

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2013-42942

(P2013-42942A)

(43) 公開日 平成25年3月4日(2013.3.4)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 5/04 (2006.01) A 6 3 F 5/04 5 1 6 F 2 C 0 8 2
 A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 38 頁)

(21) 出願番号	特願2011-182881 (P2011-182881)	(71) 出願人	000135210
(22) 出願日	平成23年8月24日 (2011.8.24)		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	高谷 祥平
			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

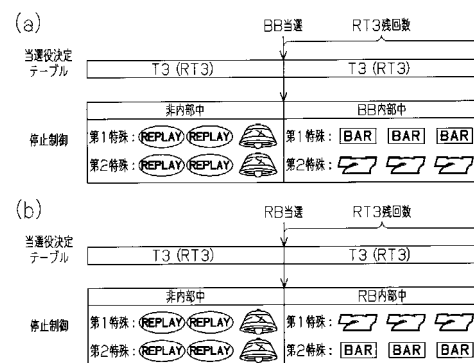
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】有利遊技状態中に特定遊技役に当選した場合に該特定遊技役による利益の他にも特典を付与可能にすることで、遊技の興趣を向上させること。

【解決手段】RT3遊技(ART演出状態)中には、「BB内部中」や「RB内部中」における停止制御が行われることで、第1特殊リプレイ役や第2特殊リプレイ役の当選に基づきBB遊技やRB遊技とは異なる遊技者に有利な特典を付与可能な構成とした。これにより、RT3遊技(ART演出状態)中には、BB役やRB役に当選すれば特典が付与され得る状態に移行することになる。このため、RT3遊技(ART演出状態)中、BB役やRB役の当選後、これら当選前とは異なるゲーム性を付加することができる。その結果、RT3遊技(ART演出状態)中にBB役やRB役に当選した場合に該BB役やRB役による利益の他にも特典を付与可能にすることで、遊技の興趣を向上させることができる。

【選択図】 図9



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者による開始操作が行われることに基づいて複数列の図柄を変動させて行う 1 回の遊技が図柄表示手段で開始され、1 回の遊技の開始に基づき各列の図柄の変動が開始された後、遊技者による停止操作に基づいて対応する列の図柄が停止され、前記 1 回の遊技が開始されるに際し、遊技者に有利な特定遊技状態を生起する特定遊技役と遊技媒体を投入することなく遊技を実行させる再遊技役とを含む複数の当選役の中から当選役を抽選する当選役抽選手段を備え、予め定めた開始条件を満たすことで前記再遊技役の当選確率を通常確率から高確率に変動させる有利遊技状態が生起されるとともに、前記有利遊技状態中に前記特定遊技役に当選した後も予め定めた終了条件を満たすまで該有利遊技状態が継続され得るように構成された遊技機において、

10

前記当選役抽選手段は、抽選対象とする当選役として特殊当選役を含み、

前記有利遊技状態中に前記特定遊技役に非当選の間、非当選時制御で前記図柄表示手段の制御を行う一方、前記有利遊技状態中に前記特定遊技役の当選後、前記非当選時制御とは異なる当選時制御で前記図柄表示手段の制御を行う図柄表示制御手段と、

前記有利遊技状態中に前記当選時制御が行われている場合、前記特殊当選役の当選に基づき前記特定遊技状態とは異なる遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記当選役抽選手段は、抽選対象とする当選役として特別当選役を含み、

20

前記特別当選役の当選に基づいて選択される特定操作条件と同一の操作条件を満たす場合には前記有利遊技状態の前記開始条件を満たすように構成されており、

前記特典付与手段は、前記有利遊技状態中に前記当選時制御が行われている場合、前記特殊当選役の当選に基づいて付与する前記特典として、該有利遊技状態中に当選している前記特定遊技役に基づく前記特定遊技状態の終了後の前記特別当選役の当選に際し、前記特定操作条件を遊技者に報知する操作条件報知を行う報知手段を備えた請求項 1 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

30

本発明は、遊技者による開始操作が行われることに基づいて複数列の図柄を変動させて行う 1 回の遊技が図柄表示手段で開始される遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来から、遊技機の種類であるパチンコ式スロットマシン（回胴式遊技機、以下「パチスロ」と示す）では、遊技媒体（以下「メダル」と示す）が用いられ、パチスロへのメダルの投入により遊技を開始することができるようになっている。このようなパチスロでは、再遊技となる「リプレイ」の当選確率を上昇させる R T 遊技（有利遊技状態）を付与するパチスロがある。そして、R T 遊技では、遊技者の保有するメダルの減少を抑えつつ（現状維持させつつ）ボーナス遊技を生起させる契機となるボーナス役（特定遊技役）の当選を待つことになる。

40

【0003】

このように R T 遊技が搭載されたパチスロでは、特許文献 1 のように、R T 遊技（R T 状態）の終了条件を所定ゲーム数（100 ゲーム）の消化あるいはボーナス役の入賞とすることで、内部的にボーナス役に当選しても終了しない、所謂、完走型の R T 遊技を搭載するものもある。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2010-035761 号公報

50

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、特許文献1に記載のような完走型のRT遊技が搭載されたパチスロでは、RT遊技中のボーナス役の当選後、該RT遊技が継続されるが、該当選後もさらにボーナス役に当選可能とする機能もなかった。このため、上記完走型のRT遊技が搭載されたパチスロでは、RT遊技の間、ボーナス役に内部的に当選しているか否かを遊技者に煽る演出を行うことで遊技者にボーナス役の内部的な当選に期待感を与えるものの、実際に内部的にボーナス役に当選している場合、遊技者に対して該ボーナス役の当選による利益しか与えることができなかった。

10

【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、有利遊技状態中に特定遊技役に当選した場合に該特定遊技役による利益の他にも特典を付与可能にすることで、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記目的を達成するために請求項1に記載の発明は、遊技者による開始操作が行われることに基づいて複数列の図柄を変動させて行う1回の遊技が図柄表示手段で開始され、1回の遊技の開始に基づき各列の図柄の変動が開始された後、遊技者による停止操作に基づいて対応する列の図柄が停止され、前記1回の遊技が開始されるに際し、遊技者に有利な特定遊技状態を生起する特定遊技役と遊技媒体を投入することなく遊技を実行させる再遊技役とを含む複数の当選役の中から当選役を抽選する当選役抽選手段を備え、予め定めた開始条件を満たすことで前記再遊技役の当選確率を通常確率から高確率に変動させる有利遊技状態が生起されるとともに、前記有利遊技状態中に前記特定遊技役に当選した後も予め定めた終了条件を満たすまで該有利遊技状態が継続され得るように構成された遊技機において、前記当選役抽選手段は、抽選対象とする当選役として特殊当選役を含み、前記有利遊技状態中に前記特定遊技役に非当選の間、非当選時制御で前記図柄表示手段の制御を行う一方、前記有利遊技状態中に前記特定遊技役の当選後、前記非当選時制御とは異なる当選時制御で前記図柄表示手段の制御を行う図柄表示制御手段と、前記有利遊技状態中に前記当選時制御が行われている場合、前記特殊当選役の当選に基づき前記特定遊技状態とは異なる遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を備えたことを要旨とする。

20

30

【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、前記当選役抽選手段は、抽選対象とする当選役として特別当選役を含み、前記特別当選役の当選に基づいて選択される特定操作条件と同一の操作条件を満たす場合には前記有利遊技状態の前記開始条件を満たすように構成されており、前記特典付与手段は、前記有利遊技状態中に前記当選時制御が行われている場合、前記特殊当選役の当選に基づいて付与する前記特典として、該有利遊技状態中に当選している前記特定遊技役に基づく前記特定遊技状態の終了後の前記特別当選役の当選に際し、前記特定操作条件を遊技者に報知する操作条件報知を行う報知手段を備えたことを要旨とする。

40

【発明の効果】

【0009】

本発明によれば、有利遊技状態中に特定遊技役に当選した場合に該特定遊技役による利益の他にも特典を付与可能にすることで、遊技の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】パチスロの機表側を示す正面図。

