表示された図柄の組み合わせが有効となることで、有効な入賞ライン上に表示された図柄の組み合わせに応じた制御（賞メダルの払い

50

出しなど)が行われる。本実施形態における変動ゲームでは常に4本の入賞ラインが有効となる。

#### 【0033】

上記のようにベット数が設定され、スタートレバー22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22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23L, 23C, 23Rの操作が受付可能になる。続いて、遊技者により各ストップボタン23L, 23C, 23Rが操作されると、対応する各リールが停止され、対応する列の上段、中段及び下段に図柄が透視窓16に表示される。

10

#### 【0034】

そして、各リールの全てが停止された時点で、入賞ラインに停止表示された図柄の組み合わせが予め定めた賞態様を形成する場合に入賞となり、入賞した賞態様に応じた賞として、賞メダルの払い出し等が遊技者に付与される。

#### 【0035】

本実施形態の変動ゲームは、ベット数の設定後のスタートレバー22の開始操作を契機に開始し、ストップボタン23L, 23C, 23Rの停止操作による図柄の組み合わせの停止表示を契機に終了することを1回として行われる。なお、賞メダルの払い出しを伴う変動ゲームは、賞メダルの払い出しを完了して終了する。

#### 【0036】

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。

20

図3に示すように、内部で決定される当選役に基づき入賞ライン上に停止表示可能となる図柄の組み合わせ(停止結果)と、該図柄の組み合わせに対応する賞とが定められている。

#### 【0037】

具体的に、図3に示す当選役に基づき停止表示可能となる図柄の組み合わせの何れも入賞ライン上に停止表示されない場合、賞メダルの遊技者への付与が行われない(1枚以上の賞メダルを付与しない)。以下の説明で、図3に示す何れにも対応しない図柄の組み合わせにより入賞ラインを形成する場合の図柄の組み合わせを「はずれ停止目」という。

30

#### 【0038】

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枚の賞メダルを払い出すことを定めている。なお、入賞ラインを形成する中リール13C及び右リール13Rの停止位置に停止表示される図柄は何れの図柄(「ANY」)でもよい。以下の説明で、[チェリー・ANY・ANY]により入賞ラインを形成する賞態様(図柄の組み合わせ)を「チェリー停止目」という。このチェリー停止目は、当選役として「チェリー役」の決定により入賞可能(停止表示可能)とされている。

#### 【0039】

また、[スイカ・スイカ・スイカ]が入賞ライン上に停止表示される場合には、6枚の賞メダルを払い出すことを定めている。以下の説明で、[スイカ・スイカ・スイカ]により入賞ラインを形成する賞態様(図柄の組み合わせ)を「スイカ停止目」という。このスイカ停止目は、当選役として「スイカ役」の決定により入賞可能(停止表示可能)とされている。

40

#### 【0040】

また、[ANY・ベル・ANY]が入賞ライン上に停止表示される場合には、4枚の賞メダルを払い出すことを定めている。なお、入賞ラインを形成する左リール13L及び右リール13Rの停止位置に停止表示される図柄は何れの図柄(「ANY」)でもよい。以下の説明で、[ANY・ベル・ANY]により入賞ラインを形成する賞態様(図柄の組み合わせ)を「ベル停止目」という。このベル停止目は、当選役として「左正解ベル役」、「中正解ベル役」、「右正解ベル役」の何れかの決定により入賞可能(停止表示可能)と

50

されている。

#### 【0041】

本実施形態において、これら「チェリー役」、「スイカ役」、「左正解ベル役」、「中正解ベル役」、「右正解ベル役」は、入賞に基づいて賞メダルの払い出しを定めた当選役（払出役）となる。以下の説明で、単に「ベル役」という場合には、「左正解ベル役」、「中正解ベル役」、「右正解ベル役」を纏めて意味する。

#### 【0042】

また、[リプレイ・リプレイ・リプレイ]が入賞ライン上に停止表示される場合には、遊技者がベット数をベットすることなく内部で自動的にベット数が設定されることで次の変動ゲームを行う再遊技を付与することを定めている。以下、[リプレイ・リプレイ・リプレイ]により入賞ラインを形成する賞態様（図柄の組み合わせ）を「リプレイ停止目」という。このリプレイ停止目は、当選役として「通常リプレイ役1」～「通常リプレイ役18」、及び「通常リプレイ役（不問）」の19種類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。10

#### 【0043】

また、[スイカ・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、上述した再遊技を付与することを定めている。以下、[スイカ・リプレイ・リプレイ]により入賞ラインを形成する賞態様（図柄の組み合わせ）を「昇格停止目」という。この昇格停止目は、当選役として「昇格リプレイ役1」～「昇格リプレイ役3」の3種類の何れかの決定により入賞可能（停止表示可能）とされている。20

#### 【0044】

また、[スイカ・リプレイ・スイカ]が入賞ライン上に停止表示される場合には、上述した再遊技を付与することを定めている。以下、[スイカ・リプレイ・スイカ]により入賞ラインを形成する賞態様（図柄の組み合わせ）を「突入停止目」という。この突入停止目は、当選役として「突入りリプレイ役1」～「突入りリプレイ役4」の4種類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。

#### 【0045】

また、[ベル・リプレイ・ベル]が入賞ライン上に停止表示される場合には、上述した再遊技を付与することを定めている。以下、[ベル・リプレイ・ベル]により入賞ラインを形成する賞態様（図柄の組み合わせ）を「転落停止目」という。この転落停止目は、当選役として「転落リプレイ役1」～「転落リプレイ役9」の9種類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。30

#### 【0046】

本実施形態において、これら各種リプレイ役は、入賞に基づいて上述した再遊技の付与を定めた再遊技役となる。以下の説明で、「通常リプレイ役」という場合には、「通常リプレイ役1」～「通常リプレイ役18」、及び「通常リプレイ役（不問）」を纏めて意味する。また、「通常リプレイ役」の中でも「カウント用通常リプレイ役」という場合には、「通常リプレイ役1」～「通常リプレイ役6」を意味する。また、「昇格リプレイ役」という場合には、「昇格リプレイ役1」～「昇格リプレイ役3」を纏めて意味する。また、「突入りリプレイ役」という場合には、「突入りリプレイ役1」～「突入りリプレイ役4」を纏めて意味する。また、「転落リプレイ役」という場合には、「転落リプレイ役1」～「転落リプレイ役9」を纏めて意味する。また、単に「リプレイ役」という場合には、「通常リプレイ役」、「昇格リプレイ役」、「突入りリプレイ役」、及び「転落リプレイ役」を纏めて意味する。40

#### 【0047】

なお、上述した再遊技では、遊技者がベット数をベットすることなく変動ゲームを行うことができるのあって、賞メダルの遊技者への付与が行われない（1枚以上の賞メダルを付与しない）。すなわち、リプレイ役の入賞に基づいて遊技者は賞メダルの払い出しを得ることはない。

#### 【0048】

10

20

30

40

50

本実施形態において、各賞状様の入賞により賞メダルの払い出しや再遊技といった各賞の入賞の発生を許容する「チェリー役」、「スイカ役」、「ベル役」、及び「リプレイ役」といった当選役が小役となる。

#### 【0049】

また、本実施形態のパチスロ10は、リプレイ役の当選確率を変動させて、一般遊技を制御するRT機能（再遊技役確率変動機能）が搭載されている。本実施形態における一般遊技は、RT機能の作動様に応じた状態に制御されるとともに、RT機能の作動中にはその種類に応じた状態に制御される。

#### 【0050】

そして、RT機能により一般遊技では、RT機能の非作動の状態であってリプレイ役の合算の当選確率が低確率抽選状態（低確率）に設定された低確RT遊技に制御される場合がある。また、RT機能により一般遊技では、RT機能の作動の状態であってリプレイ役の合算の当選確率が低確率抽選状態から高確率抽選状態（高確率）へ変動（向上）される高確RT1遊技又は高確率RT2遊技に制御される場合がある。以下の説明で、低確RT遊技に制御される一般遊技を「低確RT遊技」といい、高確RT1遊技に制御される一般遊技を「高確RT1遊技」とい、高確RT2遊技に制御される一般遊技を「高確RT2遊技」という。

#### 【0051】

また、図1に示すように、パチスロ10は、遊技機設置設備、所謂、「島設備」に設置される。また、遊技機設置設備であって、パチスロ10の上方には、外部機器としてのデータカウンターDCが設置されている。データカウンターDCは、1台のパチスロ10に対して1台ずつ対応付けて設置されている。そして、データカウンターDCには、パチスロ10から出力される所定の制御信号（情報）に基づき発光可能な発光部Drが設けられているとともに、該所定の制御信号に基づき変動ゲームの実行回数やBN役の入賞回数や後述するARTモードに関する突入回数を表示（報知）する遊技情報報知部Dhが設けられている。なお、データカウンターDCには、パチスロ10（主制御基板40）が入力する所定の制御信号に基づき演算処理を実行し、発光部Drや遊技情報報知部Dhの表示内容を制御する制御CPUが搭載されている。また、パチスロ10が設置される遊技店には、その管理室等に外部機器としてのホールコンピュータHC（図4に示す）が設置されている。そして、ホールコンピュータHCには、パチスロ10から出力される所定の制御信号（情報）に基づき各種情報を収集して管理及び処理する。以下の説明で、「外部機器」という場合には、データカウンターDCとホールコンピュータHCを纏めて意味する。

#### 【0052】

次に、図4に示すパチスロ10の電気的構成を説明する。

パチスロ10の機裏側には、遊技機全体を制御する主制御基板40が装着されている。主制御基板40は、遊技機全体を制御するための各種処理を実行し、該処理結果に応じて各種の制御信号（制御コマンド）を演算処理し、該制御信号を出力する。また、機裏側には、遊技状態に応じた演出制御等を実行するサブ制御基板41が装着されている。サブ制御基板41は、主制御基板40が出力した各種の制御信号を入力し、該制御信号に基づき所定の制御を実行する。また、機裏側には、パチスロ10の外部に設置される外部機器に配線接続される接続手段としての外部端子板42が装着されている。

#### 【0053】

以下、主制御基板40について説明する。

主制御基板40は、制御動作を所定の手順で実行する主制御用CPU40aと、主制御用CPU40aの制御プログラムを格納する主制御用ROM40bと、必要なデータの書き込み及び読み出しができる主制御用RAM40cが設けられている。そして、主制御用CPU40aには、ドラムユニット13を構成する各リール（左リール13L、中リール13C、及び右リール13R）、リールセンサSE1～SE3、メダルセンサSE4が接続されている。また、主制御用CPU40aには、各種情報表示部17が接続されている。また、主制御用CPU40aには、BETボタン19と、MAXBETボタン20と、

10

20

30

40

50

精算スイッチ 21 と、スタートレバー 22 と、各ストップボタン 23L, 23C, 23R と、ホッパー 26 とが接続されている。

#### 【0054】

主制御用 CPU40a には、接続されるリールセンサ S E 1 ~ S E 3 から透視窓 16 で表示されている図柄（回転中の各リールの回転位置）に応じて第 1 ~ 第 3 の位置信号が入力される。第 1 の位置信号には左リール 13L が対応し、第 2 の位置信号には中リール 13C が対応し、第 3 の位置信号には右リール 13R が対応している。そして、主制御用 CPU40a は、第 1 ~ 第 3 の位置信号により各リールの回転位置及び停止位置を把握し、該第 1 ~ 第 3 の位置信号に基づき各リールの回転及び停止の制御を行う。また、主制御用 CPU40a には、接続されるメダルセンサ 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。また、主制御用 CPU40a には、接続される B E T ボタン 19、M A X B E T ボタン 20、精算スイッチ 21、スタートレバー 22 及びストップボタン 23L, 23C, 23R が操作されると、各ボタンが操作されたことを示す各種操作信号が入力される。  
10

#### 【0055】

また、主制御用 CPU40a には、外部端子板 42 の出力端子が配線接続されており、該外部端子板 42 の出力端子は、外部機器の入力端子と配線接続可能である。すなわち、外部端子板 42 は、その出力端子がホールコンピュータ H C の入力端子と配線接続される結果、主制御用 CPU40a とホールコンピュータ H C とを電気的に接続する。また、外部端子板 42 は、その出力端子がデータカウンター D C の入力端子と配線接続される結果、主制御用 CPU40a とデータカウンター D C とを電気的に接続する。  
20

#### 【0056】

また、主制御用 CPU40a は、各種抽選で用いる当選役決定乱数等の各種乱数の値を所定の周期毎に更新する乱数更新処理（乱数生成処理）を実行する。なお、当選役決定乱数は、主制御用 CPU40a が当選役決定テーブルにしたがい役（当選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 CPU40a 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 CPU40a 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。  
30

#### 【0057】

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 23L, 23C, 23R を遊技者が操作した時の操作のタイミングによって停止表示させる図柄を役毎に定めたものである。また、主制御用 RAM40c には、パチスロ 10 の動作中に適宜書き換えられる各種情報が記憶（設定）される。  
40

#### 【0058】

次に、図 5 (a), (b) に示す主制御用 ROM40b に記憶される当選役決定テーブル T1, T2, T3 について説明する。

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（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。一般遊技において、低確 R T 遊技に当選役決定テーブル T1 が、高確 R T 1 遊技に当選役決定テーブル T2 が、高確 R T 2 遊技に当選役決定テーブル T3 がそれぞれ対応付けられている。  
50

**【 0 0 5 9 】**

すなわち、図 5 ( a ) に示すように、当選役決定テーブル T 1 ~ T 3 では、当選情報群に基づくチェリー役、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。そして、一般遊技では、リプレイ役の当選確率が高確 R T 1 遊技 ( 1 / 3 . 3 ) 及び高確 R T 2 遊技 ( 1 / 1 . 9 ) で、低確 R T 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。また、一般遊技では、リプレイ役の当選確率が高確 R T 2 遊技 ( 1 / 1 . 9 ) で、高確 R T 1 遊技 ( 1 / 3 . 3 ) に比べて大きく高まるように当選役決定乱数が振分けられている一方、リプレイ役以外の各小役の当選確率が同一確率となるように当選役決定乱数が振分けられている。

**【 0 0 6 0 】**

このため、本実施形態では、リプレイ役の当選確率が高確率抽選状態に設定される高確 R T 1 遊技又は高確 R T 2 遊技において、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。さらに本実施形態では、リプレイ役の当選確率が高確率抽選状態に設定される中でも最も高く設定される高確 R T 2 遊技において、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）を最も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 R T 1 遊技又は高確 R T 2 遊技は、遊技者にとって有利な状態であり、中でも高確 R T 2 遊技は、遊技者にとって最も有利な状態である。

**【 0 0 6 1 】**

また、図 5 ( b ) に示すように、リプレイ役の当選確率は、低確 R T 遊技（当選役決定テーブル T 1 ）において、通常リプレイ役（不問）を対応付けた当選情報群と、昇格リプレイ役と通常リプレイ役の重複当選を対応付けた当選情報群のそれぞれの当選確率を規定している。なお、これらリプレイ役の重複当選の関係は、昇格リプレイ群 1 に対応付けた昇格リプレイ役 1 と通常リプレイ役 1 2 、昇格リプレイ群 2 に対応付けた昇格リプレイ役 2 と通常リプレイ役 1 3 、昇格リプレイ群 3 に対応付けた昇格リプレイ役 3 と通常リプレイ役 1 4 のそれぞれの組み合わせで重複当選する。

**【 0 0 6 2 】**

また、リプレイ役の当選確率は、高確 R T 1 遊技（当選役決定テーブル T 2 ）において、通常リプレイ役（不問）を対応付けた当選情報群と、突入りリプレイ役と転落リプレイ役と通常リプレイ役の重複当選を対応付けた当選情報群と、転落リプレイ役と通常リプレイ役の重複当選を対応付けた当選情報群のそれぞれの当選確率を規定している。なお、これらリプレイ役の重複当選の関係は、突入りリプレイ群 1 に対応付けた突入りリプレイ役 1 と転落リプレイ役 6 と通常リプレイ役 1 5 、突入りリプレイ群 2 に対応付けた突入りリプレイ役 2 と転落リプレイ役 7 と通常リプレイ役 1 6 のそれぞれの組み合わせで重複当選する。また、これらリプレイ役の重複当選の関係は、突入りリプレイ群 3 に対応付けた突入りリプレイ役 3 と転落リプレイ役 8 と通常リプレイ役 1 7 、突入りリプレイ群 4 に対応付けた突入りリプレイ役 4 と転落リプレイ役 9 と通常リプレイ役 1 8 のそれぞれの組み合わせで重複当選する。また、これらリプレイ役の重複当選の関係は、転落リプレイ群 1 に対応付けた転落リプレイ役 1 と通常リプレイ役 7 、転落リプレイ群 2 に対応付けた転落リプレイ役 2 と通常リプレイ役 8 、転落リプレイ群 3 に対応付けた転落リプレイ役 3 と通常リプレイ役 9 のそれぞれの組み合わせで重複当選する。また、これらリプレイ役の重複当選の関係は、転落リプレイ群 4 に対応付けた転落リプレイ役 4 と通常リプレイ役 1 0 、転落リプレイ役 5 と通常リプレイ役 1 1 のそれぞれの組み合わせで重複当選する。

**【 0 0 6 3 】**

また、リプレイ役の当選確率は、高確 R T 2 遊技（当選役決定テーブル T 3 ）において、カウント用通常リプレイ役を対応付けた当選情報群（カウント用通常リプレイ群、すなわち通常リプレイ群 1 ~ 6 ）と、転落リプレイ役と通常リプレイ役の重複当選を対応付けた当選情報群のそれぞれの当選確率を規定している。なお、これらリプレイ役の重複当選の関係は、転落リプレイ群 1 に対応付けた転落リプレイ役 1 と通常リプレイ役 7 、転落リプレイ群 2 に対応付けた転落リプレイ役 2 と通常リプレイ役 8 、転落リプレイ群 3 に対応付けた転落リプレイ役 4 と通常リプレイ役 1 0 、転落リプレイ役 5 と通常リプレイ役 1 1 のそれぞれの組み合わせで重複当選する。

10

20

30

40

50

付けた転落リプレイ役3と通常リプレイ役9のそれぞれの組み合わせで重複当選する。また、これらリプレイ役の重複当選の関係は、転落リプレイ群4に対応付けた転落リプレイ役4と通常リプレイ役10、転落リプレイ群5に対応付けた転落リプレイ役5と通常リプレイ役11のそれぞれの組み合わせで重複当選する。

#### 【0064】

以下の説明で、「昇格リプレイ役の当選」という場合には、昇格リプレイ群1～3の当選を意味する。また、「突入りリプレイ役の当選」という場合には、突入りリプレイ群1～4の当選を意味する。また、「転落リプレイ役の当選」という場合には、転落リプレイ群1～5の当選を意味する。また、「カウント用通常リプレイ役の当選」という場合には、カウント用通常リプレイ群、すなわち通常リプレイ群1～6の当選を意味する。この通常リプレイ群1には通常リプレイ役1の単独当選、通常リプレイ群2には通常リプレイ役2の単独当選、通常リプレイ群3には通常リプレイ役3の単独当選、通常リプレイ群4には通常リプレイ役4の単独当選、通常リプレイ群5には通常リプレイ役5の単独当選、通常リプレイ群6には通常リプレイ役6の単独当選のそれぞれを対応付けている。なお、「通常リプレイ役(不問)の当選」という場合には、通常リプレイ役(不問)の当選を対応付けた当選情報群の当選を意味する。また、「チエリー役の当選」という場合には、チエリー役の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、スイカ役の当選を対応付けた当選情報群の当選を意味する。また、「ベル役の当選」や「左正解ベル役の当選」という場合には、左正解ベル役の当選を対応付けた当選情報群の当選を意味する。また、「ベル役の当選」や「中正解ベル役の当選」という場合には、中正解ベル役の当選を対応付けた当選情報群の当選を意味する。また、「ベル役の当選」や「右正解ベル役の当選」という場合には、右正解ベル役の当選を対応付けた当選情報群の当選を意味する。10