【図2】入賞ラインを説明する説明図。

【図3】賞態様を説明する説明図。

50

【図４】パチスロの電氣的構成を示すブロック図。

【図５】当選役決定テーブルを説明する説明図。

【図６】停止制御の内容を説明する説明図。

【図７】（a）～（d）は停止制御の内容を説明する説明図。

【図８】遊技状態の移行の態様を説明する説明図。

【図９】（a），（b）は遊技状態の移行の態様を説明する説明図。

【図１０】演出状態の移行の態様を説明する説明図。

【図１１】（a）～（c）はナビ演出を説明する説明図。

【図１２】ナビ獲得抽選を説明する説明図。

【図１３】（a），（b）は特殊リプレイ役に基づくナビ獲得態様を説明する説明図。

10

【発明を実施するための形態】

【００１１】

以下、本発明を遊技機的一种であるパチンコ式スロットマシン（回胴式遊技機、以下、「パチスロ」と示す）に具体化した一実施形態を図１～図１３に基づいて説明する。

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

20

【００１２】

前面扉１２の前面中央には、中央パネル１５が設けられているとともに、当該中央パネル１５には、機内部に配設される図柄表示手段としてのドラムユニット１３を透視可能な透視窓１６が設けられている。透視窓１６は、中央パネル１５と一体形成された合成樹脂板から構成されている。ドラムユニット１３は、各種の図柄が印刷された透光性を有する帯状のリールシートが外周に巻装された左リール１３Ｌと、中リール１３Ｃと、右リール１３Ｒとから構成されている。そして、透視窓１６には、左リール１３Ｌを第１図柄列として、該第１図柄列が配置される隣には第２図柄列としての中リール１３Ｃが配置し、該第２図柄列が配設される隣には第３図柄列としての右リール１３Ｒが配置している。ドラムユニット１３の各リール（左リール１３Ｌ、中リール１３Ｃ、及び右リール１３Ｒ）に印刷される各図柄は、予め定められた順に各図柄がそれぞれに配列されている。ドラムユニット１３の左リール１３Ｌには、図柄Ｌ００～図柄Ｌ２０の２１個の図柄が配列されている。また、中リール１３Ｃには、図柄Ｃ００～図柄Ｃ２０までの２１個の図柄が配列されている。また、右リール１３Ｒには、図柄Ｒ００～図柄Ｒ２０までの２１個の図柄が配列されている。そして、変動ゲームにおいて左リール１３Ｌでは、図柄Ｌ００、図柄Ｌ０１・・・図柄Ｌ２０、図柄Ｌ００の順に透視窓１６に表示されるように変動する。また、変動ゲームにおいて中リール１３Ｃでは、図柄Ｃ００、図柄Ｃ０１・・・図柄Ｃ２０、図柄Ｃ００の順に透視窓１６に表示されるように変動する。また、変動ゲームにおいて右リール１３Ｒでは、図柄Ｒ００、図柄Ｒ０１・・・図柄Ｒ２０、図柄Ｒ００の順に透視窓１６に表示されるように変動する。

30

40

【００１３】

なお、本実施形態において各リールでは、「ＲＥＰＬＡＹ」の文字が装飾された図柄（リプレイ図柄）、「ベル」を模した図柄（ベル図柄）、「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）が配列されている。また、各リールでは、赤色の「７（本実施形態では斜線を付して示す）」を模した図柄（赤７（セブン）図柄）、青色の「７（本実施形態では白抜きで示す）」を模した図柄（青７（セブン）図柄）、「ＢＡＲ」の文字が装飾された図柄（バー図柄）などが配列されている。以下では、各図柄を、「図柄」を省いて、「リプレイ」、「ベル」、「スイカ」、「チェリー」、「赤７」、「青７」、「バー」と示す場合もある。

【００１４】

50

そして、各リールは、各々に対応して設けられたステッピングモータ（図示しない）により独立して縦方向に回転及び停止するように構成されており、各リールが回転することによって透視窓 16 には各種図柄が連続的に変化しつつ表示（変動）されるようになっている。そして、各リールの回転が停止した場合、透視窓 16 には、各リールのリールシートに印刷された複数の図柄のうち、連続する 3 つの図柄が上段、中段、下段の位置に停止表示されるようになっている。このため、透視窓 16 は、各リールにおいて 3 つの図柄が表示可能な大きさに形成されている。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。

【0015】

また、パチスロ 10 には、図 2 に示すように、透視窓 16 から透視可能な図柄の表示領域において、停止表示される図柄の組み合わせ（図柄組み合わせ）を規定する複数（本実施形態では 5 本）の図柄停止ラインが形成されている。本実施形態のパチスロ 10 では、図柄停止ラインとして、停止表示される図柄の組み合わせを入賞と判定し得る入賞ライン L 1, L 2, L 3, L 4, L 5（実線で示す）が形成されている。すなわち、入賞ライン L 1～L 5 は、これら図柄停止ライン上に停止表示された図柄の組み合わせが賞を付与する態様である場合、該図柄の組み合わせに応じた賞を付与することとして有効と判定する有効ラインとなる。また、以下の説明で、単に「入賞ライン」と示す場合には、入賞ライン L 1～L 5 を示すものとする。

【0016】

具体的に説明すると、本実施形態の透視窓 16 では、図 2 に示すように 9 つの図柄停止位置 D 1～D 9 に各列の図柄が停止表示されるようになっている。これら 9 つの図柄停止位置 D 1～D 9 は、縦方向に上段、中段、下段に対応するとともに、横方向に左リール 1 3 L、中リール 1 3 C、右リール 1 3 R に対応するよう 3 列に配置されている。そして、遊技者側から見て左側の上に位置する左リール用上停止位置 D 1 と、遊技者側から見て左側の中央に位置する左リール用中停止位置 D 2 と、遊技者側から見て左側の下に位置する左リール用下停止位置 D 3 は、左リール 1 3 L に対応する図柄停止位置とされ、左リール 1 3 L の図柄配列において連続する 3 個の図柄が表示されるようになっている。また、遊技者側から見て中側の上に位置する中リール用上停止位置 D 4 と、遊技者側から見て中側の中央に位置する中リール用中停止位置 D 5 と、遊技者側から見て中側の下に位置する中リール用下停止位置 D 6 は、中リール 1 3 C に対応する図柄停止位置とされ、中リール 1 3 C の図柄配列において連続する 3 個の図柄が表示されるようになっている。また、遊技者側から見て右側の上に位置する右リール用上停止位置 D 7 と、遊技者側から見て右側の中央に位置する右リール用中停止位置 D 8 と、遊技者側から見て右側の下に位置する右リール用下停止位置 D 9 は、右リール 1 3 R に対応する図柄停止位置とされ、右リール 1 3 R の図柄配列において連続する 3 個の図柄が表示されるようになっている。

【0017】

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

【0018】

また、中央パネル 15 には、変動ゲームに関わる情報を報知する各種情報表示部 19 が構成されている。各種情報表示部 19 には、投入可能表示用 L E D 20 a、再遊技表示用

10

20

30

40

50

ランプ 20b、ウェイト表示用 LED 20c、状態ランプ 20d、賭数表示部 21、貯留枚数表示部 22、賞枚数表示部 23、ゲーム情報表示部 24 が形成されている。

【0019】

投入可能表示用 LED 20a は、変動ゲームのベット数を設定可能な状態、又は機本体に遊技媒体としてのメダルを投入可能な状態である時に点灯し、変動ゲームが開始される、又は最大のベット数 (MAX BET) が設定され且つ貯留データ (クレジット) がクレジット上限枚数に達した場合に消灯する。再遊技表示用ランプ 20b 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 LED 20c は、ウェイトタイム中にスタート操作が検出された場合に点灯し、ウェイトタイムが経過した後に消灯する。ウェイトタイムは、変動ゲームがあまり速く進行し過ぎてしまうことを規制するために設定された最短遊技時間であり、このウェイトタイム中にスタート操作が検出されると、ウェイトタイムが経過した後に各リールの回転動作が開始するように設定されている。状態ランプ 20d は、変動ゲームの進行に合わせて点灯／消灯をする。

10

【0020】

また、賭数表示部 21 は、3つのランプから構成されており、変動ゲームのベット数に応じてランプが点灯する。1ベット (1 BET) で最も下のランプが点灯し、2ベット (2 BET) で最も下のランプと真ん中のランプとが点灯し、3ベット (3 BET) で全てのランプが点灯する。貯留枚数表示部 22 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 23 は、変動ゲーム中に入賞が発生した場合に、当該入賞に基づいて遊技者に付与される賞メダルの枚数が表示される。ゲーム情報表示部 24 では、ビッグボーナス遊技やレギュラーボーナス遊技中の払出枚数の総数を表示する。

20

【0021】

また、前面扉 12 の前面において中央パネル 15 の右下方位置には、メダル投入口 27 が配設されている。メダル投入口 27 の奥方には、メダルの通過を検知するメダルセンサ SE4 (図 4 に示す) が配設されている。また、前面扉 12 の前面において中央パネル 15 の左下方位置には、左から順に BET ボタン 28、及び MAX BET ボタン 29 が設けられている。BET ボタン 28 は、機内部で貯留記憶されているクレジットから 1ベット分 (1枚分) を変動ゲームのベット数 (賭数) としてベットする (賭ける) 際に押圧 (操作) するボタンである。また、MAX BET ボタン 29 は、1回の変動ゲームにおいて許容されるベット数の最大ベット数 (本実施例では 3ベット分 (3枚分)) を変動ゲームのベット数としてベットする (賭ける) 際に押圧 (操作) するボタンである。

30

【0022】

また、前面扉 12 の前面において各 BET ボタン 28、29 の下方位置には、精算スイッチ 31 が設けられている。精算スイッチ 31 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 31 の右方位置には、変動ゲームを開始する際に操作するスタートレバー 32 が設けられている。そして、パチスロ 10 では、ベット数の設定終了後にスタートレバー 32 を操作することにより、各リールの回転動作が開始されるようになっている。

40

【0023】

スタートレバー 32 の右方位置には、遊技者により操作されるストップボタン 33L、33C、33R が設けられている。ストップボタン 33L、33C、33R は、回転しているリールを停止させるためのボタンであり、各リールに対応して 3個のストップボタンがある。

【0024】

また、前面扉 12 の前面における下部中央部にはメダル排出口 36 が形成されている。また、前面扉 12 の前面における下部には、メダル排出口 36 から排出されたメダルを受ける受皿 37 とともに、音声演出を行うスピーカ 18 が配設されている。