#### 【0065】

以下、サブ制御基板41について説明する。

サブ制御基板41は、制御動作を所定の手順で実行するサブ制御用CPU41aと、サブ制御用CPU41aの制御プログラムを格納するサブ制御用ROM41bと、必要なデータの書き込み及び読み出しができるサブ制御用RAM41cが設けられている。そして、サブ制御用CPU41aには、演出表示装置14、スピーカSP、ランプRが接続されている。20

#### 【0066】

サブ制御用CPU41aは、各種抽選で用いる各種乱数の値を所定の周期毎に更新する乱数更新処理(乱数生成処理)を実行する。また、サブ制御用ROM41bには、サブ制御プログラムが記憶されている。また、サブ制御用ROM41bには、演出表示装置14の表示演出態様が示される表示演出パターンや、スピーカSPの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。具体的に、サブ制御用RAM41cには、遊技状態に係るサブ用状態情報(フラグなど)がサブ制御用CPU41aにより記憶(設定)される。30

#### 【0067】

以下、主制御用CPU40aがメイン制御プログラムに基づき実行する変動ゲームに係る処理について説明する。

主制御用CPU40aは、各種操作信号を入力すると、各種操作信号に定める所定の制御を実行する。そして、主制御用CPU40aは、各種操作信号の入力や各種制御により、各種情報表示部17の表示制御をその都度実行する。また、主制御用CPU40aは、賞態様の入賞に基づいて賞メダルを払い出す場合、クレジット上限枚数(本実施形態では、「50(枚)」)を超えるとき、駆動信号をホッパー26に出力して、駆動信号を1回出力する毎に賞メダルを1枚払い出せるように制御する。なお、主制御用CPU40aは、クレジットの清算時、駆動信号をホッパー26に出力して、クレジット分のメダルを遊技者に払い出せるように制御する。4050

**【 0 0 6 8 】**

そして、主制御用CPU40aは、メダル投入口18よりメダルが投入される、又は各BETボタン19, 20の操作信号を入力すると、ベット数を設定する。また、主制御用CPU40aは、各BETボタン19, 20の操作毎に、クレジット数を更新する。また、主制御用CPU40aは、メダルの投入によりクレジット数を増加させる場合、クレジット数を更新させる。そして、主制御用CPU40aは、3ベットのベット数を設定するときに変動ゲームを行うことができるゲーム開始可能な状態を生起する。

**【 0 0 6 9 】**

続いて、主制御用CPU40aは、ゲーム開始可能な状態において、スタートレバー22の操作信号を入力すると、役抽選（内部抽選）を行う。そして、主制御用CPU40aは、主制御用RAM40cから当選役決定乱数の値を取得し、該値が主制御用ROM40bに記憶されている当選役決定テーブルの各当選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CPU40aは、遊技状態に応じた当選役決定テーブルを用いて当選とする当選情報群を決定する。このように主制御用CPU40aは、当選情報群を決定することで、該当選情報群に対応付けられた当選役の当選を決定する。なお、主制御用CPU40aは、遊技状態を示す状態情報（フラグなど）を主制御用RAM40cに設定して遊技状態を把握している。本実施形態では、このようにして役抽選を行う主制御用CPU40aが当選役決定手段として機能する。

**【 0 0 7 0 】**

そして、主制御用CPU40a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RAM40cに記憶（設定）する。すなわち、主制御用CPU40aは、小役の当選を決定すると、該小役の入賞の発生の有無に関係なく役抽選の対象とする変動ゲーム（1回）の終了により、主制御用RAM40cの小役の役情報を消去（クリア）する。このため、小役は、当選の決定を入賞が発生するか否かに関係なく次以後の変動ゲームに跨って持越不可能な当選役となる。

**【 0 0 7 1 】**

また、主制御用CPU40aは、遊技者によるスタートレバー22の操作を検出したタイミング（役抽選等の所定の処理を行った後）で、変動ゲームの開始を指示するとともに、役抽選の抽選結果及び変動ゲームが行われる遊技状態を示した変動ゲーム開始コマンドをサブ制御基板41（サブ制御用CPU41a）に出力する。この変動ゲーム開始コマンドは、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、主制御用CPU40aは、遊技者によるスタートレバー22の操作を検出して直前の変動ゲームの終了からウェイトタイムが経過している状態において、各リールの回転動作を開始させるように各リールを制御する。また、サブ制御基板41（サブ制御用CPU41a）への変動ゲーム開始コマンドは、各リールの回転動作の開始に合わせて出力するようにもできる。

**【 0 0 7 2 】**

続いて、主制御用CPU40aは、遊技者の操作に基づくストップボタン23L, 23C, 23Rの各種操作信号を入力すると、各種操作信号に対応するリールを停止させるための制御（停止制御）を行う。また、主制御用CPU40aは、各リールに対応するリールセンサからの位置信号により、各リールの変動又は停止の情報を把握する。すなわち、各リールセンサからの位置信号は、各リールの変動中に各リールの変動状況を主制御用CPU40aに把握させる一方、各リールの停止中に各リールの停止状況を主制御用CPU40aに把握させる。なお、主制御用CPU40aは、ストップボタン23L, 23C, 23Rからの各種操作信号が入力されるまでの間、回転中のリールについて停止制御を行わないで回転動作を維持させる。

**【 0 0 7 3 】**

また、主制御用CPU40aは、ストップボタン23L, 23C, 23Rの各種操作信号を入力すると、各種操作信号をサブ制御用CPU41aに出力する。このストップボタン23L, 23C, 23Rの各種操作信号は、ストップボタン23L, 23C, 23Rの

10

20

30

40

50

遊技者による操作状況、すなわち何れのストップボタンが操作されたかやストップボタンが操作された順番をサブ制御基板 41 (サブ制御用 C P U 41 a) に把握させる。

#### 【0074】

次に、主制御用 C P U 40 a が行う停止制御について説明する。

主制御用 C P U 40 a は、決定した当選情報群に基づき各ストップボタン 23 L, 23 C, 23 R が遊技者により操作されるタイミングから所定の範囲内（最大で 4 図柄分）で各リールを停止させて、任意の図柄の組み合わせを停止表示させる。主制御用 C P U 40 a は、回転中の各リールを停止させる場合、当選している当選役と各ストップボタン 23 L, 23 C, 23 R の操作タイミングから主制御用 R O M 40 b に記憶される停止テーブルに基づく図柄の組み合わせを停止表示させる停止制御を行う。このため、各リールは、ストップボタン 23 L, 23 C, 23 R 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。

10

#### 【0075】

このため、各リールでは、停止させたい種類の図柄の間に挟む他の種類の図柄が 5 つ以上の部分を有していない場合、すべり制御を伴う結果、何れかの入賞ライン上に停止させたい種類の図柄を停止表示させることができる。一方、各リールでは、停止させたい種類の図柄の間に挟む他の種類の図柄が 5 つ以上の部分を有している場合、すべり制御を伴っても、何れの入賞ラインにも停止させたい種類の図柄を停止表示させることができない場合がある。このようにしてストップボタン 23 L, 23 C, 23 R の遊技者による停止操作に基づいて各リールの停止制御を行う主制御用 C P U 40 a が、導出制御手段として機能する。

20

#### 【0076】

そして、主制御用 C P U 40 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 40 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。

30

#### 【0077】

また、主制御用 C P U 40 a は、スイカ役の当選時、遊技者による停止操作のタイミングが予め定めたタイミングで行われる場合、スイカ停止目を停止表示させる。一方、主制御用 C P U 40 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。

#### 【0078】

そして、小役の何れの当選役も決定しない、すなわちはずれ役の当選時、主制御用 C P U 40 a は、遊技者による停止操作のタイミングに関係なくはずれ停止目を停止表示させる。

40

#### 【0079】

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

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

#### 【0080】

そして、主制御用 C P U 40 a は、ベル役の当選に基づき押し順正解となる場合、図 6 (a) に示すように、中リール 13 C の中段（中リール用中停止位置 D 5）であって、入

50

賞ライン L 1 , L 3 , L 4 の 3 本に跨るように [ ANY · ベル · ANY ] を停止表示させる。なお、主制御用 CPU40a は、ベル役の当選に基づき押し順正解となる場合、左リール 13L 及び右リール 13R を [ ANY ] と定めているが、[ ベル · ベル · ベル ] により入賞ライン L 1 , L 3 , L 4 の何れかを形成するように各リールを停止表示させる。このように入賞ラインの複数本に跨る停止表示では、後述するようにベル役の入賞が該複数本分（本実施形態では、3 本分）、同時に発生することになる。以下の説明で、「ベル役の入賞」又は「ベル入賞」という場合には、ベル役に基づく入賞ラインの複数本に跨る停止表示を意味する。

#### 【 0081 】

一方、主制御用 CPU40a は、ベル役の当選に基づき押し順不正解となる場合、図 6 ( b ) に示すように、中リール 13C の上段（中リール用上停止位置 D4 ）であって、入賞ライン L 2 の 1 本のみに跨るように [ ANY · ベル · ANY ] を停止表示させる。なお、主制御用 CPU40a は、ベル役の当選に基づき押し順不正解となる場合、左リール 13L 及び右リール 13R を [ ANY ] と定めているが、[ ベル · ベル · ベル ] により入賞ライン L 2 を形成するように各リールを停止表示させる。以下の説明で、「ベル役の取りこぼし」又は「ベルこぼし」という場合には、ベル役に基づく入賞ラインの 1 本のみに跨る停止表示を意味する。

#### 【 0082 】

すなわち、左正解ベル役の当選時には、左リール 13L を停止指示するストップボタン 23L が最初に操作されることを、押し順正解としてベル入賞となるベル停止目が停止表示される。一方、左正解ベル役の当選時には、左リール 13L 以外を停止指示するストップボタン 23C , 23R の何れかが最初に操作されることを、押し順不正解としてベルこぼしとなるベル停止目が停止表示される。

#### 【 0083 】

また、中正解ベル役の当選時には、中リール 13C を停止指示するストップボタン 23C が最初に操作されることを、押し順正解としてベル入賞となるベル停止目が停止表示される。一方、中正解ベル役の当選時には、中リール 13C 以外を停止指示するストップボタン 23L , 23R の何れかが最初に操作されることを、押し順不正解としてベルこぼしとなるベル停止目が停止表示される。

#### 【 0084 】

また、右正解ベル役の当選時には、右リール 13R を停止指示するストップボタン 23R が最初に操作されることを、押し順正解としてベル入賞となるベル停止目が停止表示される。一方、右正解ベル役の当選時には、右リール 13R 以外を停止指示するストップボタン 23L , 23C の何れかが最初に操作されることを、押し順不正解としてベルこぼしとなるベル停止目が停止表示される。

#### 【 0085 】

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

#### 【 0086 】

次に、リプレイ役（昇格リプレイ役、突入りリプレイ役、転落リプレイ役、通常リプレイ役）の当選時における停止制御について説明する。

図 7 ( a ) ~ ( d ) に示すように、本実施形態のパチスロ 10 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を操作する押し順に基づいて行う制御が異なる。本実施形態では、重複当選の対象であって、ストップボタンを操作する押し順に基づいて異なる停止目を停止表示可能にする昇格リプレイ役、突入りリプレイ役、及び転落リプレイ役が特定入賞役に相当する。

#### 【 0087 】

そして、図 10 に示すように、本実施形態では、昇格リプレイ役（昇格リプ）の当選に

10

20

30

40

50

おいて、昇格リプレイ群毎に昇格停止目（「昇格」）を停止表示させるための特定の停止操作となる昇格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、昇格リプレイ群毎にリプレイ停止目（「通常」）を停止表示させるための通常用の押し順がそれぞれ定められている。そして、本実施形態では、何れかの昇格リプレイ役の当選に基づいてそれぞれに対応する各種押し順が選択されることになる。なお、昇格リプレイ役の当選において、昇格用の押し順は、遊技者の停止操作が特定の停止操作と一致する場合を意味する一方、通常用の押し順は、遊技者の停止操作が特定の停止操作と不一致する場合を意味する。

#### 【0088】

なお、図10において、[左中右]等は、各リールを停止させる順、すなわちストップボタンの停止操作の順を前から順に並べて表記している。この表記は、ストップボタン23L(左) ストップボタン23C(中) ストップボタン23R(右)の順の停止操作を意味する。

#### 【0089】

そして、図7(a)に示すように、主制御用CPU40aは、昇格リプレイ役の当選(昇格リプレイ群当選)に基づき昇格用の押し順となる場合、入賞ラインL2の1本のみに跨るように[スイカ・リプレイ・リプレイ]、すなわち特定停止態様となる昇格停止目を停止表示させる。以下の説明で、「昇格リプレイ役の入賞」又は「昇格入賞」という場合には、各昇格リプレイ群に対応付けた各昇格リプレイ役に基づく昇格停止目の停止表示を意味する。

#### 【0090】

一方、図7(d)に示すように、主制御用CPU40aは、昇格リプレイ役の当選に基づき通常用の押し順となる場合、[リプレイ・リプレイ・リプレイ]、すなわち通常停止態様となるリプレイ停止目を停止表示させる。なお、リプレイ停止目に関しては、入賞ラインL1の1本のみに跨るように停止表示させる。以下の説明で、「通常リプレイ役の入賞」又は「通常入賞」という場合には、各リプレイ群に対応付けた各通常リプレイ役に基づくリプレイ停止目の停止表示を意味する。

#### 【0091】

すなわち、図10に示すように、昇格リプレイ群1(昇格リプ1)には、[中左右]の昇格用の押し順が定められている。このため、昇格リプレイ群1の当選時には、[中左右]の停止操作により昇格入賞となる昇格停止目が停止表示される。一方、昇格リプレイ群1の当選時には、通常用の押し順となる[中左右]以外の停止操作により該昇格リプレイ群1に対応付けた昇格リプレイ役1と重複当選の関係にある通常リプレイ役12に基づく通常入賞となるリプレイ停止目が停止表示される。

#### 【0092】

また、昇格リプレイ群2(昇格リプ2)には、[中右左]の昇格用の押し順が定められている。このため、昇格リプレイ群2の当選時には、[中右左]の停止操作により昇格入賞となる昇格停止目が停止表示される。一方、昇格リプレイ群2の当選時には、通常用の押し順となる[中右左]以外の停止操作により該昇格リプレイ群2に対応付けた昇格リプレイ役2と重複当選の関係にある通常リプレイ役13に基づく通常入賞となるリプレイ停止目が停止表示される。

#### 【0093】

また、昇格リプレイ群3(昇格リプ3)には、[右左中]又は[右中左]の昇格用の押し順が定められている。このため、昇格リプレイ群3の当選時には、[右左中]又は[右中左]の停止操作により昇格入賞となる昇格停止目が停止表示される。一方、昇格リプレイ群3の当選時には、通常用の押し順となる[右左中]及び[右中左]以外の停止操作により該昇格リプレイ群3に対応付けた昇格リプレイ役3と重複当選の関係にある通常リプレイ役14に基づく通常入賞となるリプレイ停止目が停止表示される。

#### 【0094】

また、図10に示すように、本実施形態では、突入りプレイ役(突入りリプ)の当選にお

10

20

30

40

50

いて、突入りプレイ群毎に突入停止目（「突入」）を停止表示させるための特定の停止操作となる突入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、突入りプレイ群毎に転落停止目（「転落」）を停止表示させるための転落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、突入りプレイ群毎にリプレイ停止目（「通常」）を停止表示させるための通常用の押し順がそれぞれ定められている。そして、本実施形態では、何れかの突入りプレイ役の当選に基づいてそれぞれに対応する各種押し順が選択されることになる。なお、突入りプレイ役の当選において、突入用の押し順は、遊技者の停止操作が特定の停止操作と一致する場合を意味する一方、転落用又は通常用の押し順は、遊技者の停止操作が特定の停止操作と不一致する場合を意味する。

## 【0095】

10

そして、図7(c)に示すように、主制御用CPU40aは、突入りプレイ役の当選（突入りプレイ群当選）に基づき突入用の押し順となる場合、入賞ラインL2の1本のみに跨るように〔スイカ・リプレイ・スイカ〕、すなわち特定停止様となる突入停止目を停止表示させる。以下の説明で、「突入りプレイ役の入賞」又は「突入入賞」という場合には、各突入りプレイ群に対応付けた各突入りプレイ役に基づく突入停止目の停止表示を意味する。

## 【0096】

一方、図7(b), (d)に示すように、主制御用CPU40aは、突入りプレイ役の当選に基づき転落用又は通常用の押し順となる場合、〔ベル・リプレイ・ベル〕、すなわち転落停止目、又は〔リプレイ・リプレイ・リプレイ〕、すなわち通常停止様となるリプレイ停止目の何れかを停止表示させる。なお、転落停止目に関しては、入賞ラインL3の1本のみに跨るように停止表示させる。以下の説明で、「転落リプレイ役の入賞」又は「転落入賞」という場合には、各リプレイ群に対応付けた各転落リプレイ役に基づく転落停止目の停止表示を意味する。

20

## 【0097】

すなわち、図10に示すように、突入りプレイ群1（突入りP1）には、〔左中右〕又は〔左右中〕の突入用の押し順が定められている。このため、突入りプレイ群1の当選時には、〔左中右〕又は〔左右中〕の停止操作により突入入賞となる突入停止目が停止表示される。一方、突入りプレイ群1の当選時には、通常用の押し順となる〔右左中〕又は〔右中左〕の停止操作により該突入りプレイ群1に対応付けた突入りプレイ役1と重複当選の関係にある通常リプレイ役15に基づく通常入賞となるリプレイ停止目が停止表示される。また、突入りプレイ群1の当選時には、転落用の押し順となる〔左中右〕、〔左右中〕、〔右左中〕、及び〔右中左〕以外の停止操作により該突入りプレイ群1に対応付けた突入りプレイ役1と重複当選の関係にある転落リプレイ役6に基づく転落入賞となる転落停止目が停止表示される。

30

## 【0098】

また、突入りプレイ群2（突入りP2）には、〔中左右〕の突入用の押し順が定められている。このため、突入りプレイ群2の当選時には、〔中左右〕の停止操作により突入入賞となる突入停止目が停止表示される。一方、突入りプレイ群2の当選時には、通常用の押し順となる〔中右左〕の停止操作により該突入りプレイ群2に対応付けた突入りプレイ役2と重複当選の関係にある通常リプレイ役16に基づく通常入賞となるリプレイ停止目が停止表示される。また、突入りプレイ群2の当選時には、転落用の押し順となる〔中左右〕及び〔中右左〕以外の停止操作により該突入りプレイ群2に対応付けた突入りプレイ役2と重複当選の関係にある転落リプレイ役7に基づく転落入賞となる転落停止目が停止表示される。

40

## 【0099】

また、突入りプレイ群3（突入りP3）には、〔中右左〕の突入用の押し順が定められている。このため、突入りプレイ群3の当選時には、〔中右左〕の停止操作により突入入賞となる突入停止目が停止表示される。一方、突入りプレイ群3の当選時には、通常用の押し順となる〔中左右〕の停止操作により該突入りプレイ群3に対応付けた突入りプレイ

50

役3と重複当選の関係にある通常リプレイ役17に基づく通常入賞となるリプレイ停止目が停止表示される。また、突入りプレイ群3の当選時には、転落用の押し順となる[中左右]及び[中右左]以外の停止操作により該突入りプレイ群3に対応付けた突入りプレイ役3と重複当選の関係にある転落リプレイ役8に基づく転落入賞となる転落停止目が停止表示される。