【0025】

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

50

となる位置には、パチスロ10内部において、投入されたメダルを貯留するためのホッパー38が配置されている。このホッパー38の下方側にはメダル排出口36が位置し、図柄の組み合わせが遊技者に賞メダルを付与する予め定める賞態様（役）になった場合には、ホッパー38に貯留されたメダルがメダル排出口36へと払出されるようになっている。前面扉12の裏面側においてメダル投入口27の下方位置には、該メダル投入口27とホッパー38とを繋ぐようにメダルセレクター39が配設されている。

【0026】

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

遊技（変動ゲーム）を開始させることが可能な状態において、ベット数を設定するには、BETボタン28、又はMAX BETボタン29の何れかを操作する。BETボタン28が操作された場合には、貯留記憶されているクレジットから1ベット分の枚数（メダル1枚）相当分のクレジットがベット数（賭数）として設定される。また、MAX BETボタン29が操作された場合には、貯留されているクレジットから対象とする遊技（変動ゲーム）で設定可能な最大ベット数分のクレジットがベット数（賭数）として設定される。なお、本実施形態のパチスロ10では、3ベットによる変動ゲームを許容するようになっている。

【0027】

また、パチスロ10では、メダル投入口27からベット数に相当する枚数のメダルを投入することで各ベット数を設定することが可能であって、メダル1枚を投入するとき1ベット分のベット数が設定されるとともに、メダル3枚を投入するとき3ベット分のベット数が設定される。なお、対象とする遊技で設定可能な最大ベット数（本実施形態では3ベット）を超える分のメダルがメダル投入口27から投入される場合、クレジット機能を使用している時にはクレジットとして記憶される一方で、クレジット機能を使用していない時には図示しない経路を辿ってメダル排出口36から遊技者に払出される（返却される）ようになっている。

【0028】

本実施形態のパチスロ10では、図2に示すように5本の入賞ラインを定めている。そして、遊技者によりBETボタン28、及びMAX BETボタン29が操作されると、それぞれのベット数が設定されるとともに5本の入賞ラインが有効となるように設定される。入賞ラインが有効になるとは、当該入賞ライン上に表示された図柄の組み合わせが有効となることで、有効な入賞ライン上に表示された図柄の組み合わせに応じた制御（賞メダルの払出しなど）が行われる。本実施形態における変動ゲームでは常に5本の入賞ラインが有効となるよう構成されている。

【0029】

上記のようにベット数が設定され、スタートレバー32の操作が受付可能な状態、すなわち、ゲーム開始可能な状態で遊技者がスタートレバー32を操作する開始操作を行えば、ドラムユニット13の各リールが回転し、透視窓16には複数種類の図柄が連続的に変化するように表示される。その後、各リールが回転して所定時間が経過すると、各ストップボタン33L、33C、33Rの操作が受付可能になる。そして、遊技者により各ストップボタン33L、33C、33Rが操作されると、対応する各リールが停止され、透視窓16からは対応する列の上段、中段及び下段に図柄が表示される。

【0030】

そして、各リールの全てが停止された時点で、有効化された入賞ラインの何れかに停止表示された図柄の組み合わせが予め定めた賞態様を形成する場合に入賞となり、入賞した賞態様に応じた賞が遊技者に付与される。例えば、賞として賞メダルを付与する場合には、入賞した賞態様に応じた枚数のメダルが賞メダルとして遊技者に付与される。また、特に予め定められた図柄の組み合わせが表示されてビッグボーナス役（BB役）やレギュラーボーナス役（RB役）が入賞した場合にあっては、一般遊技とは異なり、遊技者にとって有利な、すなわち大量の賞メダルを獲得できるビッグボーナス遊技やレギュラーボナ

10

20

30

40

50

ス遊技が発生し、これらボーナス遊技が遊技者に付与される。なお、一般遊技とは、ビッグボーナス遊技やレギュラーボーナス遊技でない遊技（変動ゲーム）を示している。

【0031】

本実施形態のパチスロ10では、スタートレバー32の開始操作を開始契機として1回の変動ゲーム（遊技）が開始し、ストップボタン33L、33C、33Rの停止操作により図柄の組み合わせが停止表示（停止）されることを1回とする変動ゲーム（遊技）が行われる。なお、図柄の組み合わせに応じて賞メダルが払出される場合には、賞メダルの払出しが完了したことを終了契機として1回の変動ゲーム（遊技）が終了する。

【0032】

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図3に基づき説明する。

図3には、内部で決定される当選役に基づき入賞ライン上に停止表示する図柄の組み合わせ（停止結果）と、該図柄の組み合わせに対応する賞とを示した役構成が示されている。

【0033】

本実施形態では、図3に示される当選役に対応する図柄の組み合わせのいずれも有効とされる入賞ライン上に停止表示されていない場合には、1枚以上の賞メダルが遊技者に付与されないようになっている。なお、以下では、図3に示される何れにも対応しない図柄の組み合わせにより入賞ラインを形成している場合の図柄の組み合わせを、「はずれ停止目」と示す。

【0034】

また、[チェリー・ANY・ANY]が何れかの入賞ライン上に停止表示される場合には、遊技状態に応じて1枚又は15枚の賞メダルを払出すことを定めている。なお、この場合には、入賞ラインを形成する中リール13C及び右リール13Rの各停止位置に停止表示される図柄は何れの図柄（「ANY」）でもよい。以下では、[チェリー・ANY・ANY]により入賞ラインを形成している場合の図柄の組み合わせを、「チェリー停止目」と示す。そして、チェリー停止目は、内部抽選で当選役として「チェリー役」が決定されている場合に入賞する賞態様に定められている。

【0035】

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

【0036】

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

【0037】

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

【0038】

また、[リプレイ・リプレイ・リプレイ／スイカ]が何れかの入賞ライン上に停止表示される場合には、遊技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。なお、[リプレ

10

20

30

40

50

イ／スイカ」は、リプレイ図柄及びスイカ図柄の何れでもよいことを示す。以下、「リプレイ・リプレイ・リプレイ／スイカ」により入賞ラインを形成している場合の図柄の組み合わせを、「リプレイ停止目」と示す。そして、リプレイ停止目は、内部抽選で当選役として「通常リプレイ役」が決定されている場合に入賞する賞態様に定められている。

【0039】

また、「リプレイ・リプレイ・チェリー」が何れかの入賞ライン上に停止表示される場合には、再遊技を付与することを定めている。以下、「リプレイ・リプレイ・チェリー」により入賞ラインを形成している場合の図柄の組み合わせを、「突入リプレイ停止目」と示す。そして、突入リプレイ停止目は、「左正解突入リプレイ役」、「中正解突入リプレイ役」、及び「右正解突入リプレイ役」の何れかが決定されている場合に入賞する賞態様に定められている。

10

【0040】

また、「リプレイ・リプレイ・ベル」が何れかの入賞ライン上に停止表示される場合には、再遊技を付与することを定めている。以下、「リプレイ・リプレイ・ベル」により入賞ラインを形成している場合の図柄の組み合わせを、「ベルリプレイ停止目」と示す。そして、ベルリプレイ停止目は、「第1特殊リプレイ役」、及び「第2特殊リプレイ役」の何れかが決定されている場合に入賞する賞態様に定められている。

【0041】

また、「バー・バー・バー」が何れかの入賞ライン上に停止表示される場合には、再遊技を付与することを定めている。以下、「バー・バー・バー」により入賞ラインを形成している場合の図柄の組み合わせを、「バーリプレイ停止目」と示す。そして、バーリプレイ停止目は、「第1特殊リプレイ役」、及び「第2特殊リプレイ役」の何れかが決定されている場合に入賞する賞態様に定められている。

20

【0042】

また、「青7・青7・青7」が何れかの入賞ライン上に停止表示される場合には、再遊技を付与することを定めている。以下、「青7・青7・青7」により入賞ラインを形成している場合の図柄の組み合わせを、「青7リプレイ停止目」と示す。そして、青7リプレイ停止目は、「第1特殊リプレイ役」、及び「第2特殊リプレイ役」の何れかが決定されている場合に入賞する賞態様に定められている。

【0043】

このため、本実施形態における「通常リプレイ役」、「突入リプレイ役」、「第1特殊リプレイ役」、及び「第2特殊リプレイ役」は、入賞ライン上に停止表示される図柄の組み合わせに基づいて再遊技を付与することを定める当選役（リプレイ役）となる。再遊技が付与される場合、遊技者はベット数をベットすることなく次の変動ゲームを行うことができる。そして、再遊技によりベット数が設定される場合には、再遊技が付与される契機となった変動ゲームで設定されたのと同じベット数を設定することになる。なお、リプレイ役（再遊技役）では、リプレイ役が停止表示した変動ゲームが行われたベット数と同じベット数で次の変動ゲームを行うことができるのみであって、賞としてメダルが遊技者に払い出されるわけではない。すなわち、遊技者は、リプレイ役の入賞によっては賞メダルを獲得するわけではない。また、以下の説明で、単に「リプレイ役（又は再遊技役）」と示す場合には、「通常リプレイ役」、「突入リプレイ役」、「第1特殊リプレイ役」、及び「第2特殊リプレイ役」を示すものとする。また、以下の説明で、単に「突入リプレイ役」と示す場合には、「左正解突入リプレイ役」、「中正解突入リプレイ役」、及び「右正解突入リプレイ役」を示すものとする。

30

40

【0044】

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

また、「赤7・赤7・赤7」が何れかの入賞ライン上に停止表示される場合には、ビッグボーナス遊技が開始（生起）されて「ビッグボーナスゲーム（以下、「BB遊技」と示す）」を付与することを定めている。以下、「赤7・赤7・赤7」により入賞ラインを形

50

成している場合の図柄の組み合わせを、「ＢＢ停止目」と示す。そして、ＢＢ停止目は、内部抽選で当選役として「ＢＢ役」が決定されている場合に入賞する賞態様に定められている。

【００４５】

また、〔赤７・赤７・バー〕が何れかの入賞ライン上に停止表示される場合には、レギュラーボーナス遊技が開始（生起）されて「レギュラーボーナスゲーム（以下、「ＲＢ遊技」と示す）」を付与することを定めている。以下、〔赤７・赤７・バー〕により入賞ラインを形成している場合の図柄の組み合わせを、「ＲＢ停止目」と示す。そして、ＲＢ停止目は、内部抽選で当選役として「ＲＢ役」が決定されている場合に入賞する賞態様に定められている。

10

【００４６】

本実施形態において、ＢＢ役、及びＲＢ役は、遊技状態としてＢＢ遊技やＲＢ遊技を作動（開始）させる契機となる当選役（ボーナス役）である。また、本実施形態では、ＢＢ遊技でＲＢ遊技に比して後述する最大払出枚数を大きい枚数に設定していることから、ＢＢ遊技でＲＢ遊技に比して遊技者が多くの賞メダルを獲得し得る、すなわち獲得利益を大きく設定している。

【００４７】

また、本実施形態のパチスロ１０には、リプレイ役（通常リプレイ役、突入リプレイ役）の当選確率を変動させて、遊技状態としてＢＢ遊技やＲＢ遊技以外における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機能の作動態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。そして、ＲＴ機能により一般遊技では、ＮＲＴ遊技に制御される場合と、ＲＴ２遊技に制御される場合と、ＲＴ３遊技に制御される場合とがある。以下の説明で、単に「ＮＲＴ遊技」と示す場合には、ＮＲＴ遊技に制御される一般遊技を示し、単に「ＲＴ２遊技」と示す場合には、ＲＴ２遊技に制御される一般遊技を示し、単に「ＲＴ３遊技」と示す場合には、ＲＴ３遊技に制御される一般遊技を示すものとする。なお、本実施形態では、ＮＲＴ遊技をＲＴ機能の非作動とする非ＲＴ状態に位置付けている。

20

【００４８】

次に、パチスロ１０の電氣的構成を図４にしたがって説明する。

30

パチスロ１０の機裏側には、遊技機全体を制御する主制御基板４０が装着されている。主制御基板４０は、遊技機全体を制御するための各種処理を実行し、該処理結果に応じて各種の制御信号（制御コマンド）を演算処理し、該制御信号を出力する。また、機裏側には、遊技状態に応じた演出制御等を実行するサブ制御基板４１が装着されている。そして、サブ制御基板４１は、主制御基板４０が出力した各種の制御信号を入力し、該制御信号に基づき所定の制御を実行する。

【００４９】

主制御基板４０には、ドラムユニット１３を構成する各リール（左リール１３Ｌ、中リール１３Ｃ、及び右リール１３Ｒ）、リールセンサＳＥ１～ＳＥ３、メダルセンサＳＥ４、サブ制御基板４１、ホッパー３８が接続されている。また、主制御基板４０には、中央パネル１５に設けられた各種情報表示部１９（各種表示用ＬＥＤ２０ａ～２０ｄ、賭数表示部２１、貯留枚数表示部２２、賞枚数表示部２３、ゲーム情報表示部２４）が接続されている。また、主制御基板４０には、ＢＥＴボタン２８と、ＭＡＸＢＥＴボタン２９と、精算スイッチ３１と、スタートレバー３２と、各ストップボタン３３Ｌ、３３Ｃ、３３Ｒとが接続されている。また、サブ制御基板４１には、演出表示装置１４が接続されている。また、サブ制御基板４１には、スピーカ１８や、各種ランプＲが接続されている。

40

【００５０】

以下、主制御基板４０について説明する。

主制御基板４０は、主制御用ＣＰＵ４０ａを備えており、該主制御用ＣＰＵ４０ａには、主制御用ＲＯＭ４０ｂ及び主制御用ＲＡＭ４０ｃが接続されている。主制御用ＣＰＵ４

50

0 a は、当選役決定乱数などの各種乱数の値を所定の周期毎に順次更新し、更新後の値を主制御用 R A M 4 0 c の設定領域に設定して更新前の値を書き換えている。当選役決定乱数は、主制御用 C P U 4 0 a が当選役決定テーブルに従い役（当選役）を決定する際に使用する乱数である。

【0051】

また、主制御用 C P U 4 0 a には、接続されるリールセンサ S E 1 ～ S E 3 から透視窓 1 6 で表示されている図柄（回転中の各リールの回転位置）に応じて第 1 ～ 第 3 の位置信号が入力されるようになっている。第 1 の位置信号には左リール 1 3 L が対応し、第 2 の位置信号には中リール 1 3 C が対応し、第 3 の位置信号には右リール 1 3 R が対応するようになっている。そして、主制御用 C P U 4 0 a は、第 1 ～ 第 3 の位置信号により各リールの回転位置及び停止位置を把握し、該第 1 ～ 第 3 の位置信号に基づき各リールの回転及び停止の制御を行う。また、主制御基板 4 0 （主制御用 C P U 4 0 a ）には、接続されるメダルセンサ S E 4 から該メダルセンサ S E 4 でメダルを検知する毎に、メダルを検知したことを示すメダル検知信号が入力されるようになっている。

【0052】

また、主制御用 C P U 4 0 a には、接続される B E T ボタン 2 8、M A X B E T ボタン 2 9、精算スイッチ 3 1、スタートレバー 3 2 及びストップボタン 3 3 L、3 3 C、3 3 R が操作されると、各ボタンが操作されたことを示す各種操作信号が入力されるようになっている。また、主制御用 C P U 4 0 a には、ホッパー 3 8 が接続されている。

【0053】

また、主制御用 R O M 4 0 b には、パチスロ 1 0 を制御するためのメイン制御プログラムが記憶されている。また、主制御用 R O M 4 0 b には、遊技状態別、並びに当選役別の内部当選確率が、当選役決定乱数（0 ～ 9 9 9 9 までの 1 0 0 0 0 通りの整数）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 R O M 4 0 b 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 3 3 L、3 3 C、3 3 R 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 R A M 4 0 c には、パチスロ 1 0 の動作中に適宜書き換えられる各種情報が記憶（設定）されるようになっている。

【0054】

次に、主制御用 R O M 4 0 b に記憶される当選役決定テーブル T 1、T 2、T 3、T 4 について、図 5 に基づき説明する。

主制御用 R O M 4 0 b には、抽選対象となる当選役の種類と、抽選対象となる各当選役に振分けられる乱数の値の範囲に基づく個数（抽選対象となる各当選役の当選確率）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 C P U 4 0 a により用いられる。

【0055】

そして、一般遊技であれば N R T 遊技に当選役決定テーブル T 1 が対応付けられているとともに、R T 2 遊技に当選役決定テーブル T 2 が対応付けられている。また、一般遊技であれば R T 3 遊技に当選役決定テーブル T 3 が対応付けられているとともに、B B 遊技や R B 遊技であれば当選役決定テーブル T 4 が対応付けられている。

【0056】

このため、本実施形態において、図 5 に示すように、一般遊技では、リプレイ役（合算）の当選確率が R T 3 遊技（当選役決定テーブル T 3）で、N R T 遊技（当選役決定テーブル T 1）、及び R T 2（当選役決定テーブル T 2）に比して大きく高まるように当選役決定乱数が振分けられている。また、一般遊技では、通常リプレイ役の当選確率が R T 3 遊技（当選役決定テーブル T 3）で最も高まるように当選役決定乱数が振分けられている。また、一般遊技では、突入リプレイ役の当選確率が N R T 遊技（当選役決定テーブル T 1）で最も高まるとともに、N R T 遊技（当選役決定テーブル T 1）でのみ当選可能となるように、当選役決定乱数が振分けられている。なお、N R T 遊技（当選役決定テーブル

T 1) では、左正解突入リプレイ役、中正解突入リプレイ役、及び右正解突入リプレイ役の各当選確率が同一確率となるように当選役決定乱数が振分けられている。また、一般遊技では、第 1 特殊リプレイ役、及び第 2 特殊リプレイ役の当選確率が R T 3 遊技（当選役決定テーブル T 3）で最も高まるとともに、R T 3 遊技（当選役決定テーブル T 3）でのみ当選可能となるように当選役決定乱数が振分けられている。また、R T 3 遊技（当選役決定テーブル T 3）では、第 1 特殊リプレイ役の当選確率が第 2 特殊リプレイ役の当選確率に比して高まるように当選役決定乱数が振分けられている。また、B B 遊技や R B 遊技（当選役決定テーブル T 4）では、リプレイ役を抽選対象としないように当選役決定乱数が振分けられている。