#### 【0100】

また、突入りプレイ群4(突入りップ4)には、[右左中]又は[右中左]の突入用の押し順が定められている。このため、突入りプレイ群4の当選時には、[右左中]又は[右中左]の停止操作により突入入賞となる突入停止目が停止表示される。一方、突入りプレイ群4の当選時には、通常用の押し順となる[左中右]又は[左右中]の停止操作により該突入りプレイ群4に対応付けた突入りプレイ役4と重複当選の関係にある通常リプレイ役18に基づく通常入賞となるリプレイ停止目が停止表示される。また、突入りプレイ群4の当選時には、転落用の押し順となる[左中右]、[左右中]、[右左中]、及び[右中左]以外の停止操作により該突入りプレイ群4に対応付けた突入りプレイ役4と重複当選の関係にある転落リプレイ役9に基づく転落入賞となる転落停止目が停止表示される。10

#### 【0101】

また、図10に示すように、本実施形態では、転落リプレイ役(転落リップ)の当選において、転落リプレイ群毎に転落停止目(「転落」)を停止表示させるための特定の停止操作となる転落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、転落リプレイ群毎にリプレイ停止目(「通常」)を停止表示させるための通常用の押し順がそれぞれ定められている。そして、本実施形態では、何れかの転落リプレイ役の当選に基づいてそれぞれに対応する各種押し順が選択されることになる。なお、転落リプレイ役の当選において、転落用の押し順は、遊技者の停止操作が特定の停止操作と一致する場合を意味する一方、通常用の押し順は、遊技者の停止操作が特定の停止操作と不一致する場合を意味する。20

#### 【0102】

そして、図7(b)に示すように、主制御用CPU40aは、転落リプレイ役の当選(転落当選)に基づき転落用の押し順となる場合、入賞ラインL3の1本のみに跨るように[ベル・リプレイ・ベル]、すなわち特定停止態様となる転落停止目を停止表示させる。30

#### 【0103】

一方、図7(d)に示すように、主制御用CPU40aは、転落リプレイ役の当選に基づき通常用の押し順となる場合、[リプレイ・リプレイ・リプレイ]、すなわち通常停止態様となるリプレイ停止目を停止表示させる。30

#### 【0104】

すなわち、図10に示すように、転落リプレイ群1(転落リップ1)には、[左中右]及び[左右中]以外の転落用の押し順が定められている。このため、転落リプレイ群1の当選時には、[左中右]及び[左右中]以外の停止操作により転落入賞となる転落停止目が停止表示される。一方、転落リプレイ群1の当選時には、通常用の押し順となる[左中右]又は[左右中]の停止操作により該転落リプレイ群1に対応付けた転落リプレイ役1と重複当選の関係にある通常リプレイ役7に基づく通常入賞となるリプレイ停止目が停止表示される。40

#### 【0105】

また、転落リプレイ群2(転落リップ2)には、[中左右]以外の転落用の押し順が定められている。このため、転落リプレイ群2の当選時には、[中左右]以外の停止操作により転落入賞となる転落停止目が停止表示される。一方、転落リプレイ群2の当選時には、通常用の押し順となる[中左右]の停止操作により該転落リプレイ群2に対応付けた転落リプレイ役2と重複当選の関係にある通常リプレイ役8に基づく通常入賞となるリプレイ停止目が停止表示される。

#### 【0106】

また、転落リプレイ群3(転落リップ3)には、[中右左]以外の転落用の押し順が定め50

られている。このため、転落リプレイ群3の当選時には、[中右左]以外の停止操作により転落入賞となる転落停止目が停止表示される。一方、転落リプレイ群3の当選時には、通常用の押し順となる[中右左]の停止操作により該転落リプレイ群3に対応付けた転落リプレイ役3と重複当選の関係にある通常リプレイ役9に基づく通常入賞となるリプレイ停止目が停止表示される。

#### 【0107】

また、転落リプレイ群4(転落リップ4)には、[右左中]以外の転落用の押し順が定められている。このため、転落リプレイ群4の当選時には、[右左中]以外の停止操作により転落入賞となる転落停止目が停止表示される。一方、転落リプレイ群4の当選時には、通常用の押し順となる[右左中]の停止操作により該転落リプレイ群4に対応付けた転落リプレイ役4と重複当選の関係にある通常リプレイ役10に基づく通常入賞となるリプレイ停止目が停止表示される。10

#### 【0108】

また、転落リプレイ群5(転落リップ5)には、[右中左]以外の転落用の押し順が定められている。このため、転落リプレイ群5の当選時には、[右中左]以外の停止操作により転落入賞となる転落停止目が停止表示される。一方、転落リプレイ群5の当選時には、通常用の押し順となる[右中左]の停止操作により該転落リプレイ群5に対応付けた転落リプレイ役5と重複当選の関係にある通常リプレイ役11に基づく通常入賞となるリプレイ停止目が停止表示される。

#### 【0109】

また、図7(d)に示すように、主制御用CPU40aは、カウント用通常リプレイ役(通常リップ)の当選(通常当選)に基づき押し順に関係なく、[リプレイ・リプレイ・リプレイ]となるリプレイ停止目を停止表示させる。20

#### 【0110】

すなわち、図10に示すように、本実施形態では、カウント用通常リプレイ役(通常リップ)の当選において、カウント用通常リプレイ群毎にリプレイ停止目(「通常」)を停止表示させるための特定の停止操作となる特定の押し順がそれぞれ定められている一方、この押し順と一致しない場合にもリプレイ停止目を停止表示させる構成としている。そして、本実施形態では、何れかのカウント用通常リプレイ役の当選に基づいてそれぞれに対応する各種押し順が選択されることになる。なお、カウント用通常リプレイ役の当選において、特定の押し順は、遊技者の停止操作が特定の停止操作と一致する場合を意味する一方、非特定の押し順は、遊技者の停止操作が特定の停止操作と不一致する場合を意味する。30

#### 【0111】

このように本実施形態において、カウント用通常リプレイ役に関しては、カウント用通常リプレイ群毎に特定の押し順となる押し順をそれぞれ定めている一方、非特定の押し順又は特定の押し順でリプレイ停止目の停止表示、すなわち通常入賞を発生させる。

#### 【0112】

また、図7(d)に示すように、主制御用CPU40aは、通常リプレイ役(不問)の当選(通常当選)に基づき押し順に関係なく、[リプレイ・リプレイ・リプレイ]となるリプレイ停止目を停止表示させる。40

#### 【0113】

すなわち、図10に示すように、通常リプレイ役(不問)の当選時には、3つのストップボタンを操作する押し順に関係なく(押し順不問で)、通常リプレイ役(不問)に基づく通常入賞となるリプレイ停止目が停止表示される。

#### 【0114】

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50

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、該役情報に基づく当選役の入賞（肯定）を判定する。一方、主制御用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ない場合、該役情報に基づく当選役の非入賞（否定）、すなわち該役情報に基づく当選役の取りこぼしを判定する。

#### 【0115】

そして、主制御用CPU40aは、入賞判定で入賞と判定する場合、該入賞と判定した賞態様に応じた制御を行う。すなわち、主制御用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い出す制御を行う。また、主制御用CPU40aは、入賞判定で入賞と判定する場合、該入賞と判定した旨を示す入賞指示コマンドをサブ制御基板41（サブ制御用CPU41a）に出力する。この入賞指示コマンドは、変動ゲーム開始コマンドで指示される当選役の入賞をサブ制御基板41（サブ制御用CPU41a）に把握させる。

#### 【0116】

具体的に、チェリー役の入賞を判定する場合、主制御用CPU40aは、2枚の賞メダルを払い出す制御を行う。そして、主制御用CPU40aは、チェリー役の入賞の判定時、左リール13Lの上段（左リール用上停止位置D1）であって、入賞ラインL2，L3の2本に跨るようにチェリー停止目を停止表示させた場合、チェリー役の入賞が2本分、同時に発生することとなり、2枚の2倍にあたる4枚の賞メダルを払い出す制御を行う。また、主制御用CPU40aは、チェリー役の入賞の判定時、左リール13Lの中段（左リール用中停止位置D2）であって、入賞ラインL1の1本のみに跨るようにチェリー停止目を停止表示させた場合、2枚の賞メダルを払い出す制御を行う。なお、主制御用CPU40aは、チェリー役の当選時、チェリー役の取りこぼしを判定する場合、1枚以上の賞メダルを払い出さないように制御する。

#### 【0117】

また、スイカ役の入賞を判定する場合、主制御用CPU40aは、6枚の賞メダルを払い出す制御を行う。なお、主制御用CPU40aは、スイカ役の当選時、スイカ役の取りこぼしを判定する場合、1枚以上の賞メダルを払い出さないように制御する。

#### 【0118】

また、ベル役の入賞を判定する場合、主制御用CPU40aは、4枚の賞メダルを払い出す制御を行う。そして、主制御用CPU40aは、ベル役の入賞の判定時、ベル入賞となるベル停止目を停止表示させた場合、ベル役の入賞が3本分、同時に発生することとなり、4枚の3倍にあたる12枚の賞メダルを払い出す制御を行う。また、主制御用CPU40aは、ベル役の入賞の判定時、ベルこぼしとなるベル停止目を停止表示させた場合、4枚の賞メダルを払い出す制御を行う。なお、この場合に主制御用CPU40aは、後述する遊技状態の移行に関する制御を行う場合もある。

#### 【0119】

また、リプレイ役（通常リプレイ役、昇格リプレイ役、突入りリプレイ役、転落リプレイ役）の入賞を判定する場合、主制御用CPU40aは、次の変動ゲームを再遊技させるための制御を行う。このような制御として主制御用CPU40aは、入賞を判定した変動ゲームと同一のベット数を設定することになる。さらに昇格リプレイ役、突入りリプレイ役、又は転落リプレイ役の入賞を判定する場合、後述する遊技状態の移行に関する制御を行う場合もある。

#### 【0120】

このように本実施形態において、通常リプレイ役に関しては、押し順に関係なく同一のリプレイ停止目が停止表示されるだけでなく、押し順に関係なく同一の賞、すなわち再遊技による賞が遊技者に付与される。そして、このようにして入賞を判定する結果、賞を遊技者に付与する制御を行う主制御用CPU40aが、賞付与手段として機能する。

10

20

30

40

50

**【 0 1 2 1 】**

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は、主制御用 C P U 4 0 a で管理している遊技状態をサブ制御基板 4 1 (サブ制御用 C P U 4 1 a) に把握させる。

**【 0 1 2 2 】**

図 8 に示すように、主制御用 C P U 4 0 a は、低確 R T 遊技の制御中、昇格リプレイ役に当選して昇格用の押し順の結果、昇格入賞の発生を契機に、高確 R T 1 遊技 (高確 R T 1) に移行 (昇格) させる。なお、主制御用 C P U 4 0 a は、昇格リプレイ役に当選して通常用の押し順の結果、通常入賞の発生を契機に、低確 R T 遊技を継続 (維持) させる。すなわち、低確 R T 遊技では、昇格リプレイ役に当選して昇格入賞となる昇格停止目が停止表示される場合、高確 R T 1 遊技への移行条件が満たされる。また、低確 R T 遊技は、昇格リプレイ役に当選して通常入賞となるリプレイ停止目が停止表示される場合、高確 R T 1 遊技への移行条件が満たされず継続される。

**【 0 1 2 3 】**

また、主制御用 C P U 4 0 a は、高確 R T 1 遊技の制御中、転落リプレイ役に当選して転落用の押し順、又は突入りリプレイ役に当選して転落用の押し順の結果、転落入賞の発生を契機に、低確 R T 遊技に移行 (転落) させる。なお、主制御用 C P U 4 0 a は、転落リプレイ役に当選して通常用の押し順、又は突入りリプレイ役に当選して通常用の押し順の結果、通常入賞の発生を契機に、高確 R T 1 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 1 遊技の制御中、突入りリプレイ役に当選して突入用の押し順の結果、突入入賞の発生を契機に、高確 R T 2 遊技に移行 (昇格) させる。すなわち、高確 R T 1 遊技では、転落リプレイ役又は突入りリプレイ役に当選して転落入賞となる転落停止目が停止表示される場合、低確 R T 遊技への移行条件 (高確 R T 1 遊技の終了となる「R T 1 転落条件」) が満たされる。また、高確 R T 1 遊技では、突入りリプレイ役に当選して突入入賞となる突入停止目が停止表示される場合、高確 R T 2 遊技への移行条件が満たされる。また、高確 R T 1 遊技は、転落リプレイ役又は突入りリプレイ役に当選して通常入賞となるリプレイ停止目が停止表示される場合、高確 R T 2 遊技への移行条件が満たされず継続される。

**【 0 1 2 4 】**

また、主制御用 C P U 4 0 a は、高確 R T 2 遊技の制御中、転落リプレイ役に当選して転落用の押し順の結果、転落入賞の発生を契機に、低確 R T 遊技に移行 (転落) させる。なお、主制御用 C P U 4 0 a は、転落リプレイ役に当選して通常用の押し順の結果、通常入賞の発生を契機に、高確 R T 2 遊技を継続 (維持) させる。すなわち、高確 R T 2 遊技では、転落リプレイ役に当選して転落停止目が停止表示される場合、低確 R T 遊技への移行条件 (高確 R T 2 遊技の終了となる「R T 2 転落条件」) が満たされる。また、高確 R T 2 遊技は、転落リプレイ役に当選してリプレイ停止目が停止表示される場合、低確 R T 遊技への移行条件が満たされず継続される。

**【 0 1 2 5 】**

また、主制御用 C P U 4 0 a は、高確 R T 2 遊技の制御中、ベル役に当選してベルこぼしの発生を契機に、低確 R T 遊技に移行させる。なお、主制御用 C P U 4 0 a は、高確 R T 2 遊技の制御中、ベル役に当選してベル入賞の発生によっては次の変動ゲームからも高確 R T 2 遊技を継続させる。すなわち、高確 R T 2 遊技では、ベル役に当選してベルこぼしとなるベル停止目が停止表示され、12枚の賞メダルが獲得されない (4枚の賞メダルの獲得となる) 場合、低確 R T 遊技への移行条件 (高確 R T 2 遊技の終了となる「R T 2 転落条件」) が満たされる。また、高確 R T 2 遊技は、ベル役に当選してベル入賞となるベル停止目が停止表示され、12枚の賞メダルが獲得される場合、低確 R T 遊技への移行条件が満たされず継続される。

10

20

30

40

50

## 【0126】

このように本実施形態では、高確R T 2遊技への移行に際し、低確R T遊技から高確R T 1遊技を経由することになる。すなわち、本実施形態では、リプレイ役の当選確率が最も高くなることから遊技者にとって有利な高確R T 2遊技が有利遊技状態に相当し、該有利遊技状態への移行に際し経由する高確R T 1遊技が準備遊技状態に相当する一方、リプレイ役の当選確率が低いことから遊技者にとって不利な低確R T遊技が通常遊技状態に相当する。また、低確R T遊技から高確R T 1遊技への移行条件を満たす昇格リプレイ役が準備移行契機役に相当し、高確R T 1遊技から高確R T 2遊技への移行条件を満たす突入りプレイ役が有利移行契機役に相当する一方、高確R T 1遊技及び高確R T 2遊技から低確R T遊技への移行条件を満たす転落リプレイ役が通常移行契機役に相当する。また、高確R T 2遊技を継続させる通常リプレイ役の中でもカウント用通常リプレイ役が維持契機役に相当する。そして、これら遊技状態の移行を制御する主制御用C P U 4 0 aが、遊技状態制御手段として機能する。

## 【0127】

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ドを入力すると、該コマンドに指示される内容に基づいて各種演出を実行させるように演出表示装置1 4の表示内容、スピーカS Pの音声出力内容、ランプRの発光様態を制御する。なお、サブ制御用C P U 4 1 aは、入賞指示コマンドを入力しない場合、変動ゲーム開始コマンドで指示される当選役の取りこぼし（非入賞）を把握する。また、サブ制御用C P U 4 1 aは、各リールの停止状況も把握可能なことから、この停止状況から当選役の取りこぼしを把握することもできる。

## 【0128】

また、サブ制御用C P U 4 1 aは、状態指示コマンドを入力すると、遊技状態が何れの遊技状態に制御されているかを示すサブ用状態情報をサブ制御用R A M 4 1 cに記憶（設定）する。また、サブ制御用C P U 4 1 aは、変動ゲーム開始コマンドが入力される毎に各種演出を行わせるための制御を行う。

## 【0129】

そして、サブ制御用C P U 4 1 aは、演出表示装置1 4の演出状態を、主制御用C P U 4 0 aが制御している遊技状態に応じて制御する。これにより、遊技者は演出表示装置1 4の演出状態に応じて変動ゲームを行うことになる。このような演出状態では、その種類から遊技状態が遊技者に把握され、さらに遊技者が遊技を有利に行うことができるような演出が行われる。本実施形態における演出状態は、図9に示すように、複数種類に分類されている。

## 【0130】

具体的に、演出状態には、遊技状態が高確R T 2遊技である場合に行われるA R Tモードがある。この場合に演出表示装置1 4では、A R Tモード用の表示画面が画像表示される。このA R Tモードは、リプレイ役の当選確率が高確率抽選状態であるとともに、転落入賞の回避やベル入賞を補助（アシスト）する演出を行う状態である。すなわち、本実施形態では、有利遊技状態となる高確R T 2遊技で、A R Tモードを伴いうる。

## 【0131】

また、演出状態には、遊技状態が高確R T 1遊技である場合に行われる準備モードがある。準備モードの場合に演出表示装置1 4では、準備モード用の表示画面が画像表示される。この準備モードは、リプレイ役の当選確率が高確率抽選状態であって、突入入賞、さらには転落入賞の回避やベル入賞を補助する演出を行う状態である。すなわち、本実施形態では、準備遊技状態となる高確R T 1遊技で、準備モードを伴いうる。

## 【0132】

また、演出状態には、遊技状態が低確R T遊技である場合に行われる通常モードがある。通常モードの場合に演出表示装置1 4では、通常モード用の表示画面が画像表示される

10

20

30

40

50

。この通常モードは、リプレイ役の当選確率が低確率抽選状態であるとともに、昇格入賞やベル入賞を補助する演出を行わない状態である。また、演出状態には、遊技状態が低確R T遊技であって、後述するA R Tモードへの移行権利の発生時の状況の場合に行われる通常モード（ナビ待機）がある。なお、通常モード（ナビ待機）の場合に演出表示装置14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。この通常モード（ナビ待機）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とともに、昇格入賞やベル入賞を補助する演出を行う状態である。すなわち、本実施形態では、通常遊技状態となる低確R T遊技で、通常モードや通常モード（ナビ待機）を伴う。

#### 【0133】

10

本実施形態において、サブ制御用C P U 4 1 aは、サブ制御用R A M 4 1 cに演出状態の種類を示す演出フラグ（情報）を設定することで、制御している演出状態を把握する。そして、サブ制御用C P U 4 1 aは、演出フラグに対応する背景画像用の画像表示用データを選択するとともに、この選択した画像表示用データをもとに演出表示装置14の表示内容（表示画面）を制御する。このように本実施形態のサブ制御用C P U 4 1 aは、主制御用C P U 4 0 aで制御される遊技状態に応じて演出モードを制御することから、遊技状態制御手段に相当しうる。

#### 【0134】

20

以下、各演出状態における制御内容について、演出表示装置14における表示演出と合わせて説明する。

サブ制御用C P U 4 1 aは、以下に説明する各演出状態での制御を行う結果、図9に示す態様で演出状態を移行させるように制御する。

#### 【0135】

最初に、通常モードに関する制御について説明する。

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

#### 【0136】

30

そして、サブ制御用C P U 4 1 aは、通常モード中（通常モードの制御中）、当選役の当選及び入賞（取りこぼし）の指示に基づいた処理を行う。なお、通常モード中は、リプレイ役として、通常リプレイ役（不問）と、昇格リプレイ役、すなわち通常リプレイ役の当選及び入賞が指示される。