【0057】

10

また、R T 3 遊技（当選役決定テーブル T 3）では、N R T 遊技（当選役決定テーブル T 1）や R T 2 遊技（当選役決定テーブル T 2）のはずれに振分けられている当選役決定乱数（7070 個）の大半（7069 個）がリプレイ役に振分けられることで、はずれの確率が他の遊技状態に比して低くなるように当選役決定乱数が振分けられている。また、R T 3 遊技（当選役決定テーブル T 3）では、はずれの確率が他の当選役（B B 役、R B 役、及び小役）の当選確率に比して低くなるように当選役決定乱数が振分けられている。また、R T 3 遊技（当選役決定テーブル T 3）では、B B 遊技や R B 遊技（当選役決定テーブル T 4）に比してはずれの確率が低くなるように当選役決定乱数が振分けられている。

【0058】

20

このため、本実施形態では、R T 3 遊技において、リプレイ役（合算）の当選確率を高確率抽選状態に設定している一方、R T 3 遊技以外において、リプレイ役（合算）の当選確率を低確率抽選状態に設定している。また、本実施形態では、R T 3 遊技において、リプレイ役（合算）当選確率を高確率抽選状態に設定するために、他の当選役に比してはずれが非常に生じ難いように設定している。また、本実施形態では、R T 3 遊技において、通常リプレイ役の当選確率を高確率抽選状態に設定しているとともに、N R T 遊技において、突入リプレイ役の当選確率を高確率抽選状態に設定している。また、本実施形態では、R T 3 遊技において、第 1 特殊リプレイ役や第 2 特殊リプレイ役の当選確率を高確率抽選状態に設定している。

【0059】

30

その結果、本実施形態のパチスロ 10 では、リプレイ役（合算）の当選確率が一般遊技で最も高まるとともにはずれが非常に生じ難い R T 3 遊技において、再遊技が付与され易くはずれが生じ難い分、遊技者の保有するメダルを消費（投入）する場面を減少させることができるといった利益を遊技者に付与することができる。そして、R T 3 遊技では、遊技者の保有するメダルを消費（投入）を抑えつつ、B B 役や R B 役の抽選を受けてメダルを増加させ得るチャンスを遊技者に付与することができる。したがって、R T 3 遊技は、一般遊技における他の遊技状態に比して遊技者に有利な遊技状態（制御状態）である。

【0060】

また、本実施形態において、図 5 に示すように、B B 遊技や R B 遊技（当選役決定テーブル T 4）では、ベル役（合算）の当選確率が一般遊技（当選役決定テーブル T 1 ~ T 3）に比して大きく高まるように当選役決定乱数が振分けられている。また、各遊技状態（当選役決定テーブル T 1 ~ T 3）では、左正解ベル役、中正解ベル役、及び右正解ベル役の各当選確率が同一遊技状態であれば同一確率となるように当選役決定乱数が振分けられている。また、B B 遊技や R B 遊技（当選役決定テーブル T 4）では、ベル役を主な抽選対象とするように当選役決定乱数が振分けられている。

40

【0061】

本実施形態のパチスロ 10 では、ベル役（合算）の当選確率が一般遊技に比して大きく高まる B B 遊技や R B 遊技において、ベル役に当選し易く賞メダルを獲得し易い分、遊技者の保有するメダルを増加させることができるといった利益を遊技者に付与することができる。その結果、B B 遊技や R B 遊技では、遊技者の保留するメダルを増加させるチャン

50

スを遊技者に付与することができる。

【0062】

また、一般遊技（当選役決定テーブルT1～T3）では、BB遊技とRB遊技のうち獲得利益の小さいRB遊技を生起させるRB役の当選確率を、獲得利益の大きいBB遊技を生起させるBB役の当選確率に比して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（当選役決定テーブルT1～T3）やBB遊技やRB遊技（当選役決定テーブルT4）では、チェリー役やスイカ役の当選確率が所定の当選確率となるようにそれぞれに乱数を振分けられている。また、BB遊技やRB遊技（当選役決定テーブルT4）では、BB役やRB役を役抽選の抽選対象としないように当選役決定乱数が振分けられていない。

10

【0063】

また、後述するボーナス待機状態では、該ボーナス待機状態の契機となるBB役やRB役の当選時の当選役決定テーブルに基づく役抽選が行われる。例えば、RT3遊技でBB役やRB役に当選する場合には、該当選後も当選役決定テーブルT3に基づく役抽選を継続して行わせることで、RT3遊技によるボーナス待機状態が行われるようになっている。そして、後述するボーナス待機状態における当選役決定テーブルにおけるBB役やRB役の当選時には、その当選を他の当選役（小役又ははずれ）の当選に置き換える（書き換える）。

【0064】

以下、サブ制御基板41について説明する。

20

サブ制御基板41は、サブ制御用CPU41aを備えており、該サブ制御用CPU41aにはサブ制御用ROM41b及びサブ制御用RAM41cが接続されている。サブ制御用ROM41bには、各種遊技演出を行うためのサブ制御プログラムが記憶されている。また、サブ制御用ROM41bには、演出表示装置14の表示演出態様が示される表示演出パターンや、スピーカ18の音声出力態様が示される音声演出パターンや、各種ランプRの発光態様が示される発光演出パターンが記憶されている。また、サブ制御用RAM41cには、パチスロ10の動作中に適宜書き換えられる各種情報が記憶（設定）されるようになっている。具体的には、サブ制御用RAM41cには、遊技状態に係るサブ用状態情報（フラグなど）がサブ制御用CPU41aにより記憶（設定）されるようになっている。

30

【0065】

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

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19（各種表示用LED20a～20d、賭数表示部21、貯留枚数表示部22、賞枚数表示部23、ゲーム情報表示部24）の表示制御をその都度実行する。また、主制御用CPU40aは、賞態様の入賞に基づいて賞メダルを払出す場合、クレジット上限枚数（本実施形態では、「50（枚）」）を超えると、駆動信号をホッパー38に出力して、駆動信号を1回出力する毎に賞メダルを1枚払出させるように制御する。なお、主制御用CPU40aは、クレジットの清算時、駆動信号をホッパー38に出力して、クレジット分のメダルを遊技者に払出させるように制御する。

40

【0066】

そして、主制御用CPU40aは、メダル投入口27よりメダルが投入される、又は各BETボタン28、29の操作信号を入力すると、ベット数を設定する。また、主制御用CPU40aは、各BETボタン28、29が操作毎に、クレジット数を更新する。また、主制御用CPU40aは、メダルの投入によりクレジット数を増加させる場合、クレジット数を更新させる。そして、主制御用CPU40aは、3ベットのベット数を設定するときに変動ゲームを行うことができるゲーム開始可能な状態を生起する。

【0067】

50

続いて、主制御用CPU40aは、ゲーム開始可能な状態において、スタートレバー32の操作信号を入力すると、役抽選（内部抽選）を行う。そして、主制御用CPU40aは、主制御用RAM40cから当選役決定乱数の値を取得し、該値が主制御用ROM40bに記憶されている当選役決定テーブルの各当選役の値の範囲に属しているか否かを判定する役抽選を行う。役抽選において、主制御用CPU40aは、遊技状態に応じた当選役決定テーブルを用いて当選役を決定する。なお、主制御用CPU40aは、遊技状態を示す状態情報（フラグなど）を主制御用RAM40cに設定している。そして、主制御用CPU40aは、状態情報により遊技状態を把握している。本実施形態では、役抽選を行う主制御用CPU40aが、当選役抽選手段として機能する。

【0068】

そして、主制御用CPU40aは、当選役を決定すると、決定した当選役の種類を示す役情報（フラグなど）を主制御用RAM40cに記憶（設定）する。主制御用CPU40aは、BB役やRB役の当選の決定時、該BB役やRB役が入賞するまでの間、主制御用RAM40cのBB役やRB役の役情報を持ち越すようになっている。このようにBB役やRB役の役情報が持ち越されている状態は、BB役やRB役の入賞を待機しているボーナス待機状態となる。一方、主制御用CPU40aは、小役の当選の決定時、該小役の入賞の有無に関係なく役抽選の対象とする変動ゲーム（1回）の終了に伴って、主制御用RAM40cの小役の役情報を消去する。

【0069】

このため、BB役やRB役は、役抽選による当選の決定が、その入賞までの変動ゲームに跨って持越可能な役となる。一方、小役は、役抽選による当選の決定が、1回の変動ゲームでのみ有効とされ、その入賞か否かに関係なく以後の変動ゲームに跨って持越不可能な役となる。

【0070】

続いて、主制御用CPU40aは、直前の変動ゲームの終了からウェイトタイムが経過している状態において、主制御用CPU40aは、各リールの回転動作を開始させるように各リールを制御する。また、主制御用CPU40aは、各リールの回転動作の開始に合わせて変動ゲームの開始を指示するとともに、役抽選の抽選結果及び変動ゲームが行われる遊技状態を示した変動ゲーム開始コマンドをサブ制御基板41（サブ制御用CPU41a）に出力する。また、変動ゲーム開始コマンドは、持ち越されているBB役やRB役があればその役情報も合わせて指示する。なお、サブ制御基板41（サブ制御用CPU41a）への変動ゲーム開始コマンドは、遊技者によるスタートレバー32の操作を検出したタイミング（役抽選等を行った後）で出力するようにしてもよい。このように構成した場合には、ウェイトタイム中にも各種演出を実行可能となる。