#### 【0137】

具体的に、サブ制御用C P U 4 1 aは、小役の中でもストップボタンの押し順により停止態様が変化するベル役の当選が指示される場合、押し順正解（ベル入賞）を補助するような演出を行わせないように演出表示装置14の表示内容を制御する。すなわち、通常モード中には、ベル入賞を困難とするように演出が行われる。なお、通常モード中、ベル役の当選時にたまたま遊技者が押し順正解する場面でベル入賞が発生する。

#### 【0138】

40

また、サブ制御用C P U 4 1 aは、小役の中でもストップボタンの押し順により停止態様が変化しうる昇格リプレイ役の当選が指示される場合、昇格入賞を補助するような演出を行わせないように演出表示装置14の表示内容を制御する。すなわち、通常モード中には、昇格入賞を困難とするように演出が行われる。なお、通常モード中、昇格リプレイ役の当選時にたまたま遊技者が昇格用の押し順となる場面で昇格入賞が発生する。

#### 【0139】

また、サブ制御用C P U 4 1 aは、小役の当選が指示される場合、A R T突入抽選を行う。このA R T突入抽選は、当選が指示される当選役に基づいて所定の当選確率（例えば、合算が1 / 2 6 0）となるように、「当選」、「非当選」の何れかに乱数を振分けて行われる。なお、サブ制御用C P U 4 1 aは、A R T突入抽選で「当選」の結果を導出する場合、A R Tモードへの移行権利を発生させる一方、A R T突入抽選で「非当選」の結果を導出する場合、A R Tモードの移行権利を発生させない。なお、本実施形態のA R T突

50

入抽選では、各当選役の当選確率等を考慮して算出される「当選」とされる A R T 初当たり確率が大よそ 1 / 260 となるように乱数を振分けています。

#### 【 0 1 4 0 】

なお、A R T 突入抽選や後述する各種抽選に用いる乱数は、所定の周期毎に更新され、サブ制御用 R A M 4 1 c に記憶されている。そして、サブ制御用 C P U 4 1 a は、各種抽選を行う際にその抽選で用いる乱数をサブ制御用 R A M 4 1 c から取得し、該取得した乱数に基づき乱数抽選を行う。

#### 【 0 1 4 1 】

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

#### 【 0 1 4 2 】

そして、サブ制御用 C P U 4 1 a は、A R T 突入抽選で「当選」の結果を導出し、A R T フラグありとなる場合、その変動ゲーム又は所定回数経過後の変動ゲームから、A R T モードへの移行権利の発生を報知する通常モード（ナビ待機）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 R T 遊技が継続されている。なお、サブ制御用 C P U 4 1 a は、A R T 突入抽選で「非当選」の結果を導出する場合、通常モードを継続させるように演出状態を制御する。このため、通常モード中は、A R T フラグなしの場合となる。

#### 【 0 1 4 3 】

また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、各変動ゲームにてストップボタン 2 3 L が最初に操作されなければ、遊技者にとって不利な状態となるペナルティを付与する。例えば、ペナルティとしては、昇格入賞の指示を経ても通常モード（ナビ待機）や準備モードを開始させないようにしたり、さらに偶然に突入入賞を経ても A R T モードの制御を開始させないようにしたり、A R T 突入抽選を行わなかったり、A R T 突入抽選を行うが必ず「非当選」の結果が導出されるようにしたりする。また、本実施形態では、ストップボタン 2 3 L の最初の操作時に昇格停止目が発生しない構成、すなわち昇格リプレイ役の昇格用の押し順としてストップボタン 2 3 L が最初に操作される押し順を設定していない。これにより、通常モード中には、A R T フラグなしの場合、通常モード（ナビ待機）、準備モード、A R T モード等に移行されない。このため、本実施形態では、A R T フラグなしの場合、通常モード（ナビ待機）、準備モードを経て A R T モードへの移行、すなわち高確 R T 1 遊技を経て高確 R T 2 遊技への移行が想定されない状況となる。

#### 【 0 1 4 4 】

次に、通常モード（待機）に関する制御について説明する。

サブ制御用 C P U 4 1 a は、遊技状態が低確 R T 遊技であって、A R T フラグありの場合、演出状態を通常モード（ナビ待機）に制御する。

#### 【 0 1 4 5 】

そして、サブ制御用 C P U 4 1 a は、通常モード（ナビ待機）中（通常モード（ナビ待機）の制御中）、当選役の当選及び入賞（取りこぼし）の指示に基づいた処理を行う。なお、通常モード（ナビ待機）中は、リプレイ役として、通常リプレイ役（不問）と、昇格リプレイ役、すなわち通常リプレイ役の当選及び入賞が指示される。

#### 【 0 1 4 6 】

10

20

30

40

50

具体的に、サブ制御用CPU41aは、小役の中でもストップボタンの押し順により停止態様が変化するベル役の当選が指示される場合、押し順正解（ベル入賞）を補助する「ベルナビ演出」を行わせるように演出表示装置14の表示内容を制御する。すなわち、通常モード（ナビ待機）中、ベル入賞が補助されるように演出が行われる。なお、通常モード（ナビ待機）中、ベル役の当選時に遊技者がベルナビ演出にしたがうことでベル入賞が発生する。

#### 【0147】

ベルナビ演出は、演出表示装置14で行われる。演出表示装置14では、ストップボタンを模した画像を3つ並べて表示させるとともに、3つのうちの一つに対して「1」の数字を付す態様で行われる。例えば、3つのうち真ん中に「1」が付されている場合には、ストップボタン23Cを最初に操作すべきことを遊技者に把握させる。10

#### 【0148】

すなわち、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の種類に応じて、押し順正解を報知する内容でベルナビ演出を行わせる。例えば、サブ制御用CPU41aは、中正解ベル役の当選が指示される場合、ストップボタン23Cを最初に操作すべきことを報知する内容でベルナビ演出を行わせる。

#### 【0149】

また、サブ制御用CPU41aは、小役の中でもストップボタンの押し順により停止態様が変化しうるリプレイ役の当選が指示される場合、遊技者に推奨する停止操作の押し順を報知する報知演出としての「リプナビ演出」を行わせるように演出表示装置14の表示内容を制御する。サブ制御用CPU41aは、このようなリプナビ演出として、当選が指示される状況と、指示されるリプレイ役の種類とに応じたリプナビ演出を行わせる。20

#### 【0150】

リプナビ演出は、演出表示装置14で行われる。演出表示装置14では、ストップボタンを模した画像を3つ並べて表示させるとともに、それぞれに「1」、「2」、「3」の数字を付す態様で行われる。例えば、真ん中に「1」、左に「2」、右に「3」が報知される場合には、ストップボタン23C ストップボタン23L ストップボタン23R、すなわち〔中左右〕の順に操作すべきことを遊技者に把握させる。30

#### 【0151】

そして、サブ制御用CPU41aは、昇格リプレイ役の当選が指示される場合、昇格用の押し順（昇格入賞）を報知する内容の特定報知演出となるリプナビ演出を行わせる。このように昇格リプレイ役の当選が指示されるのは、遊技状態が低確RT遊技であることから、昇格リプレイ役の昇格用の押し順の報知により、昇格入賞が補助されるように演出が行われる。

#### 【0152】

すなわち、サブ制御用CPU41aは、昇格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昇格用の押し順を報知する内容でリプナビ演出を行わせるように演出表示装置14の表示内容を制御する。例えば、サブ制御用CPU41aは、昇格リプレイ役2の当選が指示される場合、昇格用の押し順となる〔中右左〕の押し順を報知する内容でリプナビ演出を行わせる。40

#### 【0153】

そして、サブ制御用CPU41aは、昇格入賞が指示される場合、準備モードに移行するように演出状態を制御する。これに合わせて遊技状態は、高確RT1遊技に移行している。

#### 【0154】

このように本実施形態では、ARTフラグありであることから、ARTモードへの移行権利が発生している場合、高確RT1遊技への移行の契機となる昇格入賞に導く情報を報知し、遊技者を高確RT1遊技へと導くことになる。50

**【 0 1 5 5 】**

次に、準備モードに関する制御について説明する。

サブ制御用 C P U 4 1 a は、遊技状態が高確 R T 1 遊技であって、A R T フラグありの間、演出状態を準備モードに制御する。

**【 0 1 5 6 】**

そして、サブ制御用 C P U 4 1 a は、準備モード中（準備モードの制御中）、当選及び入賞（取りこぼし）の指示に基づいた処理を行う。なお、準備モード中は、リプレイ役として、通常リプレイ役（不問）と、転落リプレイ役、すなわち通常リプレイ役と、突入りリプレイ役、すなわち転落リプレイ役又は通常リプレイ役の当選及び入賞が指示される。

10

**【 0 1 5 7 】**

具体的に、サブ制御用 C P U 4 1 a は、小役の中でもストップボタンの押し順により停止様態が変化するベル役の当選が指示される場合、通常モード（ナビ待機）同様に「ベルナビ演出」を行わせるように演出表示装置 1 4 の表示内容を制御する。すなわち、準備モード中、ベルこぼしの回避が補助され、ベル入賞が補助されるように演出が行われる。なお、準備モード中、ベル役の当選時に遊技者がベルナビ演出にしたがうことでベル入賞が発生する。

**【 0 1 5 8 】**

また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、小役の中でもストップボタンの押し順により停止様態が変化するリプレイ役の当選が指示される場合、通常モード（ナビ待機）同様に「リブナビ演出」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。

20

**【 0 1 5 9 】**

そして、サブ制御用 C P U 4 1 a は、転落リプレイ役の当選が指示される場合、通常用の押し順（通常入賞）を報知する内容の通常報知演出となるリブナビ演出を行わせる。このように転落リプレイ役の当選が指示されるのは、遊技状態が高確 R T 1 遊技であることから、転落リプレイ役の通常用の押し順の報知により、転落入賞の回避、すなわち通常入賞が補助されるように演出が行われる。なお、本実施形態では、遊技状態が高確 R T 1 遊技の場合、A R T フラグなしからの移行の状況であれば演出状態が通常モードであることから、転落リプレイ役の当選が指示されてもリブナビ演出を行わせないで、転落入賞の回避、すなわち通常入賞が補助されないように演出を行わせる。

30

**【 0 1 6 0 】**

すなわち、サブ制御用 C P U 4 1 a は、転落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通常用の押し順を報知する内容でリブ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。例えば、サブ制御用 C P U 4 1 a は、転落リプレイ役 2 の当選が指示される場合、通常用の押し順となる [ 中左右 ] の押し順を報知する内容でリブナビ演出を行わせる。

**【 0 1 6 1 】**

また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、突入りリプレイ役の当選が指示される場合、突入用の押し順（突入入賞）を報知する内容の特定報知演出となるリブナビ演出を行わせる。このように突入りリプレイ役の当選が指示されるのは、遊技状態が高確 R T 1 遊技であることから、突入りリプレイ役の突入用の押し順の報知により、転落入賞の回避が補助され、突入入賞が補助されるように演出が行われる。なお、本実施形態では、遊技状態が高確 R T 1 遊技の場合、A R T フラグなしからの移行の状況であれば演出状態が通常モードであることから、突入りリプレイ役の当選が指示されてもリブナビ演出を行わせないで、突入入賞や転落入賞の回避が補助されないように演出を行わせる。

40

**【 0 1 6 2 】**

すなわち、サブ制御用 C P U 4 1 a は、突入り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突入用の押し順を報知する内容でリブ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。例えば、サブ制御用 C P U 4 1 a は、突入りリプレイ役 2 の当選が指示される場合、突入用の押し順となる [ 中左右 ] の押し順を報知する内

50

容でリプナビ演出を行わせる。

**【0163】**

そして、サブ制御用CPU41aは、突入入賞が指示される場合、ARTモードに移行するように演出状態を制御する。これに合わせて遊技状態は、高確RT2遊技に移行している。また、サブ制御用CPU41aは、通常入賞が指示される場合、準備モードを継続するように演出状態を制御する。これに合わせて遊技状態も高確RT1遊技が継続される。また、サブ制御用CPU41aは、転落入賞が指示される場合、ARTフラグありであることから準備モードを継続するように演出状態を制御する。これに合わせて遊技状態は、低確RT遊技に移行している。このような低確RT遊技の準備モード中には、ベル入賞や昇格入賞が補助されるように演出が行われる。

10

**【0164】**

次に、ARTモードに関する制御について説明する。

サブ制御用CPU41aは、遊技状態が高確RT2遊技であって、ARTフラグありの間、演出状態をARTモードに制御する。なお、ARTモードの制御の開始は、突入入賞を契機とすることから、遊技状態の高確RT2遊技の開始と同期する。

**【0165】**

そして、サブ制御用CPU41aは、ARTモード中(ARTモードの制御中)、当選役の当選及び入賞(取りこぼし)の指示に基づいた処理を行う。なお、ARTモード中は、リプレイ役として、カウント用通常リプレイ役、転落リプレイ役、すなわち通常リプレイ役の当選及び入賞が指示される。

20

**【0166】**

具体的に、サブ制御用CPU41aは、小役の中でもストップボタンの押し順により停止様態が変化するベル役の当選が指示される場合、準備モード同様に「ベルナビ演出」を行わせるように演出表示装置14の表示内容を制御する。すなわち、ARTモード中、ベルこぼしの回避が補助され、ベル入賞が補助されるように演出が行われる。なお、ARTモード中、ベル役の当選時に遊技者がベルナビ演出にしたがうことでベル入賞が発生する。

**【0167】**

また、サブ制御用CPU41aは、小役の中でもストップボタンの押し順により停止様態が変化するリプレイ役の当選が指示される場合、通常モード(ナビ待機)や準備モード同様に「リプナビ演出」を行わせるように演出表示装置14の表示内容を制御する。

30

**【0168】**

すなわち、サブ制御用CPU41aは、転落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通常用の押し順を報知する内容でリプナビ演出を行わせるように演出表示装置14の表示内容を制御する。このため、ARTモード中、転落入賞の回避、すなわち通常入賞が補助されるように演出が行われる。なお、本実施形態では、遊技状態が高確RT2遊技の場合、ARTフラグなしからの移行の状況であれば演出状態が通常モードであるので、転落リプレイ役の当選が指示されてもリプナビ演出を行わせないで、転落入賞の回避、すなわち通常入賞が補助されないように演出を行わせる。

**【0169】**

また、サブ制御用CPU41aは、カウント用通常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定の押し順を報知する内容でリプナビ演出を行わせる場合と、非特定の押し順を報知する内容でリプナビ演出を行わせる場合とがある。なお、本実施形態では、遊技状態が高確RT2遊技の場合、ARTフラグなしからの移行の状況であれば演出状態が通常モードであることから、カウント用通常リプレイ役の当選が指示されてもリプナビ演出を行わせないで、特定又は非特定の押し順が補助されないように演出を行わせる。

40

**【0170】**

すなわち、サブ制御用CPU41aは、カウント用通常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リプナビ演出を行わせるように演出表示装置14の表示

50

内容を制御する。また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、当選が指示される状況に応じて、特定の押し順を報知する内容でリプナビ演出を行わせるか非特定の押し順を報知する内容でリプナビ演出を行わせるか、さらにはリプナビ演出行わせないか指示する。例えば、サブ制御用 C P U 4 1 a は、通常リプレイ役 2 の当選が指示される場合、特定の押し順を報知するのであれば [ 左右中 ] の押し順を報知する一方、非特定の押し順を報知するのであれば [ 左右中 ] 以外の押し順を報知するそれぞれの内容でリプナビ演出を行わせる。

#### 【 0 1 7 1 】

このようなカウント用通常リプレイ役の特定及び非特定の押し順を用いては、後述する A R T 信号の出力に関する A R T 信号出力制御が主制御用 C P U 4 0 a とサブ制御用 C P U 4 1 a の協働により行われる。なお、A R T 信号出力制御については、後で詳しく説明する。10

#### 【 0 1 7 2 】

そして、サブ制御用 C P U 4 1 a は、通常入賞が指示される場合、A R T モードを継続するように演出状態を制御する。これに合わせて遊技状態も高確 R T 2 遊技が継続される。また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、転落入賞又はベルこぼしが指示される場合、A R T フラグありであることからA R T モードを継続するように演出状態を制御する。これに合わせて遊技状態は、低確 R T 遊技に移行している。このような低確 R T 遊技のA R T モード中には、ベル入賞や昇格入賞が補助されるように演出が行われる。そして、昇格入賞後の高確 R T 1 遊技のA R T モード中には、ベル入賞や突入入賞や転落入賞の回避が補助されるように演出が行われる。20

#### 【 0 1 7 3 】

本実施形態では、A R T モード中、カウント用通常リプレイ役の当選時に遊技者がリプナビ演出にしたがうことで特定の押し順又は非特定の押し順に関係なく通常入賞が発生することから、リプナビ演出にしたがうことによる遊技者にとっての不利益はないようになっている。

#### 【 0 1 7 4 】

ただし、本実施形態では、リプナビ演出が行われても転落リプレイ役及びカウント用通常リプレイ役の何れのリプレイ役の当選に基づくリプナビ演出であるか把握し得ないようになっている。その結果、リプナビ演出の出現時にこのリプナビ演出の内容を遊技者が無視する場合、転落入賞の可能性のある転落リプレイ役の当選であれば低確 R T 遊技に移行（転落）する不利益に繋がりうる。30

#### 【 0 1 7 5 】

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

#### 【 0 1 7 6 】

本実施形態において、サブ制御用 C P U 4 1 a は、残 G 数の非設定中からA R T モードに移行させる場合、残 G 数として [ 5 0 ( 回 ) ] を加算する。また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、A R T 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 R A M 4 1 c に記憶されている残 G 数を「 1 」減算する。このようにサブ制御用 C P U 4 1 a は、変動ゲームに基づいて、A R T モードで行うことができる変動ゲームの回数、すなわちA R T モードの開始後、経過した変動ゲームの回数を計数する。40

#### 【 0 1 7 7 】

なお、サブ制御用 C P U 4 1 a は、サブ制御用 R A M 4 1 c に記憶している残 G 数を演出表示装置 1 4 で遊技者に報知する。これにより、A R T モードで行なわれる変動ゲームの回数を遊技者に把握させうる。50

## 【0178】

そして、サブ制御用CPU41aは、サブ制御用RAM41cに記憶している残G数が「0(零)」となる場合、ARTモードの継続条件の成立(継続)であれば、次の変動ゲームでもARTモードを継続させるように演出状態を制御する。一方、サブ制御用CPU41aは、サブ制御用RAM41cに記憶している残G数が「0(零)」となる場合、ARTモードの継続条件の非成立(非継続)であれば、次の変動ゲームから遊技の補助、すなわちARTモードの終了を報知する高確RT演出を行わせるように演出表示装置14の表示内容を制御する。本実施形態では、残G数が「0(零)」でARTモードの継続条件の非成立がARTモードの終了契機となる。

## 【0179】

10

本実施形態において、サブ制御用CPU41aは、ARTモードへの移行権利を発生させる場合、移行後のARTモードのART継続抽選で用いる継続が達成される割合(確率)を示す継続率を決定する。

## 【0180】

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

20

## 【0181】

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

## 【0182】

30

一方、サブ制御用CPU41aは、ART継続抽選で「[非継続]」を導出する場合、継続条件の非成立として高確RT演出を行わせるように演出表示装置14の表示内容を制御する。また、サブ制御用CPU41aは、高確RT演出を開始させた後、転落入賞又はベルこぼしの発生まで高確RT演出を行わせる。なお、サブ制御用CPU41aは、高確RT演出を行わせるのに合わせてサブ制御用RAM41cに記憶しているARTフラグに「[0(零)]」を設定する。

## 【0183】

40

このような高確RT演出の間、サブ制御用CPU41aは、残G数の非設定中であることから、転落リプレイ役に当選してもリブナビ演出を行わせないように演出表示装置14の表示内容を制御する。すなわち、高確RT演出中、転落入賞の回避を困難とするとともに、通常入賞を困難とするように演出が行われる。なお、高確RT演出中、転落リプレイ役の当選時にたまたま遊技者が通常用の押し順で停止操作する場面で転落入賞が回避され、通常入賞が発生する。また、高確RT演出の間、サブ制御用CPU41aは、残G数の非設定中であることから、ベル役に当選してもベルナビ演出を行わせないように演出表示装置14の表示内容を制御する。すなわち、高確RT演出中、ベルこぼしの回避を困難とするとともに、ベル入賞を困難とするように演出が行われる。なお、高確RT演出中、ベル役の当選時にたまたま遊技者が押し順正解する場面でベルこぼしが回避され、ベル入賞が発生する。その後、サブ制御用CPU41aは、高確RT演出中の転落入賞又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遊技に移行している。

## 【0184】

本実施形態では、残G数(付与数)分の変動ゲームを1セットとする単位期間に区切つ

50

て A R T モードに制御される。また、A R T モードの継続条件の成立によっては、1 セット分の A R T モードの経過（消化）後、1 セット分の A R T モードに再び制御される。また、A R T モードの継続条件の非成立によっては、1 セット分の A R T モードの経過（消化）を終了条件として A R T モードの制御が終了される。したがって、本実施形態では、A R T モードの継続条件の成立により、A R T モードの継続（ループ）、すなわち延長が実現される。

#### 【 0 1 8 5 】

本実施形態において、A R T モード中は、遊技状態が高確 R T 2 遊技であるだけでなく、遊技者が遊技を有利に行うための演出（ベルナビ演出やリップナビ演出）が行われる状態である。これにより、A R T モードでは、遊技者の保有するメダルの消費（投入）する場面を減少させるとともに、ベルこぼしの回避が補助され、ベル入賞に基づく賞メダルの獲得が補助される。また、A R T モードでは、転落入賞の回避が補助され、高確 R T 2 遊技の継続が補助される。すなわち、A R T モード中は、遊技者にとって有利な状態となる。10

#### 【 0 1 8 6 】

また、通常モード中は、A R T 突入抽選により高確 R T 1 遊技を経て高確 R T 2 遊技へと繋がるチャンスを手に入れることができる状態であるが、遊技者が遊技を有利に行うための演出（ベルナビ演出やリップナビ演出）が行われない状態である。これにより、通常モードでは、昇格入賞やベル入賞が補助されない。すなわち、通常モード中は、遊技者にとって有利な状態へと遊技者を導きえない状態であって、A R T モードに比べて遊技者にとって不利な状態となる。20

#### 【 0 1 8 7 】

また、通常モード（ナビ待機）中は、遊技状態が低確 R T 遊技である一方、遊技者が遊技を有利に行うための演出（ベルナビ演出やリップナビ演出）が行われる状態である。これにより、通常モード（ナビ待機）では、昇格入賞が補助され、高確 R T 1 遊技への移行が補助される。また、通常モード（ナビ待機）では、ベル入賞に基づく賞メダルの獲得が補助される。すなわち、通常モード（ナビ待機）は、通常モードに比べて少なくとも遊技者にとって有利な状態となる。

#### 【 0 1 8 8 】

また、準備モード中は、遊技状態が高確 R T 1 遊技であるだけでなく、遊技者が遊技を有利に行うための演出（ベルナビ演出やリップナビ演出）が行われる状態である。これにより、準備モードでは、突入入賞が補助され、高確 R T 2 遊技への移行が補助される。また、準備モードでは、ベル入賞に基づく賞メダルの獲得が補助される。また、準備モードでは、転落入賞の回避が補助され、高確 R T 1 遊技の継続が補助される。すなわち、準備モードは、通常モードや通常モード（待機）に比べて少なくとも遊技者にとって有利な状態となる。30

#### 【 0 1 8 9 】

本実施形態において、A R T 突入抽選を行うことで A R T 権利発生又は非発生を判定するサブ制御用 C P U 4 1 a が、権利発生手段として機能する。また、本実施形態において、リップナビ演出を行わせるための制御を行うサブ制御用 C P U 4 1 a が、報知制御手段として機能する。40

#### 【 0 1 9 0 】

本実施形態のパチスロ 1 0 では、演出状態が A R T モードに制御された突入回数が、データカウンター D C やホールコンピュータ H C にて計数可能に構成されている。このような A R T モードに制御された突入回数は、通常モードから通常モード（ナビ待機）を経て、さらに準備モードを経て移行する A R T モードを開始させた回数を示す。

#### 【 0 1 9 1 】

以下、突入回数の計数に関する具体的な構成について説明する。

突入回数の計数は、主制御用 C P U 4 0 a が所定のタイミングで出力する開始信号としての A R T 信号の出力に基づき行われる。すなわち、主制御用 C P U 4 0 a は、高確 R T 1 遊技への移行条件の成立となる昇格入賞の発生後、高確 R T 2 遊技の状況に応じて A R 50

T信号を出力可能にしている。なお、主制御用CPU40aは、外部端子板42を介して、データカウンターDCやホールコンピュータHCにART信号を出力可能にしている。このART信号は、高確RT2遊技への移行（移行していること）を指示し、特に演出状態が通常モードから通常モード（ナビ待機）を経て、さらに準備モードを経て移行するARTモード中（開始後）に出力される。このようにART信号を出力する主制御用CPU40aが、信号出力手段として機能する。

#### 【0192】

図10に示すように、本実施形態において、高確RT2遊技への移行は、突入りプレイ役の当選に基づく突入入賞により達成される。このような突入入賞は、サブ制御用CPU41aが制御するリプナビ演出により調整可能とされている。具体的に、突入りプレイ群の突入用の押し順には、ストップボタン23L（左）を最初に停止操作する押し順と、ストップボタン23C（中）を最初に停止操作する2種類の押し順と、ストップボタン23R（右）を最初に停止操作する押し順となる全4種類の押し順がそれぞれ定められている。  
10

#### 【0193】

そして、突入りプレイ群毎に突入用の押し順となる場面には、突入入賞（突入）となることを定めている。例えば、突入りプレイ群1では、[左中右]を突入用の押し順とするストップボタン23L　ストップボタン23C　ストップボタン23Rの順の停止操作を定めている。このため、この突入りプレイ群1の当選時には、[左中右]となる内容のリプナビ演出を行わせることで、該リプナビ演出の停止操作にしたがう遊技者を突入入賞へ誘導する。  
20

#### 【0194】

このように本実施形態では、高確RT1遊技の制御中、主制御用CPU40aが特別な処理を行わなくてもサブ制御用CPU41aがリプナビ演出を制御する結果、遊技状態の移行の契機となる所望のリプレイ役の入賞へ誘導することができる。一方、低確RT遊技に係るARTフラグなしの通常モードである場合、たまたま昇格入賞により高確RT1遊技に遊技状態が移行する場面では、演出上は通常モードが継続されることからリプナビ演出も行われないことになる。この場合には、その後の転落リプレイ役や突入りプレイ役の当選時にリプナビ演出を行わせない結果、遊技状態を低確RT遊技へ誘導することができる。  
30

#### 【0195】

そして、本実施形態では、サブ制御用CPU41aの行うリプナビ演出の出現タイミングや報知する内容を調整する結果、主制御用CPU40aがART信号を適切に出力可能な場面を意図的に創出する。

#### 【0196】

すなわち、図10に示すように、高確RT2遊技への移行後は、カウント用通常リプレイ役の当選に基づき通常入賞が発生する。この通常入賞は、特定の押し順から入賞するか、非特定の押し順から入賞するかの調整が、サブ制御用CPU41aのリプナビ演出により調整可能とされている。具体的に、カウント用通常リプレイ役には、ストップボタンの停止操作の順番に基づき6種類の押し順がそれぞれ定められている。  
40

#### 【0197】

一方、カウント用通常リプレイ役の当選毎に特定の押し順となるか非特定の押し順となるかに關係なく、停止操作の場面では、リプレイ停止目の停止表示であって通常入賞となることを定めている。そして、このようなカウント用通常リプレイ役の当選時には、特定の押し順を報知する場合と、敢えて非特定の押し順を報知する場合と、押し順の報知をしない場合とが状況により創出される。このため、この通常リプレイ群1の当選時であって特定の押し順を報知する場合には、[左中右]となる内容のリプナビ演出を行わせることで、リプナビ演出に遊技者がしたがう結果、通常入賞が発生する。一方、この通常リプレイ群1の当選時であって非特定の押し順を報知する場合には、[左中右]以外、すなわち[中右左]や[右左中]等の内容のリプナビ演出を行わせることで、リプナビ演出に遊技  
50

者がしたがう結果、通常入賞が発生する。さらに、この通常リプレイ群1の当選時であって押し順を報知しない場合には、リピナビ演出が行われないことで、遊技者が思うように停止操作を行う結果、大半（5／6の確率）で非特定の押し順から通常入賞を発生させる一方、稀（1／6の確率）ではあるが特定の押し順から通常入賞を発生させる。

#### 【0198】

以下、上記のようなサブ制御用CPU41aの行うリピナビ演出の出現タイミングや報知内容を調整する結果、主制御用CPU40aがART信号を適切に出力可能な場面を意図的に創出する構成について説明する。

#### 【0199】

まず、主制御用CPU40aがART信号を出力するまでの処理の流れについて、高確  
10 R T 1 遊技からの状況を中心に説明する。

主制御用CPU40aは、突入入賞の発生からの高確R T 2 遊技中、カウント用通常リプレイ役に当選し且つ特定の押し順となる場合、計数手段としての主制御用RAM40cの所定の記憶領域に記憶している特定の押し順からの通常入賞の発生回数を示す一致回数としてのART出力カウントを「1」加算する。なお、主制御用CPU40aは、カウント用通常リプレイ役の当選の変動ゲームの最後の停止操作となる第3停止操作があったことを契機に、ART出力カウントを「1」加算する。この第3停止操作のタイミングと、該第3停止操作に基づく対応するリールの停止のタイミングは、遊技者の見た目上にほとんど差を感じさせないタイミングとなる。また、主制御用CPU40aは、ART信号の出力の開始、カウント用通常リプレイ役に当選し且つ非特定の押し順からの通常入賞の発生、突入入賞、転落入賞、又はベルコボシの発生を契機に、ART出力カウントを「0（零）」にリセットする（クリア（消去）する）。  
20

#### 【0200】

そして、主制御用CPU40aは、ART出力カウントが「5」に達する場合、高確R T 2 遊技中の特定条件の成立としてその変動ゲームの終了を契機に、ART信号の出力を開始する。すなわち、主制御用CPU40aは、カウント用通常リプレイ役に当選し且つ特定の押し順に基づく通常入賞の所定回数（5回）の発生を条件に、特定条件の成立としてART信号の出力を許容する状況を生起する。このようにしてART信号の出力を許容する主制御用CPU40aが、信号出力許容手段として機能する。  
30

#### 【0201】

また、主制御用CPU40aは、ART出力カウントが「5」に達する変動ゲームであって、該変動ゲームの最後のリールの停止となる第3停止、すなわち全リール停止後、次の変動ゲームの開始よりも前にART信号の出力を開始する。このため、ART出力カウントが「5」に達する変動ゲームの次の変動ゲームの開始時には、既にART信号の出力が開始されている。また、主制御用CPU40aは、ART信号の出力を開始させた後、次の変動ゲームの間も出力を継続して行い、該次の変動ゲームの全リールの停止後、さらに次の変動ゲームの開始よりも前にART信号の出力を停止する。このようにしてART信号の出力を継続する時間は、データカウンターDCやホールコンピュータHCでART信号の入力を受付けるのに十分な時間となる。  
40

#### 【0202】

また、主制御用CPU40aは、ART信号の出力を開始すると、該ART信号の出力を開始させたことを示すART出力開始コマンドをサブ制御用CPU41aに出力する。これによりサブ制御用CPU41aは、ART信号の出力済であることを把握（判定）し、サブ制御用RAM41cの所定の記憶領域にART出力開始コマンドを入力したことを示す出力済フラグに[1]を設定し、その後、通常モードへの移行を契機に出力済フラグに[0（零）]を設定する。

#### 【0203】

以下の説明で、「ART信号出力済」という場合には、ART信号の出力後（ART信号が出力されたか否かが肯定）、すなわちサブ制御用RAM41cの出力済フラグが[1]の場合を意味する。また、「ART信号未出力」という場合には、ART信号の未出力  
50

( A R T 信号が出力されたか否かが否定 ) 、すなわちサブ制御用 R A M 4 1 c の出力済フラグが [ 1 ] でない [ 0 ( 零 ) ] の場合を意味する。このようにして A R T 信号の出力状況を把握 ( 判定 ) するサブ制御用 C P U 4 1 a が、出力判定手段として機能する。

#### 【 0 2 0 4 】

また、主制御用 C P U 4 0 a は、主制御用 R A M 4 0 c に記憶している A R T 出力カウントが「 5 」の直前の「 4 」に達する場合、その時点から次の変動ゲームの開始、すなわちスタートレバー 2 2 の操作を契機に、 A R T 出力待機コマンドをサブ制御用 C P U 4 1 a に対して出力する。この A R T 出力待機コマンドは、 A R T 出力カウントが次にカウント用通常リプレイ役に当選することで A R T 信号の出力の開始を示す「 5 」に達する直前回数となる「 4 」に達していることをサブ制御用 C P U 4 1 a に把握させる。

10

#### 【 0 2 0 5 】

このように本実施形態では、主制御用 C P U 4 0 a が高確 R T 2 遊技の制御中、カウント用通常リプレイ役の非特定の押し順を間に挟まないで、カウント用通常リプレイ役の特定の押し順が複数回（本実施形態では、 5 回）の発生を契機に、 A R T 信号の出力を開始する。また、主制御用 C P U 4 0 a は、 A R T 出力カウントに関し、ベル役等（転落リプレイ役と重複当選となる通常リプレイ役も含む）の当選又は入賞の発生については許容し、 A R T 出力カウントを継続して保持する。なお、このような A R T 信号の出力の開始は、遊技状態が高確 R T 1 遊技から高確 R T 2 遊技への移行後に行われることから、演出状態で言えば A R T モードへの移行後に行われることになり、 A R T モードの開始後、最短で 5 回目の変動ゲームの終了から行われる。

20

#### 【 0 2 0 6 】

そして、 A R T 信号を出力すべき場面において、サブ制御用 C P U 4 1 a は、カウント用通常リプレイ役の当選が指示されると、通常入賞に至る特定の押し順を報知する内容でリピナビ演出（以下、「カウントナビ演出」という）を対象となる変動ゲームの開始に伴って行わせる。これにより、サブ制御用 C P U 4 1 a は、主制御用 C P U 4 0 a が A R T 信号を適切に出力できるように補助する。

#### 【 0 2 0 7 】

すなわち、サブ制御用 C P U 4 1 a は、 A R T モードの移行後、 A R T 信号未出力の場合、カウント用通常リプレイ役の当選毎にカウントナビ演出を行わせることで、これらの特定の押し順に基づく通常入賞の発生を補助する。その結果、 A R T 信号を出力すべき場面において、主制御用 C P U 4 0 a では、 A R T 出力カウントの加算が効果的に行われるとともに、適切に A R T 信号を出力する状況が創出される。

30

#### 【 0 2 0 8 】

その結果、図 1 1 ( a ) に示す流れで A R T 信号が出力に至る。なお、図 1 1 ( a ) は、 A R T フラグありで演出状態が突入入賞の発生後に A R T モードに移行する場合である。すなわち、突入入賞の発生後、カウント用通常リプレイ役に当選し且つ特定の押し順に基づく通常入賞を契機に（カウント用通常リプレイ群当選 + 特定の押し順 通常入賞）、主制御用 C P U 4 0 a により A R T 出力カウントが「 1 」加算される（カウント + 1 ）。この場合のカウント用通常リプレイ役の当選時には、カウントナビ演出を伴うことになる（カウントナビ演出あり）。

40

#### 【 0 2 0 9 】

このため、通常入賞に至る特定の押し順が報知され遊技者がカウントナビ演出にしたがうことで通常入賞が発生し、主制御用 C P U 4 0 a により A R T 出力カウントが加算される。続いて、 A R T 出力カウントが「 5 」に達することを契機に（カウント = 5 ）、主制御用 C P U 4 0 a により A R T 信号の出力が開始される（ A R T 信号出力）。

#### 【 0 2 1 0 】

また、 A R T 信号を出力すべきでない場面において、サブ制御用 C P U 4 1 a は、カウント用通常リプレイ役の当選が指示されると、カウントナビ演出を行わせないことで、主制御用 C P U 4 0 a が A R T 信号の出力を回避できるように制御する。

#### 【 0 2 1 1 】

50

すなわち、サブ制御用CPU41aは、ARTモードの移行後、ART信号出力済の場合、カウント用通常リプレイ役の当選毎にカウントナビ演出（リプナビ演出）を行わせないことで、ART出力カウントの加算を回避させ易くする。その結果、ART信号を出力すべきでない場面において、主制御用CPU40aでは、ART出力カウントの加算が効果的に回避されるとともに、間違ってART信号を出力する状況が回避される。

#### 【0212】

また、このようなART信号を出力すべきでない場面として、本実施形態では、高確RT2遊技であるがARTフラグなしであることから通常モードとされるART信号出力規制の状況がある。

#### 【0213】

すなわち、サブ制御用CPU41aは、ART信号出力規制の場合、カウント用通常リプレイ役の当選毎にカウントナビ演出（リプナビ演出）を行わせないことで、ART出力カウントの加算を回避させ易くする。なお、ART信号出力規制の状況でサブ制御用CPU41aは、転落リプレイ役の当選毎にリプナビ演出を行わせないことやベル役の当選毎にベルナビ演出を行わせないことで、遊技状態の高確RT2遊技の継続の回避を促す一方、遊技状態の低確RT遊技への移行を促す。なお、ART信号出力規制の場合、カウント用通常リプレイ役の当選時の遊技者の停止操作が特定の押し順となる場面が偶然に4回続いている状況もあるが、ARTフラグなしであることからリプナビ演出を行わせない。

#### 【0214】

また、ART信号出力済の場合でも、カウント用通常リプレイ役の当選時の遊技者の停止操作が特定の押し順となる場合が偶然に4回続いている状況もある。この状況では、あと1回でもカウント用通常リプレイ役に当選し且つ特定の押し順となってしまうと、主制御用CPU40aによりART信号の出力が開始されてしまう。このため、サブ制御用CPU41aは、ART信号出力済でART出力待機コマンドを入力すると、次のカウント用通常リプレイ役の当選時に通常入賞に至る非特定の押し順を報知する内容でリプナビ演出（以下、「カウントガセナビ演出」という）を対象となる変動ゲームの開始に伴って行わせる。これにより、サブ制御用CPU41aは、主制御用CPU40aがART信号の出力を回避できるように補助する。なお、本実施形態では、カウントガセナビ演出を伴う場面をARTモード中、すなわちARTフラグありの場面としている。

#### 【0215】

そして、カウント用通常リプレイ役の当選に基づく特定の押し順となる場合が偶然に4回続いている状況において、主制御用CPU40aは、ART出力カウントをリセットすることができるとともに、間違ってART信号を出力する状況が回避される。

#### 【0216】

その結果、図11(b)に示す流れでART信号の出力の回避に至る。なお、図11(b)は、ARTフラグありで演出状態が既にARTモードに移行している場合である。この場合のカウント用通常リプレイ役の当選時には、カウントナビ演出を伴わないことになる（カウントナビ演出なし）。このため、特定の押し順が報知されないことから遊技者の停止操作が偶然に特定の押し順とならない場合、主制御用CPU40aによりART出力カウントが加算されないことから、ART信号の出力も回避される。一方、特定の押し順が報知されないのに遊技者の停止操作が偶然に特定の押し順となることを契機に、主制御用CPU40aによりART出力カウントが「1」加算される（カウント用通常リプレイ群当選 + 特定の押し順 カウント + 1）。