【0071】

続いて、主制御用CPU40aは、遊技者によりストップボタン33L、33C、33Rの各種操作信号を入力すると、操作信号に対応するリールを停止させるための制御（停止制御）を行う。そして、主制御用CPU40aは、各リールに対応するリールセンサからの位置信号から、各リールの変動中には各リールの変動状況と、各リールの停止中には各リールの停止状況を把握している。なお、主制御用CPU40aは、ストップボタン33L、33C、33Rからの各種操作信号が入力されるまでの間、回転中のリールについて停止制御を行わないで回転動作を維持させる。

【0072】

次に、主制御用CPU40aが行う停止制御について説明する。

主制御用CPU40aは、決定した当選役に基づき各ストップボタン33L、33C、33Rが遊技者により操作されるタイミングから所定の範囲内（最大で4図柄分）で各リールを停止させて、任意の図柄の組み合わせを停止表示させる。主制御用CPU40aは、回転中の各リールを停止させる場合、当選している当選役と各ストップボタン33L、33C、33Rの操作タイミングから主制御用ROM40bに記憶される停止テーブルに基づく図柄の組み合わせを停止表示させる停止制御を行う。このため、各リールは、スト

10

20

30

40

50

ップボタン 3 3 L, 3 3 C, 3 3 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。本実施形態において、遊技者による停止操作のタイミングと、各リールで停止させる図柄の停止のタイミングとが一致しない場合に主制御用 CPU 4 0 a は、最大で 4 図柄分の「すべり」を伴う停止制御を行う。なお、本実施形態では、役抽選の抽選結果に応じた制御内容で、ストップボタン 3 3 L, 3 3 C, 3 3 R の操作に基づいて対応するリールについて停止制御を行う主制御用 CPU 4 0 a が、図柄表示制御手段として機能する。

10

【0073】

このため、各リールでは、停止させたい種類の図柄の間に挟む他の種類の図柄が 7 つ以上の部分を有していなければ、すべり制御を伴う結果、何れかの入賞ライン上に停止させた種類の図柄を停止表示させることができる。一方、各リールでは、停止させたい種類の図柄の間に挟む他の種類の図柄が 7 つ以上の部分を有していれば、すべり制御を伴っても、何れの入賞ラインにも停止させた種類の図柄を停止表示させることができない場合がある。

【0074】

そして、主制御用 CPU 4 0 a は、BB 役や RB 役の当選（当選の持ち越し）時、遊技者による停止操作のタイミングが予め定めたタイミングで行われる場合、BB 停止目や RB 停止目を停止表示させる。一方、主制御用 CPU 4 0 a は、BB 役や RB 役の当選（当選の持ち越し）時、遊技者による停止操作のタイミングが予め定めたタイミングで行われない場合には BB 役や RB 役の当選の可能性が有ることを示す「チャンス目」を停止させる。なお、この「チャンス目」は、はずれ時には停止表示されないようになっている。この場合には、BB 役や RB 役の取りこぼし（役情報の持ち越し）を発生させる。

20

【0075】

また、主制御用 CPU 4 0 a は、BB 役や RB 役の当選の持ち越し時に小役の当選を決定する場合、該小役を優先して入賞させる小役優先制御を行うようになっている。このため、小役優先制御では、BB 役や RB 役の当選の持ち越し時に小役に当選していれば、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あっても小役が優先して入賞されることになる。その結果、本実施形態では、BB 役や RB 役の当選の持ち越し時、はずれとなる場面で持ち越し中の BB 役や RB 役が入賞可能な状況となる。

30

【0076】

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

【0077】

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

40

【0078】

また、何れの当選役（BB 役、RB 役、及び小役）も決定しない場合（はずれの場合）、主制御用 CPU 4 0 a は、はずれ停止目を停止表示させる。

次に、ベル役（左正解ベル役、中正解ベル役、及び右正解ベル役）及びリプレイ役（通常リプレイ役、突入リプレイ役、第 1 特殊リプレイ役、及び第 2 特殊リプレイ役）の当選時における停止制御について説明する。

50

【0079】

本実施形態のパチスロ10では、「左正解ベル役」、「中正解ベル役」、及び「右正解ベル役」の当選時、3つのストップボタンのうち最初に操作されるストップボタンに基づき、ベル停止目、及びはずれ停止目のうち何れかの停止目が停止表示される。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、左正解ベル役の当選時には、左リール13Lを停止指示するストップボタン33Lが最初に操作されることを、押し順正解としてベル停止目が停止表示される。一方、左正解ベル役の当選時には、左リール13L以外を停止指示するストップボタン33C、33Rの何れかが最初に操作されることを、押し順不正解としてはずれ停止目が停止表示される。

10

【0081】

また、中正解ベル役の当選時には、中リール13Cを停止指示するストップボタン33Cが最初に操作されることを、押し順正解としてベル停止目が停止表示される。一方、中正解ベル役の当選時には、中リール13C以外を停止指示するストップボタン33L、33Rの何れかが最初に操作されることを、押し順不正解としてはずれ停止目が停止表示される。

【0082】

また、右正解ベル役の当選時には、右リール13Rを停止指示するストップボタン33Rが最初に操作されることを、押し順正解としてベル停止目が停止表示される。一方、右正解ベル役の当選時には、右リール13R以外を停止指示するストップボタン33L、33Cの何れかが最初に操作されることを、押し順不正解としてはずれ停止目が停止表示される。

20

【0083】

そして、主制御用CPU40aは、ベル役の当選時、押し順正解であれば、遊技者による停止操作のタイミングに関係なくベル停止目（賞態様）を停止表示させる。また、主制御用CPU40aは、ベル役の当選時、押し順不正解であれば、遊技者による停止操作のタイミングに関係なくはずれ停止目を停止表示させる。

【0084】

また、主制御用CPU40aは、リプレイ役の当選時、当選内容に基づいて行う制御が異なる。

30

具体的に、本実施形態における主制御用CPU40aは、リプレイ役の中でも入賞に関して押し順（特定操作条件）の概念を有する突入リプレイ役の当選を決定する場合、同時に通常リプレイ役の当選を重複して決定（重複当選を決定）するようになっている。すなわち、主制御用CPU40aは、リプレイ役の中でも突入リプレイ役の当選の決定時、突入リプレイ役と通常リプレイ役の当選を重複して示す役情報を設定することになる。このため、主制御用CPU40aが通常リプレイ役の当選を決定する場合には、突入リプレイ役の当選に基づく重複当選とする時と、突入リプレイ役の当選に基づかない単独の当選（単独当選）とする時とがある。以下では、突入リプレイ役の当選と示す場合には、同時に通常リプレイ役にも当選している時を示している。

40

【0085】

そして、主制御用CPU40aは、単独当選とする通常リプレイ役の当選時、遊技者による停止操作のタイミングに関係なく単独当選とする通常リプレイ役の入賞とするリプレイ停止目（賞態様）を停止表示させる。

【0086】

また、本実施形態のパチスロ10では、突入リプレイ役の当選時、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が正解であれば（特定操作条件と同一の操作条件を満たせば）、突入リプレイ停止目が停止表示される。本実施形態では、何れかの突入リプレイ役の当選に基づいてそれぞれに対応する特定操作条件としての正解の押し順が選

50

扱われることになる。

【0087】

そして、左正解突入リプレイ役の当選時には、左リール13Lを停止指示するストップボタン33Lが最初に操作されることを、押し順正解として突入リプレイ停止目が停止表示される。

【0088】

また、中正解突入リプレイ役の当選時には、中リール13Cを停止指示するストップボタン33Cが最初に操作されることを、押し順正解として突入リプレイ停止目が停止表示される。

【0089】

また、右正解突入リプレイ役の当選時には、右リール13Rを停止指示するストップボタン33Rが最初に操作されることを、押し順正解として突入リプレイ停止目が停止表示される。

【0090】

そして、主制御用CPU40aは、突入リプレイ役の当選時、押し順正解であれば（特定操作条件と同一の操作条件を満たせば）、遊技者による停止操作のタイミングに関係なく突入リプレイ役の入賞とする突入リプレイ停止目（賞態様）を停止表示させる。一方、主制御用CPU40aは、突入リプレイ役の当選時、押し順不正解であれば（特定操作条件と異なる操作条件（非特定操作条件）を満たせば）、遊技者による停止操作のタイミングに関係なく重複当選とする通常リプレイ役の入賞とするリプレイ停止目（賞態様）を停

10

20

【0091】

また、主制御用CPU40aは、リプレイ役の中でも入賞に関して押し順（特定操作条件）の概念を有しない第1特殊リプレイ役、及び第2特殊リプレイ役の当選時、図6に示すように、その時のBB役やRB役の当選の持ち越しの有無による内部状態に応じた停止制御を行う。なお、本実施形態では、第1特殊リプレイ役や第2特殊リプレイ役にRT3遊技中でなければ当選し得ないことから、第1特殊リプレイ役や第2特殊リプレイ役の当選に基づく停止制御がRT3遊技中でのみ行われることになる。

【0092】

そして、主制御用CPU40aは、BB役やRB役の当選を持ち越していない（持ち越し無）とされる「非内部中」であれば、第1特殊リプレイ役の当選時、ベルリプレイ停止目（[リプレイ・リプレイ・ベル]）を停止表示させる。また、主制御用CPU40aは、「非内部中」であれば、第2特殊リプレイ役の当選時、ベルリプレイ停止目（[リプレイ・リプレイ・ベル]）を停止表示させる。

30

【0093】

また、主制御用CPU40aは、BB役の当選を持ち越している（BB役持ち越し有）とされる「BB内部中」であれば、第1特殊リプレイ役の当選時、バーリプレイ停止目（[バー・バー・バー]）を停止表示させる。また、主制御用CPU40aは、「BB内部中」であれば、第2特殊リプレイ役の当選時、青7リプレイ停止目（[青7・青7・青7]）を停止表示させる。

40

【0094】

また、主制御用CPU40aは、RB役の当選を持ち越している（RB役持ち越し有）とされる「RB内部中」であれば、第1特殊リプレイ役の当選時、青7リプレイ停止目（[青7・青7・青7]）を停止表示させる。また、主制御用CPU40aは、「RB内部中」であれば、第2特殊リプレイ役の当選時、バーリプレイ停止目（[バー・バー・バー]）を停止表示させる。

【0095】

本実施形態では、「非内部中」のRT3遊技で第1特殊リプレイ役や第2特殊リプレイ役の当選に基づく停止制御が非当選時制御となる。また、本実施形態では、「BB内部中」や「RB内部中」のRT3遊技で第1特殊リプレイ役や第2特殊リプレイ役の当選に基

50

づく停止制御が当選時制御となる。

【0096】

そして、本実施形態では、図7(a)に示すように、左リール13Lに「青7」「バー」「リプレイ」の3つの図柄が並ぶ左ヒット部を含んでいるとともに、右リール13Rで「ベル」「バー」「青7」の3つの図柄が並ぶ右ヒット部を含んでいる。また、本実施形態では、中リール13Cに「リプレイ」「バー」「青7」「リプレイ」の4つの図柄が並ぶ中ヒット部を含んでいる。

【0097】

そして、主制御用CPU40aは、第1特殊リプレイ役や第2特殊リプレイ役の当選時、遊技者による停止操作(ストップボタン33L)のタイミングが予め定めたタイミングで行われる場合、図7(a)に示すように、左リール用上停止位置D1に「青7」、左リール用中停止位置D2に「バー」、左リール用下停止位置D3に「リプレイ」となる左ヒット部を停止表示させる。続いて、主制御用CPU40aは、第1特殊リプレイ役や第2特殊リプレイ役の当選時、遊技者による停止操作(ストップボタン33R)のタイミングが予め定めたタイミングで行われる場合、図7(a)に示すように、右リール用上停止位置D7に「ベル」、右リール用中停止位置D8に「バー」、右リール用下停止位置D9に「青7」となる右ヒット部を停止表示させる。なお、本実施形態では、第1特殊リプレイ役や第2特殊リプレイ役の当選時、ストップボタン33L→ストップボタン33Rと操作される、所謂、「はさみ打」される場合、図7(a)に示すように、ベルリプレイ停止目、バーリプレイ停止目、及び青7リプレイ停止目が同時に聴牌(トリプル聴牌)する。

【0098】

そして、図7(a)に示す聴牌の状態において、主制御用CPU40aは、内部状態と当選役の種類に応じてベルリプレイ停止目を停止表示可能な場合、遊技者による停止操作(ストップボタン33C)のタイミングに関係なく、図7(b)に示すように、入賞ラインL5上にベルリプレイ停止目を停止表示させる。

【0099】

また、図7(a)に示す聴牌の状態において、主制御用CPU40aは、内部状態と当選役の種類に応じてバーリプレイ停止目を停止表示可能な場合、遊技者による停止操作(ストップボタン33C)のタイミングが中ヒット部に定めたタイミングで行われれば、図7(c)に示すように、入賞ラインL2上にバーリプレイ停止目を停止表示させる。

【0100】

また、図7(a)に示す聴牌の状態において、主制御用CPU40aは、内部状態と当選役の種類に応じて青7リプレイ停止目を停止表示可能な場合、遊技者による停止操作(ストップボタン33C)のタイミングが中ヒット部に定めたタイミングで行われれば、図7(d)に示すように、入賞ラインL4上に青7リプレイ停止目を停止表示させる。

【0101】

一方、主制御用CPU40aは、内部状態と当選役の種類に応じてバーリプレイ停止目や青7リプレイ停止目を停止表示可能な場合、遊技者による停止操作(ストップボタン33C)のタイミングが中ヒット部に定めたタイミングで行われなければ、図7(b)に示すように、入賞ラインL5上にベルリプレイ停止目を停止表示させる。なお、主制御用CPU40aは、内部状態と当選役の種類に応じてバーリプレイ停止目や青7リプレイ停止目を停止表示可能な場合、遊技者による停止操作(ストップボタン33L, 33R)のタイミングが左ヒット部や右ヒット部に定めたタイミングで行われなければ、何れかの入賞ライン上にベルリプレイ停止目を停止表示させる。

【0102】

また、本実施形態では、ストップボタン33L, 33Cにおける遊技者による停止操作のタイミングが左ヒット部や中ヒット部を停止表示させるタイミングであれば、BB役やRB役に対応する赤7図柄を何れの入賞ライン上にも停止表示させ得ないように構成されている。このため、遊技者による停止操作が左ヒット部や中ヒット部を停止表示させるタイミングで行われる場合には、BB役やRB役の入賞を回避し得ようになっている。

【0103】

続いて、主制御用CPU40aは、各リールの全てを停止させて図柄の組み合わせを停止表示させると、入賞判定を行う。そして、主制御用CPU40aは、主制御用RAM40cから役情報を読み出し、読み出した役情報（当選役）に対応する図柄の組み合わせが入賞ライン上に停止表示されているかを判定する入賞判定を行う。入賞判定において、主制御用CPU40aは、各リールの停止に伴って入力する位置信号から、入賞ライン上に停止表示した図柄の組み合わせがどのような組み合わせであるかを特定し、その組み合わせが、役情報（当選役）に対応する賞態様であるか否かを判定する。主制御用CPU40aは、入賞ライン上に停止表示した図柄の組み合わせが、役情報（当選役）に対応する賞態様である場合に入賞（肯定）と判定する一方、役情報（当選役）に対応する賞態様でない場合に非入賞（否定）と判定する。

10

【0104】

そして、主制御用CPU40aは、入賞判定で入賞と判定する場合、賞態様に応じた制御を行う。主制御用CPU40aは、賞態様に応じて、遊技状態を移行させる制御や賞メダルを払出す制御を行う。そして、主制御用CPU40aは、入賞判定により入賞を判定する場合、入賞とした旨を示す入賞指示コマンドをサブ制御基板41（サブ制御用CPU41a）に出力する。入賞指示コマンドにより、サブ制御基板41（サブ制御用CPU41a）は、変動ゲーム開始コマンドで指定される当選役が入賞したことを認識する。また、入賞指示コマンドでは、入賞とともに何れの停止目によって入賞したか（賞態様）に関しても、サブ制御基板41（サブ制御用CPU41a）が特定できるようになっている。

20

【0105】

具体的に、主制御用CPU40aは、BB役やRB役の入賞を判定する場合、次の変動ゲームからBB遊技やRB遊技に移行させる遊技状態の制御を行う。そして、主制御用CPU40aは、ボーナス遊技制御を行う。ボーナス遊技制御において、主制御用CPU40aは、BB遊技やRB遊技の開始後、1回目の変動ゲームから遊技者に付与した（払出した）賞メダルのボーナス払出枚数のカウントを開始する。また、ボーナス遊技制御において、主制御用CPU40aは、BB遊技やRB遊技の変動ゲームで賞メダルを遊技者に付与する毎にボーナス払出枚数を加算して更新する。そして、主制御用CPU40aは、ボーナス払出枚数が最大払出数（本実施形態では、BB遊技であれば285枚、RB遊技であれば75枚）を超える変動ゲームの終了に伴ってBB遊技やRB遊技を終了させる。本実施形態では、BB遊技での最大払出枚数をRB遊技に比して大きい枚数に設定することで、BB遊技でRB遊技に比して遊技者が多くの賞メダルを獲得し得ることになる。

30

【0106】

また、主制御用CPU40aは、チェリー役の入賞を判定する場合、遊技状態に応じて1枚又は15枚の賞メダルを払出す制御を行う。一方、主制御用CPU40aは、チェリー役の当選時にはずれ停止目に基づいてチェリー役の入賞を判定しない場合（チェリー役の取りこぼしを判定する場合）、1枚以上の賞メダルを付与しない制御を行う。

【0107】

また、主制御用CPU40aは、スイカ役の入賞を判定する場合、遊技状態に応じて3枚又は15枚の賞メダルを払出す制御を行う。一方、主制御用CPU40aは、スイカ役の当選時にはずれ停止目に基づいてスイカ役の入賞を判定しない場合（スイカ役の取りこぼしを判定する場合）、1枚以上の賞メダルを付与しない制御を行う。

40

【0108】

また、主制御用CPU40aは、ベル役の入賞を判定する場合、9枚の賞メダルを払出す制御を行う。一方、主制御用CPU40aは、ベル役の当選時にはずれ停止目に基づいてベル役の入賞を判定しない場合（ベル役の取りこぼしを判定する場合）、1枚以上の賞メダルを付与しない制御を行う。