#### 【0217】

続いて、ART出力カウントが「4」に達した後、カウント用通常リプレイ役に当選し且つ非特定の押し順を契機に、主制御用CPU40aによりART出力カウントが「0」にリセットされる（カウント用通常リプレイ群当選 + 非特定の押し順 カウント = 0）。これに伴って、ART出力カウントが「5」に達しないので、主制御用CPU40aによりART信号の出力が回避される（ART信号出力回避）。この場合のカウント用通常リプレイ役の当選時には、カウントガセナビ演出を伴うことになる（カウントガセナビ演出

10

20

30

40

50

あり)。

#### 【0218】

このように構成される結果、図12(a), (b)に示すように、本実施形態では、昇格入賞後であって、高確RT1遊技から突入入賞を経てさらにカウント用通常リプレイ役の特定の押し順に基づく5回の通常入賞を契機に、主制御用CPU40aによりART信号の出力がなされ、その後は再度のART信号の出力が回避される。

#### 【0219】

なお、図12(a), (b)において、「待機」は直前の変動ゲームの終了から対象の変動ゲームが開始されるまでを意味し、「レバー」はスタートレバー22の操作を意味し、「第3停止」は変動ゲームの最後のリールの停止を意味する。また、「メイン」は主制御用CPU40aを意味し、「RT状態」は[1]が高確RT1遊技、[2]が高確RT2遊技を意味し、「ART出力カウント」はART出力カウントの設定内容を意味し、「カウント状態」はART出力カウントの計数状況を意味している。また、「サブ」はサブ制御用CPU41aを意味し、「ナビ」はリプナビ演出での報知の内容を意味し、「モード」は演出状態を意味している。また、ART信号の「ON」はART信号の出力中(開始)を意味し、ART信号の「OFF」はART信号の出力の停止中(終了)を意味している。

10

#### 【0220】

すなわち、本実施形態では、高確RT2遊技の移行後にカウント用通常リプレイ役の特定の押し順に基づく5回の通常入賞を伴っていなければART信号の出力が行われない。このため、高確RT2遊技の移行後のカウント用通常リプレイ役の特定の押し順に基づく5回の通常入賞の成立具合を調整することで、ART信号を出力するしないをコントロールできるようになる。

20

#### 【0221】

例えば、図12(a)のART信号出力時に示すように、通常モード(待機)を経ての準備モードの高確RT1遊技中に変動ゲームが行われる場面では、1回目の変動ゲームで突入リプレイ群4に対応付けた突入リプレイ役4が決定され、突入用の押し順[右左中]を報知するリプナビ演出が行われる。これにより、突入入賞となる結果、高確RT2遊技への移行がなされ、以後の変動ゲームでも「RT状態」が「2」の状況とされる。この場合には、ART出力カウントが「0」でART信号未出力の状況であって、さらに第3停止を契機にART出力カウントが「0」に一旦、リセットされる。

30

#### 【0222】

続いて、2回目の変動ゲームで通常リプレイ群1に対応付けた通常リプレイ役1が決定され、特定の押し順[左中右]を報知するカウントナビ演出が行われる。これにより、カウント用通常リプレイ役の特定の押し順からの通常入賞となる結果、第3停止を契機にART出力カウントが「+1」されて「1」とされる。この2回目の変動ゲームは、ART信号未出力であってART信号を出力すべき状況で開始されることから、カウントナビ演出が行われている。なお、この場合には、高確RT2遊技の移行後、1回目ということから「モード」がARTモードの開始(ART開始)となる。

#### 【0223】

40

続いて、3回目、4回目の変動ゲームを経る結果、ART出力カウントが「+2」され、ART出力カウントが「3」とされた後、5回目の変動ゲームで通常リプレイ群6に対応付けた通常リプレイ役6が決定され、特定の押し順[右中左]を報知するカウントナビ演出が行われる。これにより、カウント用通常リプレイ役の特定の押し順からの通常入賞となる結果、第3停止を契機にART出力カウントが「+1」されて「4」とされる。この5回目の変動ゲームは、ART信号未出力であってART信号を出力すべき状況で開始されることから、カウントナビ演出が行われている。また、ART出力カウントが「4」となる結果、主制御用CPU40aによりサブ制御用CPU41aに対して、ART出力待機コマンドの出力がなされる。

#### 【0224】

50

続いて、6回目の変動ゲームで通常リプレイ群4に対応付けた通常リプレイ役4が決定され、特定の押し順[中右左]を報知するカウントナビ演出が行われる。これにより、カウント用通常リプレイ役の特定の押し順からの通常入賞となる結果、第3停止を契機にART出力カウントが「+1」されて「5」とされる。この6回目の変動ゲームは、ART信号未出力であってART信号を出力すべき状況で開始されることから、カウントナビ演出が行われている。これに合わせて、主制御用CPU40aにより外部端子板42を介してデータカウンターDC又はホールコンピュータHCに対して、ART信号の出力がなされる(「ON」となる)。また、ART信号出力済の状況となる結果、第3停止を契機に出力済フラグが[1]とされる。

## 【0225】

10

そして、7回目の変動ゲームでは、ART信号の出力によりART出力カウントが「0」にリセットされてART信号出力済の状況となる。また、この7回目の変動ゲームで通常リプレイ群4に対応付けた通常リプレイ役4が決定される一方、カウントナビ演出が行われない。この7回目の変動ゲームは、ART信号出力済の状況で開始されることから、カウントナビ演出が行われない。なお、この7回目の変動ゲームでは、通常リプレイ群4に対応付けた通常リプレイ役4が決定され、リプナビ演出が行われないが、偶然に特定の押し順となる場合、第3停止を契機にART出力カウントが「+1」されて「1」とされる。また、この7回目の変動ゲームの間、主制御用CPU40aにより外部端子板42を介してデータカウンターDC又はホールコンピュータHCに対して、ART信号の出力が継続なされる一方、第3停止を契機にART信号の出力が終了(停止)される(「OFF」となる)。これにより、データカウンターDCやホールコンピュータHCが外部端子板42を介してART信号を入力することで、ARTモードの突入回数を計数(カウントアップ)させる。

## 【0226】

20

本実施形態において、ART出力カウントは、カウント用通常リプレイ役に当選する場合に特定の押し順と一致することで計数(加算)される一方、該カウント用通常リプレイ役に関しては、特定の押し順か非特定の押し順かに関係なく同一のリプレイ停止目で同一の再遊技による賞が付与される。すなわち、本実施形態では、ART出力カウントの計数に特定の押し順か非特定の押し順かという構成を採用にするにあたって遊技に与える影響を最小限に抑える構成にて、ART信号を出力するしないをコントロールできるようになる。

30

## 【0227】

また、本実施形態では、カウント用通常リプレイ役に当選する場合、ART信号を出力すべき状況であれば特定の押し順が報知される一方、ART信号を出力すべきでない状況であれば特定の押し順が報知されない。

## 【0228】

40

これにより、ART信号を出力すべき状況では、特定の押し順からの通常入賞を効果的に促すように遊技者に遊技を進めさせることができるようになる。一方、ART信号を出力すべきでない状況では、特定の押し順からの通常入賞を効果的に抑制するように遊技者に遊技を進めさせることができるようにになる。

## 【0229】

特にART信号出力規制の状況では、転落リプレイ役が決定されてもリプナビ演出が行われないことから、低確RT遊技への移行を効果的に発生させる状況が創出されるとともに、ART信号の出力を許容する状況を積極的に生起させない状況が創出される。すなわち、ARTフラグなしの場合には、突入入賞により高確RT2遊技への移行がなされてもART信号が出力される状況の発生を減らしている。

## 【0230】

また、ART信号を出力すべき状況は、カウント用通常リプレイ役の特定の押し順に基づく通常入賞の複数回(5回)の発生を条件にART信号を出力することから、ART信号出力規制の状況でカウント用通常リプレイ役の特定の押し順に基づく通常入賞が発生し

50

ても A R T 信号を出力する状況の発生を減らしている。

**【 0 2 3 1 】**

また、例えば、図 12 ( b ) の A R T 信号出力回避時に示すように、図 12 ( a ) から続き 8 回目の変動ゲームで通常リプレイ群 6 に対応付けた通常リプレイ役 6 が決定される一方、カウントナビ演出が行われない。この 8 回目の変動ゲームは、A R T 信号出力済の状況で開始されることから、カウントナビ演出が行われない。なお、この 8 回目の変動ゲームでは、通常リプレイ群 6 に対応付けた通常リプレイ役 6 が決定され、リプナビ演出が行われないことから、非特定の押し順となる場合、第 3 停止を契機に A R T 出力カウントが「 0 」にリセットされる。

**【 0 2 3 2 】**

続いて、カウントナビ演出が行われない 9 回目～ 13 回目の変動ゲームを経る結果、これらの変動ゲームで偶然に通常入賞となって A R T 出力カウントが「 + 3 」され、A R T 出力カウントが「 3 」とされた後、14 回目の変動ゲームで通常リプレイ群 2 に対応付けた通常リプレイ役 2 が決定される。この 14 回目の変動ゲームでさらに偶然に通常入賞となる場合には、第 3 停止を契機に A R T 出力カウントが「 + 1 」されて「 4 」とされる。この 14 回目の変動ゲームは、A R T 信号出力済であって A R T 信号を出力すべきでない状況で開始されることから、カウントナビ演出が行われていない。また、A R T 出力カウントが「 4 」となる結果、主制御用 C P U 4 0 a によりサブ制御用 C P U 4 1 a に対して、A R T 出力待機コマンドの出力がなされる。

**【 0 2 3 3 】**

さらに続いて、15 回目の変動ゲームで通常リプレイ群 1 に対応付けた通常リプレイ役 1 が決定され、特定の押し順 [ 左中右 ] 以外を報知するカウントガセナビ演出が行われる。これにより、カウント用通常リプレイ役の非特定の押し順からの通常入賞となる結果、第 3 停止を契機に A R T 出力カウントが「 0 」にリセットされる。この 15 回目の変動ゲームは、A R T 信号出力済であって A R T 信号を出力すべきでない状況で開始されることから、カウントナビ演出が行われていない。

**【 0 2 3 4 】**

本実施形態において、カウント用通常リプレイ役に当選する場合には、A R T 信号出力済の状況であれば、特定の押し順の代わりに非特定の押し順が報知される場合がある。すなわち、A R T 信号出力済であることから該 A R T 信号を出力すべきでない状況では、カウント用通常リプレイ役の特定の押し順に基づく通常入賞を効果的に回避することができるようになる。

**【 0 2 3 5 】**

また、本実施形態では、A R T 信号出力済であって、「 4 」に A R T 出力カウントが達していることから、次の通常入賞により A R T 出力カウントが「 5 」に達しうる状況で、A R T 出力カウントを計数する主制御用 C P U 4 0 a によりその旨が、サブ制御用 C P U 4 1 a に対して指示される。その結果、サブ制御用 C P U 4 1 a は、A R T 出力カウントが「 4 」に達しているかどうかと、A R T 信号の出力状況とに応じてリプナビ演出を実行させるか否かを効果的に制御することができるようになる。

**【 0 2 3 6 】**

したがって、本実施形態によれば、以下に示す効果を得ることができる。

( 1 ) 高確 R T 2 遊技中、A R T フラグありからの移行後の場合には、A R T 信号が出力されるまでカウント用通常リプレイ役の特定の押し順に基づく通常入賞を促して A R T 信号の出力を許容する状況が生起される。一方、高確 R T 2 遊技への移行が想定されない A R T フラグなしの場合でも、昇格リプレイ役の決定に基づく昇格入賞により高確 R T 1 遊技への移行がなされるときもあり、さらに突入りリプレイ役の決定に基づく突入り入賞により高確 R T 2 遊技への移行がなされるときもある。この A R T フラグなしの場合には、突入りリプレイ役が決定されても突入用の押し順を報知するリプナビ演出が行われなかつたり、転落リプレイ役が決定されても通常用の押し順を報知するリプナビ演出が行われなかつたりすることから、低確 R T 遊技への移行を効果的に発生させる状況となる。また、A R

10

20

30

40

50

T フラグなしの場合には、カウント用通常リプレイ役が決定されてもカウントナビ演出が行われないことから、突入りプレイ役の決定に基づく突入入賞により高確 R T 2 遊技への移行がなされてしまっても A R T 信号の出力を効果的に抑制できるようになる。したがって、高確 R T 2 遊技への移行に基づく A R T モードとなった回数が誤ってカウントされる状況の発生を効果的に抑制することができる。

#### 【 0 2 3 7 】

( 2 ) A R T フラグなしからの移行後の高確 R T 2 遊技中の場合には、カウントナビ演出が行われなくてもカウント用通常リプレイ役の特定の押し順に基づく通常入賞してしまうこともある。そこで、カウント用通常リプレイ役の特定の押し順に基づく通常入賞の複数回（本実施形態では、「5回」）の発生を条件に A R T 信号の出力を許容するようすることで、A R T フラグなしからの移行後の高確 R T 2 遊技中における A R T 信号の出力を許容する状況の生起を効果的に抑制することができる。10

#### 【 0 2 3 8 】

( 3 ) カウント用通常リプレイ役に関しては、特定の押し順の停止操作と一致するか否かに關係なく同一の表示結果（リプレイ停止目）でさらに同一の賞（再遊技）を付与することで、A R T 信号の出力を許容するに際し遊技に与える影響を最小限に抑える構成にて、A R T 信号を出力するしないをコントロールできるようになる。すなわち、遊技に与える影響を最小限に抑える結果、遊技者の利益にも影響を与えることなく、A R T 信号を出力するしないをコントロールできる。

#### 【 0 2 3 9 】

( 4 ) カウント用通常リプレイ役が決定される場合には、A R T 信号の未出力の状況であれば特定の押し順の停止操作を報知する一方、A R T 信号の出力済の状況であれば特定の押し順を報知しない構成とした。これにより、A R T 信号が未出力であることから該 A R T 信号を出力すべき状況では、A R T 信号の出力を許容する状況の生起を効果的に促すように遊技者に遊技を進めさせることができるようになる。また、A R T 信号が出力済であることから該 A R T 信号を出力すべきでない状況では、A R T 信号の出力を許容する状況の生起を効果的に抑制するように遊技者に遊技を進めさせることができるようにになる。すなわち、遊技者に状況に合った遊技を進めさせる結果、高確 R T 2 遊技への移行に基づく A R T モードとなった回数が重複してカウントされる状況の発生を効果的に抑制することができる。20

#### 【 0 2 4 0 】

( 5 ) カウント用通常リプレイ役が決定される場合には、A R T 信号の出力済の状況であれば特定の押し順の停止操作とは異なる停止操作を報知する場合がある構成とした。その結果、A R T 信号が出力済であることから該 A R T 信号を出力すべきでない状況では、カウント用通常リプレイ役の特定の押し順に基づく通常入賞をよりさらに効果的に抑制することができる。

#### 【 0 2 4 1 】

( 6 ) 突入りプレイ役を通常リプレイ役と重複当選するようにすることで、A R T フラグありの場合、遊技者が押し順を間違ってしまっても通常入賞に至る通常用の押し順と一致すれば低確 R T 遊技への移行（転落）が救済される。このため、高確 R T 1 遊技におけるリピナビ演出を伴っているのに押し順を間違ってしまったような遊技者を救済することができる。40

#### 【 0 2 4 2 】

( 7 ) 高確 R T 2 遊技中、すなわち A R T モード中には、転落入賞の回避のためのリピナビ演出が行われる状況が創出される。このため、高確 R T 1 遊技、すなわち準備モードから A R T モードへの突入の間だけでなく、A R T モード中にもリピナビ演出を行わせる（頻出する）状況を創出することで、演出上の違和感を解消することができる。

#### 【 0 2 4 3 】

( 8 ) 直前回数（本実施形態では、「4」）に A R T 出力カウントが達していることから、次回のカウント用通常リプレイ役の決定により A R T 出力カウントが所定回数（本実50

施形態では、「5」)に達しうる状況では、主制御用CPU40aがその旨を、リピナビ演出を制御するサブ制御用CPU41aに対して指示する構成とした。その結果、サブ制御用CPU41aは、ART出力カウントが直前回数に達しているかどうかと、ART信号の出力状況とに応じてリピナビ演出を実行させるか否かを効果的に制御することができる。また、サブ制御用CPU41aに指示される回数として、所定回数の直前の回数とすることで、ART信号の出力済の状況において特に余分な処理の削減に寄与することができる。

#### 【0244】

##### (第2実施形態)

次に、本発明の第2実施形態を図13～図15に基づき説明する。

10

なお、以下に説明する実施形態において、既に説明した実施形態と同一構成及び同一制御内容などは、同一の符号を付すなどして、その重複する説明を省略又は簡略する。

#### 【0245】

まず、本実施形態の内部で決定される当選役に基づき入賞ライン上に停止表示可能となる図柄の組み合わせ(停止結果)について説明する。

本実施形態におけるリプレイ停止目は、当選役として「通常リプレイ役7」～「通常リプレイ役18」、及び「通常リプレイ役(不問)」の13種類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。以下の説明で、「通常リプレイ役」という場合には、「通常リプレイ役7」～「通常リプレイ役18」、及び「通常リプレイ役(不問)」を纏めて意味する。

20

#### 【0246】

また、本実施形態におけるリプレイ役の当選確率は、高確RT2遊技(当選役決定テーブルT3)において、通常リプレイ役(不問)を対応付けた当選情報群と、転落リプレイ役と通常リプレイ役の重複当選を対応付けた当選情報群のそれぞれの当選確率を規定している。なお、これらリプレイ役の重複当選の関係は、転落リプレイ群1に対応付けた転落リプレイ役1と通常リプレイ役7、転落リプレイ群2に対応付けた転落リプレイ役2と通常リプレイ役8、転落リプレイ群3に対応付けた転落リプレイ役3と通常リプレイ役9のそれぞれの組み合わせで重複当選する。また、これらリプレイ役の重複当選の関係は、転落リプレイ群4に対応付けた転落リプレイ役4と通常リプレイ役10、転落リプレイ群5に対応付けた転落リプレイ役5と通常リプレイ役11のそれぞれの組み合わせで重複当選する。

30

#### 【0247】

図13に示すように、本実施形態のARTモード中は、遊技状態が高確RT2遊技であることから、リプレイ役として、通常リプレイ役(不問)、転落リプレイ役、すなわち通常リプレイ役の当選及び入賞が指示される。このようなARTモード中、転落リプレイ役の通常入賞に至る通常用の押し順を用いては、後述するART信号の出力に関するART信号出力制御が主制御用CPU40aとサブ制御用CPU41aの協働により行われる。

#### 【0248】

以下、本実施形態における主制御用CPU40aがART信号を出力するまでの処理の流れについて、高確RT1遊技からの状況を中心に説明する。

40

主制御用CPU40aは、突入入賞の発生からの高確RT2遊技中、転落リプレイ役に当選し且つ通常用の押し順となる場合、通常用の押し順からの通常入賞の発生回数を示す不一致回数としてのART出力カウントを「1」加算する。なお、主制御用CPU40aは、転落リプレイ役の当選の変動ゲームの最後の停止操作となる第3停止操作があったことを契機に、ART出力カウントを「1」加算する。

#### 【0249】

そして、主制御用CPU40aは、転落リプレイ役に当選し且つ通常用の押し順に基づく通常入賞の所定回数(5回)の発生を条件に、特定条件の成立としてART信号の出力を許容する状況を生起する。また、主制御用CPU40aは、ART信号の出力を開始すると、主制御用RAM40cの所定の記憶領域にART信号を出力したことを見出

50

管理フラグに[1]を設定し、その後、低確R T遊技への移行を契機にメイン管理フラグに[0(零)]を設定する。なお、主制御用CPU40aは、メイン管理フラグに[0]を設定している間、ART出力カウントの加算(計数)を行う一方、メイン管理フラグに[1]を設定している間、ART出力カウントの加算(計数)を行わない。すなわち、主制御用CPU40aは、メイン管理フラグに[1]を設定している間、転落リプレイ役の通常用の押し順に基づく通常入賞が発生しても、ART出力カウントを加算しない。

#### 【0250】

以下の説明で、ART信号出力済の状況では、主制御用RAM40cのメイン管理フラグが[1]の場合もある。また、ART信号未出力の状況では、主制御用RAM40cのメイン管理フラグが[0]の場合もある。

10

#### 【0251】

このように本実施形態では、主制御用CPU40aが高確R T2遊技の制御中、転落リプレイ役の転落用の押し順を間に挟まないで、転落リプレイ役の通常用の押し順が複数回(本実施形態では、5回)の発生を契機に、ART信号の出力を開始する。また、主制御用CPU40aは、ART出力カウントに関し、ベル役等(通常リプレイ役(不問)も含む)の当選又は入賞の発生については許容し、ART出力カウントを継続して保持する。

#### 【0252】

そして、ART信号を出力すべき場面において、サブ制御用CPU41aは、転落リプレイ役の当選が指示されると、通常入賞に至る通常用の押し順を報知する内容でカウントナビ演出を対象となる変動ゲームの開始に伴って行わせる。これにより、サブ制御用CPU41aは、主制御用CPU40aがART信号を適切に出力できるように補助する。

20

#### 【0253】

すなわち、サブ制御用CPU41aは、ARTモードの移行後、ART信号未出力の場合、転落リプレイ役の当選が指示されると、通常入賞に至る通常用の押し順を報知する内容でリピナビ演出(以下、「カウントナビ演出」という)を対象となる変動ゲームの開始に伴って行わせる。これにより、サブ制御用CPU41aは、転落リプレイ役の通常用の押し順に基づく通常入賞の発生を補助する。

#### 【0254】

その結果、図14(a)に示す流れでART信号が出力に至る。なお、図14(a)は、ARTフラグありで演出状態が突入入賞の発生後にARTモードに移行する場合である。すなわち、突入入賞の発生後、転落リプレイ役に当選し且つ通常用の押し順に基づく通常入賞を契機に(転落リプレイ群当選+通常用の押し順 通常入賞)、主制御用CPU40aによりART出力カウントが「1」加算される(カウント+1)。この場合の転落リプレイ役の当選時には、カウントナビ演出を伴うことになる(カウントナビ演出あり)。

30

#### 【0255】

このため、通常入賞に至る通常用の押し順が報知され遊技者がカウントナビ演出にしたがうことで通常入賞が発生し、主制御用CPU40aによりART出力カウントが加算される。続いて、ART出力カウントが「5」に達することを契機に(カウント=5)、主制御用CPU40aによりART信号の出力が開始される(ART信号出力)。

#### 【0256】

40

また、ART信号を出力すべきでない場面において、サブ制御用CPU41aは、転落リプレイ役の当選が指示されると、カウントナビ演出を行わせる一方で、ART信号出力済の状況であることから、メイン管理フラグに[1]が設定されていれば主制御用CPU40aによりART出力カウントの加算が行われない。これにより、サブ制御用CPU41aは、主制御用CPU40aがART信号の出力を回避できるように制御する。なお、ART信号出力済の状況であってもメイン管理フラグに[0]が設定されていれば主制御用CPU40aによりART出力カウントの加算が行われる。このような場面としては、ARTモード中、遊技者が押し順の間違いによる転落入賞やベルこぼしの発生に基づく低確R T遊技への移行を挟んでいる場面であって、このような低確R T遊技への移行によつては、メイン管理フラグに[0]が設定される。

50

**【 0 2 5 7 】**

なお、サブ制御用CPU41aは、ARTフラグありの場合、ARTモードの移行後、ART信号出力済であるか否かに関係なく、転落リプレイ役の当選毎にカウントナビ演出（リプナビ演出）を行わせる。このため、本実施形態では、サブ制御用CPU41a（サブ制御用RAM41c）でART信号の出力済であるかどうかの状況を把握しなくてもよく、出力済フラグの構成を有していないなくてもよい。一方、ARTモードの移行後、メイン管理フラグに[1]が設定されていればART出力カウントの加算が回避される。

**【 0 2 5 8 】**

また、サブ制御用CPU41aは、ART信号出力規制の場合、転落リプレイ役の当選毎にカウントナビ演出（リプナビ演出）を行わせないことで、ART出力カウントの加算を回避させ易くする。なお、ART信号出力規制の状況でサブ制御用CPU41aは、転落リプレイ役の当選毎にリプナビ演出を行わせないとともに、ベル役の当選毎にベルナビ演出を行わせないことで、遊技状態の高確RT2遊技の継続の回避を促す一方、遊技状態の低確RT遊技への移行を促す。10

**【 0 2 5 9 】**

その結果、図14(b)に示す流れでART信号の出力の回避に至る。なお、図14(b)は、ARTフラグありで演出状態が既にARTモードに移行している場合である。この場合の転落リプレイ役の当選時には、カウントナビ演出を伴うことになる（カウントナビ演出あり）。一方、ARTフラグありのためメイン管理フラグに[1]が設定されていれば、主制御用CPU40aによりART出力カウントが加算されないことから、ART信号の出力も回避される（転落リプレイ群当選 + 通常用の押し順 カウント内容維持）。これに伴って、ART出力カウントが「5」に達しないので、主制御用CPU40aによりART信号の出力が回避される（ART信号出力回避）。20

**【 0 2 6 0 】**

このように構成される結果、図15(a), (b)に示すように、本実施形態では、昇格入賞後であって、高確RT1遊技から突入入賞を経てさらに転落リプレイ役の通常用の押し順に基づく5回の通常入賞を契機に、主制御用CPU40aによりART信号の出力がなされ、その後は再度のART信号の出力が回避される。なお、図15(a), (b)において、「メイン管理フラグ」はメイン管理フラグの設定内容を意味している。

**【 0 2 6 1 】**

すなわち、本実施形態では、高確RT2遊技の移行後に転落リプレイ役の通常用の押し順に基づく5回の通常入賞を伴っていなければART信号の出力が行われない。このため、高確RT2遊技の移行後の転落リプレイ役の通常用の押し順に基づく5回の通常入賞の成立具合を調整することで、ART信号を出力するしないをコントロールできるようになる。30

**【 0 2 6 2 】**

例えば、図15(a)のART信号出力時に示すように、通常モード（待機）を経ての準備モードの高確RT1遊技中に変動ゲームが行われる場面では、1回目の変動ゲームで突入リプレイ群4に対応付けた突入リプレイ役4が決定され、突入用の押し順[右左中]を報知するリプナビ演出が行われる。これにより、突入入賞となる結果、高確RT2遊技への移行がなされ、以後の変動ゲームでも「RT状態」が「2」の状況とされる。この場合には、ART出力カウントが「0」でART信号未出力の状況であって、さらに第3停止を契機にART出力カウントが「0」に一旦、リセットされる。40

**【 0 2 6 3 】**

続いて、2回目の変動ゲームで転落リプレイ群1に対応付けた転落リプレイ役1が決定され、通常用の押し順[左中右]を報知するカウントナビ演出が行われる。これにより、転落リプレイ役の通常用の押し順からの通常入賞となる結果、第3停止を契機にART出力カウントが「+1」されて「1」とされる。この2回目の変動ゲームは、ART信号未出力であってART信号を出力すべき状況で開始されることから、カウントナビ演出が行われている。なお、この場合には、高確RT2遊技の移行後、1回目ということから「モ50

ード」が A R T モードの開始（ A R T 開始）となる。

#### 【 0 2 6 4 】

続いて、3回目、4回目の変動ゲームを経る結果、A R T 出力カウントが「 + 2 」され、A R T 出力カウントが「 3 」とされた後、5回目の変動ゲームで転落リプレイ群 5 に対応付けた転落リプレイ役 5 が決定され、通常用の押し順 [ 右中左 ] を報知するカウントナビ演出が行われる。これにより、転落リプレイ役の通常用の押し順からの通常入賞となる結果、第 3 停止を契機に A R T 出力カウントが「 + 1 」されて「 4 」とされる。この 5 回目の変動ゲームは、A R T 信号未出力であって A R T 信号を出力すべき状況で開始されることから、カウントナビ演出が行われている。

#### 【 0 2 6 5 】

続いて、6回目の変動ゲームで転落リプレイ群 3 に対応付けた転落リプレイ役 3 が決定され、通常用の押し順 [ 中右左 ] を報知するカウントナビ演出が行われる。これにより、転落リプレイ役の通常用の押し順からの通常入賞となる結果、第 3 停止を契機に A R T 出力カウントが「 + 1 」されて「 5 」とされる。この 6 回目の変動ゲームは、A R T 信号未出力であって A R T 信号を出力すべき状況で開始されることから、カウントナビ演出が行われている。これに合わせて、主制御用 C P U 4 0 a により外部端子板 4 2 を介してデータカウンター D C 又はホールコンピュータ H C に対して、A R T 信号の出力がなされる（「 O N 」となる）。また、A R T 信号出力済の状況となる結果、第 3 停止を契機に主制御用 R A M 4 0 c に記憶されているメイン管理フラグが [ 1 ] とされるとともに、サブ制御用 R A M 4 1 c に記憶されている出力済フラグが [ 1 ] とされる。

10

#### 【 0 2 6 6 】

そして、7回目の変動ゲームでは、A R T 信号の出力により A R T 出力カウントが「 0 」にリセットされて A R T 信号出力済の状況となる。また、この 7 回目の変動ゲームで通常リプレイ役（不問）が決定され、リプナビ演出が行われない。また、この 7 回目の変動ゲームの間、主制御用 C P U 4 0 a により外部端子板 4 2 を介してデータカウンター D C 又はホールコンピュータ H C に対して、A R T 信号の出力が継続なされる一方、第 3 停止を契機に A R T 信号の出力が終了（停止）される（「 O F F 」となる）。これにより、データカウンター D C やホールコンピュータ H C が外部端子板 4 2 を介して A R T 信号を入力することで、A R T モードの突入回数を計数（カウントアップ）させる。

#### 【 0 2 6 7 】

20

また、本実施形態では、転落リプレイ役に当選する場合、A R T 信号を出力すべき状況であるか否かに関係なく、A R T モード中であれば通常用の押し順が報知される一方、A R T 信号を出力すべきでない状況であれば通常用の押し順が報知されても A R T 出力カウントが加算されない。

#### 【 0 2 6 8 】

これにより、A R T 信号を出力すべき状況では、通常用の押し順からの通常入賞に基づく A R T 出力カウントを効果的に加算することができるようになる。一方、A R T 信号を出力すべきでない状況では、通常用の押し順からの通常入賞に基づく A R T 出力カウントの加算を効果的に抑制することができるようになる。

#### 【 0 2 6 9 】

30

また、A R T 信号を出力すべき状況は、転落リプレイ役の通常用の押し順に基づく通常入賞の複数回（5回）の発生を条件に A R T 信号を出力することから、A R T 信号出力規制の状況で転落リプレイ役の通常用の押し順に基づく通常入賞が発生しても A R T 信号を出力する状況の発生を減らしている。

#### 【 0 2 7 0 】

また、例えば、図 1 5 ( b ) の A R T 信号出力回避時に示すように、図 1 5 ( a ) から続き 8 回目の変動ゲームで転落リプレイ群 3 に対応付けた転落リプレイ役 3 が決定され、カウントナビ演出（リプナビ演出）が行われる。この 8 回目の変動ゲームは、A R T 信号出力済の状況で開始されるが、カウントナビ演出（リプナビ演出）が行われる。なお、この 8 回目の変動ゲームでは、主制御用 R A M 4 0 c に記憶されているメイン管理フラグが

40

50

[ 1 ] であれば、通常用の押し順に基づく通常入賞が発生しても A R T 出力カウントが加算されない。

**【 0 2 7 1 】**

続いて、A R T 出力カウントの加算が行われない 9 回目～ 13 回目の変動ゲームを経る結果、A R T 出力カウントが「 0 」に維持される後、14 回目の変動ゲームで転落リプレイ群 2 に対応付けた転落リプレイ役 2 が決定される。この 14 回目の変動ゲームでさらに通常用の押し順に基づく通常入賞が発生しても A R T 出力カウントが加算されない。この 14 回目の変動ゲームは、A R T 信号出力済であって A R T 信号を出力すべきでない状況で開始されるが、カウントナビ演出（リプナビ演出）が行われる。

**【 0 2 7 2 】**

さらに続いて、15 回目の変動ゲームで通常リプレイ役（不問）が決定され、リプナビ演出が行われない。

したがって、本実施形態によれば、第 1 実施形態の効果（ 6 ），（ 7 ）に加えて、以下に示す効果を得ることができる。

**【 0 2 7 3 】**

（ 9 ）高確 R T 2 遊技中、A R T フラグありからの移行後の場合には、A R T 信号が出力されるまで転落リプレイ役の通常用の押し順に基づく通常入賞を促して A R T 信号の出力を許容する状況が生起される。一方、高確 R T 2 遊技への移行が想定されない A R T フラグなしの場合でも、昇格リプレイ役の決定に基づく昇格入賞により高確 R T 1 遊技への移行がなされるときもあり、さらに突入りリプレイ役の決定に基づく突入入賞により高確 R T 2 遊技への移行がなされるときもある。この A R T フラグなしの場合には、突入りリプレイ役が決定されても突入用の押し順を報知するリプナビ演出が行われなかったり、転落リプレイ役が決定されても通常用の押し順を報知するリプナビ演出が行われなかったりすることから、低確 R T 遊技への移行を効果的に発生させる状況となる。また、A R T フラグなしの場合には、転落リプレイ役が決定されてもカウントナビ演出が行われないことから、突入りリプレイ役の決定に基づく突入入賞により高確 R T 2 遊技への移行がなされてしまつても A R T 信号の出力を効果的に抑制できるようになる。したがって、高確 R T 2 遊技への移行に基づく A R T モードとなった回数が誤ってカウントされる状況の発生を効果的に抑制することができる。

**【 0 2 7 4 】**

（ 10 ）A R T フラグなしからの移行後の高確 R T 2 遊技中の場合には、カウントナビ演出が行われなくとも転落リプレイ役の通常用の押し順に基づく通常入賞（カウントナビ演出）してしまうこともある。そこで、転落リプレイ役の通常用の押し順に基づく通常入賞の複数回（本実施形態では、「 5 回」）の発生を条件に A R T 信号の出力を許容するようにすることで、A R T フラグなしからの移行後の高確 R T 2 遊技中における A R T 信号の出力を許容する状況の生起を効果的に抑制することができる。

**【 0 2 7 5 】**

（ 11 ）転落リプレイ役が決定される場合には、A R T 信号の未出力の状況であれば通常用の押し順の停止操作を報知する一方、A R T 信号の出力済の状況であれば A R T 出力カウントが計数されない（加算されない）構成とした。これにより、A R T 信号が未出力であることから該 A R T 信号を出力すべき状況では、A R T 信号の出力を許容する状況の生起を効果的に促すように遊技者に遊技を進めさせることができるようにする。また、A R T 信号が出力済であることから該 A R T 信号を出力すべきでない状況では、A R T 信号の出力を許容する状況の生起を効果的に抑制するように遊技者に遊技を進めさせることができるようにする。すなわち、遊技者に状況に合った遊技を進めさせる結果、高確 R T 2 遊技への移行に基づく A R T モードとなった回数が重複してカウントされる状況の発生を効果的に抑制することができる。

**【 0 2 7 6 】**

（ 12 ）高確 R T 2 遊技中には、通常リプレイ役（不問）にも当選可能にすることで、リプナビ演出を伴わない場面も創出することができる。これにより、遊技者が各種ナビ演

10

20

30

40

50

出に沿って停止操作を行わなくてはいけない場面を少しでも減少させることができる結果、遊技者の緊張感を和らげることができる。

#### 【0277】

なお、各実施形態は以下のように変更してもよい。

・第1実施形態では、ART出力待機コマンドを出力しなくてもよく、例えば、サブ制御用CPU41aにおいてもART出力カウントに代わる情報を記憶したりするようにすることで、各実施形態と同様の効果を奏しうる。

#### 【0278】

・第1実施形態において、ART出力待機コマンドの出力タイミングは、ART出力カウントが「4」未満の場合に出力可能にしてもよい。これにより、ART信号の出力の回避の実現にさらに寄与することができる。また、ART出力カウントが「3」と「4」等のように複数回に亘ってART出力待機コマンドを出力することもできる。10

#### 【0279】

・第1実施形態では、ART出力カウントが「4」の状況でカウントガセナビ演出でなく特定の押し順を報知し、これと合わせて「注意」等を画像表示することで、ナビとは異なる停止操作を行うことを遊技者に促すこともできる。また、ART出力カウントが「4」となってもカウントガセナビ演出だけでなくリプナビ演出自体を行わないこともできる。。

#### 【0280】

・第1実施形態において、出力済フラグの構成を備えていなくてもよく、少なくともART出力待機コマンドの構成を備えていればよい。また、ART信号出力済の状況では、ART出力待機コマンドの入力があるまでの間、カウントナビ演出を行わせるようにしてもよい。20

#### 【0281】

・第1実施形態では、ART信号の出力に至るART出力カウントの値を変更してもよい。

・第1実施形態では、通常リプレイ役に関して特定の押し順と非特定の押し順とで導出される停止目（図柄の組み合わせ）を異ならせることもできる。

#### 【0282】

・第1実施形態では、通常リプレイ役に関して特定の押し順と非特定の押し順とで付与される賞を異ならせることもできる。例えば、通常リプレイ役に関しては、特定の押し順であれば高確RT2遊技の継続となる一方、非特定の押し順であれば高確RT1遊技に移行するようにしてもよい。30

#### 【0283】

・第1実施形態では、サブ制御用RAM41cでも主制御用RAM40cで記憶しているART出力カウント相当の情報を管理するようにしてもよい。これによっては、ART出力待機コマンドの構成等が不要となる。また、サブ制御用CPU41aは、ART信号出力済の場合、カウントナビ演出を4回行った後、次のカウント用通常リプレイ役の当選時にカウントガセナビ演出を行わせる構成としても、ART出力待機コマンドの構成等が不要となる。40

#### 【0284】

・第1実施形態では、ART信号出力規制の場合、カウント用通常リプレイ役の当選時の遊技者の停止操作が特定の押し順となる場面が偶然に4回続いた後、次のカウント用通常リプレイ役の当選時にカウントガセナビ演出を伴わせててもよい。また、本実施形態では、ART信号出力規制の場合、転落リプレイ役の当選毎に転落入賞を促す内容のリプナビ演出を伴わせててもよい。

#### 【0285】

・第1実施形態において、高確RT1遊技及び高確RT2遊技中には、転落リプレイ役1～5に当選しない構成を採用してもよい。ただし、高確RT1遊技における突入りリプレイ役に関しては、転落リプレイ役と重複当選する構成が望ましい。50

**【0286】**

・第2実施形態において、転落入賞の通常用の押し順に基づく通常入賞では、リプレイ停止目とは異なる停止目が停止表示されてもよい。

・第2実施形態では、出力済フラグの構成を備えていなくてもよい。

**【0287】**

・各実施形態では、通常リプレイ役（不問）を当選役に設定しなくてもよい。

・各実施形態では、昇格リプレイ群に関して、転落リプレイ役を重複当選可能にすることもできる。この場合には、転落リプレイ群については設定しなくてもよい。

**【0288】**

・各実施形態において、突入りプレイ役は、通常リプレイ役と重複当選する構成でなくともよい。また、突入りプレイ役は、転落リプレイ役と重複当選する構成でなくともよい。この場合でも転落リプレイ役1～5が設定されていれば想定しない高確RT2遊技への移行後も効果的に低確RT遊技に移行（転落）させることができる。10

**【0289】**

・各実施形態において、各種リプレイ群の種類の数を変更してもよい。例えば、転落リプレイ群として転落リプレイ群1を設定しない4種類とすることもできる。なお、転落リプレイ群1を設定しない場合には、ストップボタン23Lから停止操作されれば転落リプレイ役の当選時に必ず転落入賞させることができるようになる。

**【0290】**

・各実施形態では、停止操作の押し順に基づく通常入賞の1回の発生を契機に、ART信号が出力されるようにしてもよい。一方、このような通常入賞の発生回数を4回以上に設定することで、高確RT2遊技への移行が想定されない場面でART信号を出力させ難くすることができる。20

**【0291】**

・各実施形態では、ARTモードでのベルこぼしによってはペナルティを遊技者に付与することもできる。このようなペナルティとしては、所定回数の変動ゲームの間はベル入賞に限らず昇格入賞や突入り賞の補助、転落入賞の回避の補助等を行わないようにすることもできる。そして、このようなARTモード中のペナルティは、ARTモードの中斷に繋がる一方、この間さらにペナルティからARTモードへの復帰後もART信号の出力に関するフラグ（出力済フラグやメイン管理用フラグ）の設定内容を継続して保持することで、ペナルティからのARTモードの再開時のART信号の出力の回避を実現することができる。さらにこのようなARTモードのペナルティ発生前には、ART信号未出力であれば、ARTモードの再開に基づく高確RT2遊技への復帰後、ART信号の出力が適切になされるようになる。30

**【0292】**

・各実施形態では、ART信号の出力をサブ制御用CPU41aが行うようにしてもよい。この場合には、主制御用CPU40aがART信号の出力に関してイ管理している内容の一部又は全部をサブ制御用CPU41aにて管理するようにしてもよい。

**【0293】**

・各実施形態では、ARTモード中の転落入賞又はベルこぼしに基づく低確RT遊技へ転落する場合、ARTモードの終了とみなして突入り回数の計数（加算）の対象にしてもよい。すなわち、ARTモード中の転落入賞又はベルこぼしを契機に、サブ制御用RAM41cに記憶している出力済フラグがART信号未出力を示す内容に設定する。40

**【0294】**

・各実施形態では、ARTフラグなしの場合、低確RT遊技中であることから昇格リプレイ役に当選する場合、通常用の押し順であって、通常入賞に至る押し順を報知するリプナビ演出を行わせるようにしてもよい。また、ARTフラグなしの場合、高確RT1遊技中であることから転落リプレイ役に当選する場合、転落用の押し順を報知するリプナビ演出を行わせるようにしてもよい。また、ARTフラグなしの場合、高確RT1遊技中であることから突入りプレイ役に当選する場合、通常用の押し順であって、通常入賞に至る押50

し順を報知するリプナビ演出を行わせるようにしてよい。

#### 【0295】

・各実施形態では、A R T 信号の出力の条件となる維持契機役や通常移行契機役として、賞メダルの払い出しを伴う当選役を定めることもできる。この場合には、押し順正解で賞メダルの払い出しを行う一方、押し順不正解で賞メダルの払い出しを行わないといった仕様にもできる。例えば、A R T 信号の出力は、ベル入賞の発生に基づくようにしてよい。

#### 【0296】

・各実施形態では、A R T 信号をA R T モードに該当しうる間、継続して出力する仕様とすることもできる。この場合には、演出上、A R T モードが継続される場面で継続して出力し続ける結果、突入回数が重複してカウントされる状況の発生を抑制することができる。また、この場合には、A R T 信号の出力の停止にも開始同様に条件を設定することで、A R T 信号の出力の効果的なコントロールが可能となる。10

#### 【0297】

・各実施形態では、A R T 信号の出力の開始から2回の変動ゲームに跨って出力する仕様であってよい。これによりデータカウンターD C やホールコンピュータH C に対してだけでなく、遊技者に対しての報知に用いることもできる。

#### 【0298】

・各実施形態では、A R T モードに制御する期間を時間により定めることもできる。20  
 ・各実施形態では、A R T モードの突入までの演出状態の移行の仕様を変更してもよい。例えば、通常モードにおける規定回数の変動ゲームの経過を条件に、準備モードに移行させてA R T モードへの移行を許容する状態を生起し、その後の突入入賞を契機に、A R T モードに移行させてもよい。また、A R T モードの仕様は、A R T モードをセット単位で管理するストック型にて実現することもできる。

#### 【0299】

・各実施形態では、高確R T 1 遊技の移行からA R T モードに制御することもできる。すなわち、A R T モードの移行後でさらに高確R T 2 遊技への移行後にA R T 信号が出力されるようにもできる。

#### 【0300】

・各実施形態において、有利遊技状態は、遊技者にとって有利であればよく、例えば、リプレイ役の合算の当選確率を他の遊技状態とほとんど変わりなく設定することもできる。この場合、有利遊技状態では、ベルナビ演出が行われる仕様であれば遊技者にとって有利となりうる。また、高確R T 1 遊技と高確R T 2 遊技とでは、リプレイ役の合算の当選確率をほとんど変わりなく（同一）にすることもできる。30

#### 【0301】

・各実施形態では、遊技状態の構成を任意に変更してもよく、R T 性能の異なる一般遊技の種類を増やすこともできる。

・各実施形態は、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 などによりナビ等の各種演出を行わせてもよい。40

#### 【0302】

・各実施形態では、リプレイ役やベル役における停止目が変化しうる要素として、ストップボタンを操作するタイミングにしてもよい。この場合には、各リール（一つ又は全て）における特定の部分（図柄）を狙うような仕様が考えられる。そして、各種ナビ演出では、ストップボタンを操作するタイミング（特定の部分（図柄））を報知したりする。

#### 【0303】

・各実施形態では、ビッグボーナスやレギュラーボーナスといったボーナス遊技を備えるようにしてよい。

・各実施形態は、遊技媒体として遊技球（パチンコ球）を用いるパチンコ式スロット機50

(パチスロ機)に具体化してもよい。

#### 【0304】

次に、各実施形態及び別例から把握できる技術的思想を以下に追記する。

(イ) 前記有利遊技状態の制御中、前記維持契機役の決定がなされる場合に前記停止操作が特定の停止操作と一致した一致回数を計数する計数手段と、前記有利遊技状態の制御中、前記信号出力処理手段が前記制御中信号を出力するための処理を行ったか否かを判定する出力判定手段と、を備え、前記信号出力許容手段は、前記有利遊技状態中、前記一致回数が所定回数に達することを前記特定条件の成立として前記制御中信号の出力を許容し、前記報知制御手段は、前記有利遊技状態中、前記維持契機役の決定がなされる場合、前記移行の権利の発生からの移行後であって、前記出力判定手段の判定結果が否定の場合、前記一致回数が前記所定回数に未達を条件に前記特定報知演出を行わせる一方、前記出力判定手段の判定結果が肯定の場合、前記一致回数に関係なく前記特定報知演出を行わせないように制御する。10

#### 【0305】

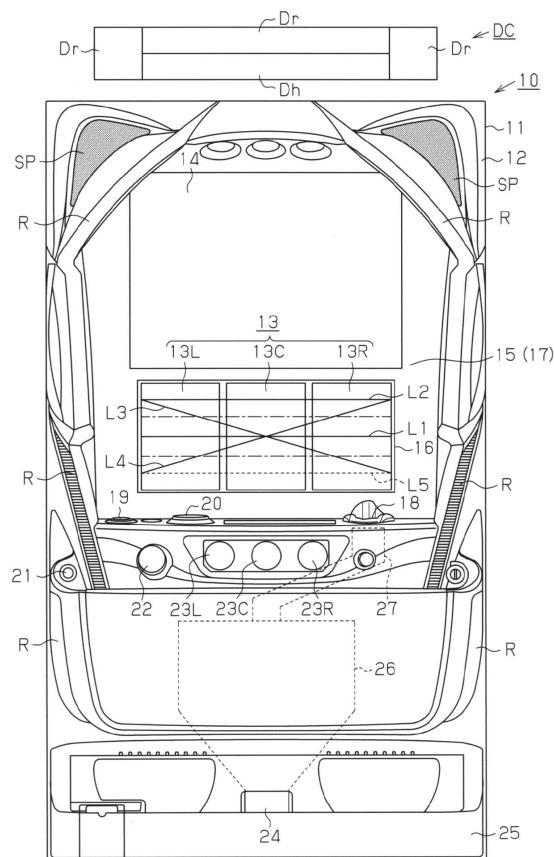
(ロ) 前記報知制御手段は、前記有利遊技状態中、前記出力判定手段の判定結果が肯定の場合、前記一致回数が前記所定回数に未達を条件に、前記維持契機役の決定がなされる場合に前記通常報知演出を行わせるための制御を行う場合がある。

#### 【符号の説明】

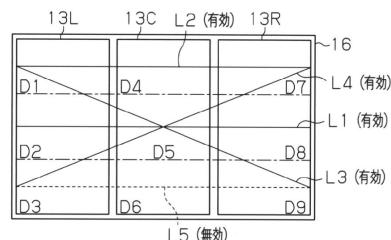
#### 【0306】

L 1 ~ L 5 ... 図柄停止ライン、10 ... パチスロ、13 ... リールユニット、14 ... 演出表示装置、13L ... 左リール、13C ... 中リール、13R ... 右リール、22 ... スタートレバー、23L、23C、23R ... 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。20

【図1】



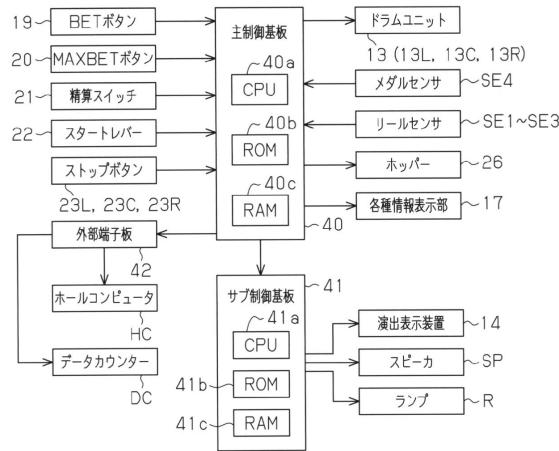
【図2】



【図3】

役構成			賞
			一般遊技
	ANY	ANY	2枚
			6枚
ANY		ANY	4枚
			再遊技 (リプレイ停止目)
			再遊技 (昇格停止目)
			再遊技 (突入停止目)
			再遊技 (転落停止目)

【図4】



【図5】

遊技状態	低確RT	高確RT1	高確RT2
当選役決定テーブル	T1	T2	T3
チェリー	当選確率 1/100	1/100	1/100
スイカ	当選確率 1/90	1/90	1/90
ベル	当選確率 1/3.3	1/3.3	1/3.3
リプレイ	当選確率 1/7.3	1/3.3	1/1.9

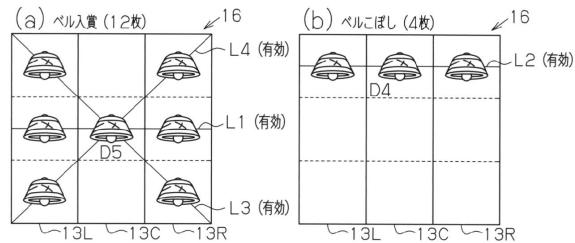
  

リプレイ役				
遊技状態	通常リプレイ	昇格リプレイ	突入リプレイ	転落リプレイ
低確RT	○	○		
高確RT1	○		○	○
高確RT2	○			○

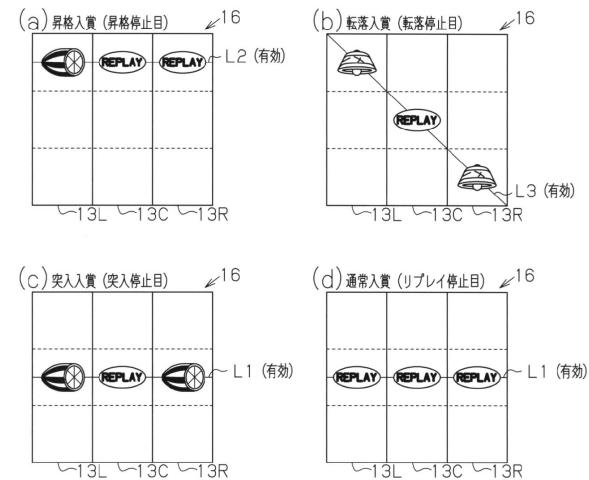
(a)

(b)

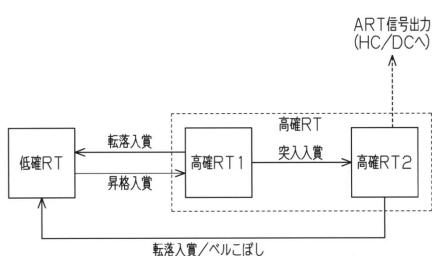
【図6】



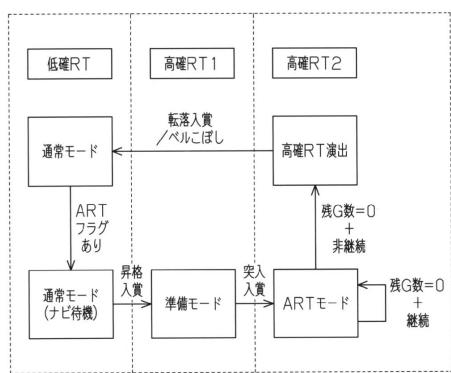
【図7】



【図8】



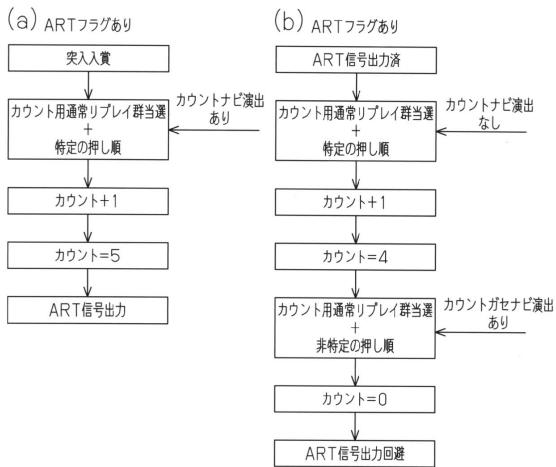
【図9】



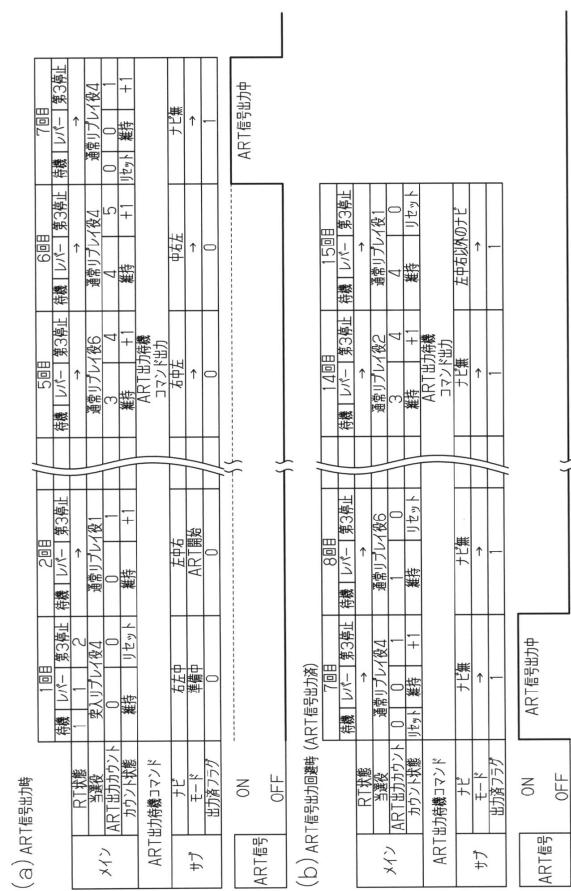
【図10】

通常 リープ 不問	通常リープ				昇格リープ				突入リープ				転落リープ				安入り					
	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	
低確 RT	○						○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
高確 RT1		○						○	○	○	○											
高確 RT2			○						○	○	○											
通常 リープ 通常				通常	通常	通常			通常	通常	通常			通常	通常	通常	通常			通常	通常	通常
昇格 リープ 通常				通常	通常	通常			通常	通常	通常			通常	通常	通常	通常			通常	通常	通常
突入 リープ 通常				通常	通常	通常			通常	通常	通常			通常	通常	通常	通常			通常	通常	通常
転落 リープ 通常				通常	通常	通常			通常	通常	通常			通常	通常	通常	通常			通常	通常	通常
安入り 通常				通常	通常	通常			通常	通常	通常			通常	通常	通常	通常			通常	通常	通常

【図11】



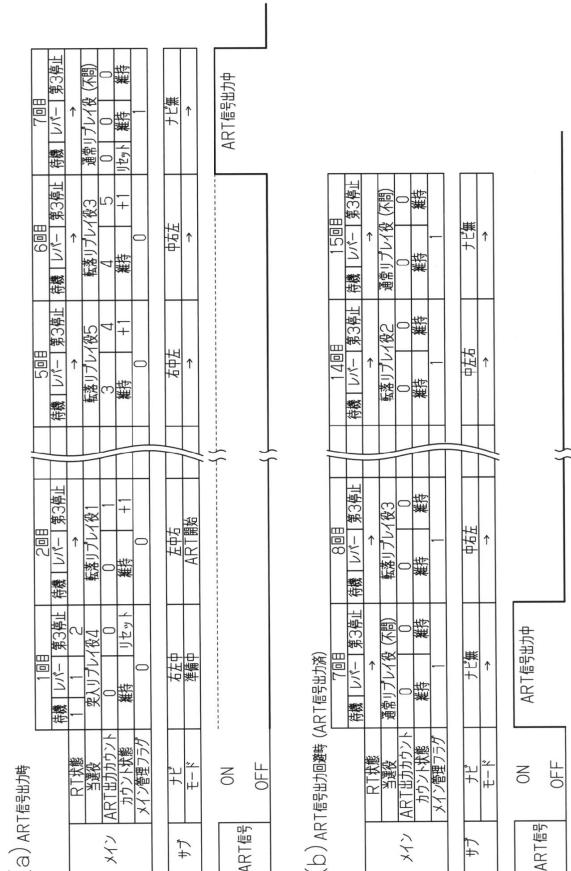
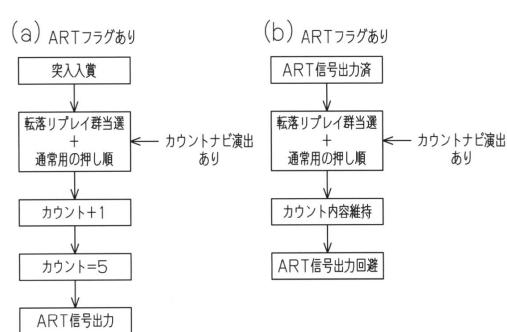
【図12】



【図13】

通常リブ 不問	転落リブ					昇るリブ			突入りブ			
	1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3	4
低確 RT	○					○	○	○				
高確 RT1	○	○	○	○	○				○	○	○	○
高確 RT2	○	○	○	○	○				○	○	○	○
左中右	通常 転落	転落	転落	転落	転落	通常	通常	通常	突入	転落	転落	通常
左右中	通常 転落	転落	転落	転落	転落	通常	通常	通常	突入	転落	転落	通常
中右左	通常 転落	転落	転落	転落	転落	昇格	通常	通常	転落	突入	通常	転落
中左右	転落	転落	通常	転落	転落	通常	昇格	通常	通常	転落	突入	転落
右左中	転落	転落	転落	通常	転落	通常	昇格	通常	通常	転落	転落	突入
右中左	転落	転落	転落	転落	通常	通常	昇格	通常	通常	転落	転落	突入

【図14】



---

フロントページの続き

審査官 岡崎 彦哉

(56)参考文献 特開2011-120633(JP,A)

特開2009-178190(JP,A)

特開2012-024221(JP,A)

特開2011-110149(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 5 / 0 4