【0109】

また、主制御用CPU40aは、通常リプレイ役（単独当選又は重複当選）の入賞を判定する場合、次の変動ゲームを再遊技させるための制御を行う。再遊技させるための制御

50

において、主制御用CPU40aは、入賞を判定した変動ゲームと同一のベット数を設定する。また、主制御用CPU40aは、重複当選とする通常リプレイ役の入賞を判定する場合、NRT遊技中であればNRT遊技を終了させて次の変動ゲームからRT2遊技に移行させる遊技状態の制御を行う一方、RT2遊技やRT3遊技中であればこれら遊技を継続させる遊技状態の制御を行う。また、主制御用CPU40aは、突入リプレイ役の入賞を判定する場合、次の変動ゲームを再遊技させるための制御を行うとともに、NRT遊技を終了させて次の変動ゲームからRT3遊技に移行させる遊技状態の制御を行う。

【0110】

また、主制御用CPU40aは、第1特殊リプレイ役の入賞を判定する場合、次の変動ゲームを再遊技させるための制御を行う。また、主制御用CPU40aは、第2特殊リプレイ役の入賞を判定する場合、次の変動ゲームを再遊技させるための制御を行う。なお、主制御用CPU40aは、第1特殊リプレイ役や第2特殊リプレイ役の入賞を判定する場合、その時のRT3遊技を継続させる遊技状態の制御を行う。

【0111】

次に、主制御用CPU40aが遊技状態に応じた変動ゲームに基づいて制御する遊技状態の移行の態様を図8に基づき説明する。

主制御用CPU40aは、遊技状態を移行させる場合、移行先の遊技状態を示す状態指示コマンドをサブ制御基板41（サブ制御用CPU41a）に出力する。状態指示コマンドにより、サブ制御基板41（サブ制御用CPU41a）は、遊技状態が何れの状態に制御されているかを把握する。

【0112】

主制御用CPU40aは、一般遊技で当選したBB役やRB役の入賞を契機に、次の変動ゲームからBB遊技（BB）やRB遊技（RB）に移行させる。この場合に主制御用CPU40aは、当選役決定テーブルとしてそれまで用いていた当選役決定テーブルから当選役決定テーブルT4を用いるように切替えることになる。そして、主制御用CPU40aは、BB遊技やRB遊技の終了を契機に、当選時の遊技状態に関係なく次の変動ゲームからNRT遊技（NRT）に移行させる。この場合に主制御用CPU40aは、当選役決定テーブルとして当選役決定テーブルT4から当選役決定テーブルT1を用いるように切替えることになる。

【0113】

また、主制御用CPU40aは、NRT遊技に移行させると、通常リプレイ役（重複当選）に基づくリプレイ停止目による通常リプレイ役の入賞を契機に、次の変動ゲームからRT2遊技（RT2）に移行させる。この場合に主制御用CPU40aは、当選役決定テーブルとして当選役決定テーブルT1から当選役決定テーブルT2を用いるように切替えることになる。

【0114】

一方、主制御用CPU40aは、NRT遊技に移行させると、突入リプレイ役の当選に基づく突入リプレイ停止目による突入リプレイ役の入賞を契機に、次の変動ゲームからRT3遊技（RT3）に移行させる。なお、主制御用CPU40aは、突入リプレイ役の入賞を契機として、BB役やRB役の当選の持ち越し中でなければRT3遊技へ移行させる一方、BB役やRB役の当選の持ち越し中であればRT3遊技へは移行させ得ないでNRT遊技を継続させることになる。このため、RT2遊技から移行するRT3遊技は、「非内部中」とされるRT3遊技（非内部中）となる。この場合に主制御用CPU40aは、当選役決定テーブルとして当選役決定テーブルT1から当選役決定テーブルT3を用いるように切替えることになる。

【0115】

本実施形態では、NRT遊技での突入リプレイ役の当選時、該突入リプレイ役の押し順正解を満たすことで、RT3遊技への移行条件を満たすことになる。そして、本実施形態では、RT3遊技への移行条件を満たしたことで、突入リプレイ停止目が停止表示される（突入リプレイ役が入賞する）ことを契機に開始条件を満たすとして、RT3遊技へと遊

10

20

30

40

50

技状態を移行させることになる。一方、本実施形態では、N R T遊技での突入リプレイ役の当選時、該突入リプレイ役の押し順不正解を満たすことで、R T 2遊技への移行条件を満たすことになる。そして、本実施形態では、R T 2遊技への移行条件を満たしたことで、リプレイ停止目が停止表示される（通常リプレイ役が入賞する）ことを契機としてR T 2遊技へと遊技状態を移行させることになる。なお、このN R T遊技の間には、リプレイ役として突入リプレイ役が入賞し得るとともに、突入リプレイ役との重複当選に基づく通常リプレイ役が入賞し得る。

【0116】

また、主制御用C P U 4 0 aは、R T 2遊技に移行させると、R T 2遊技での変動ゲームを50回（予め定めた遊技回数分）行わせる間、R T 2遊技に維持して継続させる。そして、主制御用C P U 4 0 aは、R T 2遊技でB B役やR B役に当選してもこれらを持ち越した状態でR T 2遊技を、R T 2遊技に移行してからの変動ゲームが50回行われるまで継続させ得る。この場合に主制御用C P U 4 0 aは、当選役決定テーブルとして当選役決定テーブルT 2を用いることを維持（継続）するとともに、B B役やR B役の当選を持ち越した状態でも当選役決定テーブルT 2を用いることを維持（継続）することになる。

【0117】

また、主制御用C P U 4 0 aは、R T 2遊技に移行させると、R T 2遊技の変動ゲームを50回行わせた（R T 2遊技の移行から50回目の変動ゲームの終了）を契機に、次の変動ゲームからN R T遊技に移行させる。この場合に主制御用C P U 4 0 aは、当選役決定テーブルとして当選役決定テーブルT 2から当選役決定テーブルT 1を用いるように切替えることになる。また、主制御用C P U 4 0 aは、B B役やR B役の当選を持ち越している場合にも同様に切替える。

【0118】

そして、R T 2遊技の間には、リプレイ役として通常リプレイ役が入賞し得る一方、リプレイ停止目が停止表示されてもR T 2遊技が継続される。また、R T 2遊技は、B B役やR B役に当選してもR T 2遊技が継続される。このため、本実施形態におけるR T 2遊技は、その途中にB B役やR B役に当選するか否かに関係なく付与される変動ゲームの回数に関し、その上限回数が「50回（有限）」に設定されている。

【0119】

また、本実施形態におけるR T 2遊技は、該R T 2遊技の継続に関し、B B役やR B役に当選しても上限回数分（50回分）の変動ゲームで継続させるように設定されている。本実施形態では、R T 2遊技であればはずれが他の小役に比して生じ易いことから、はずれの場面でB B役やR B役が入賞され得る。また、主制御用C P U 4 0 aは、R T 2遊技に移行させると、行った変動ゲームのR T 2中実行回数のカウントを開始し、該R T 2中実行回数によりN R T遊技への移行の契機を把握する。また、R T 2中実行回数は、B B役やR B役に当選しても継続してカウントされる。

【0120】

また、主制御用C P U 4 0 aは、R T 3遊技（非内部中）に移行させると、R T 3遊技での変動ゲームを50回（予め定めた遊技回数分）行わせる間、R T 3遊技に維持して継続させる。そして、主制御用C P U 4 0 aは、R T 3遊技でB B役やR B役に当選してもこれらを持ち越した状態でR T 3遊技を、R T 3遊技に移行してからの変動ゲームが50回行われるまで継続させ得る。この場合に主制御用C P U 4 0 aは、当選役決定テーブルとして当選役決定テーブルT 3を用いることを維持（継続）するとともに、B B役やR B役を持ち越した状態でも当選役決定テーブルT 3を用いることを維持（継続）することになる。

【0121】

また、主制御用C P U 4 0 aは、R T 3遊技に移行させると、R T 3遊技の変動ゲームを50回行わせた（R T 3遊技の移行から50回目の変動ゲームの終了）を契機に終了条件を満たすとして、次の変動ゲームからN R T遊技に移行させる。この場合に主制御用C P U 4 0 aは、当選役決定テーブルとして当選役決定テーブルT 3から当選役決定テ

ル T 1 を用いるように切替えることになる。また、主制御用 C P U 4 0 a は、B B 役や R B 役の当選を持ち越している場合にも同様に切替える。

【 0 1 2 2 】

そして、R T 3 遊技の間には、リプレイ役として通常リプレイ役が入賞し得る一方、リプレイ停止目が停止表示されても R T 3 遊技が継続される。また、R T 3 遊技は、B B 役や R B 役に当選しても R T 3 遊技が継続される。このため、本実施形態における R T 3 遊技は、その途中に B B 役や R B 役に当選するか否かに関係なく付与される変動ゲームに回数に関し、その上限回数が「 5 0 回（有限）」に設定されている「完走型」の R T 状態ということになる。

【 0 1 2 3 】

また、本実施形態における R T 3 遊技は、該 R T 3 遊技の継続に関し、B B 役や R B 役に当選してもこれらの入賞を回避することで、上限回数分（ 5 0 回分）の変動ゲームで継続させるように設定されている。本実施形態では、R T 3 遊技であればはずれが他の小役に比して生じ難く何らかの当選役に当選している可能性が非常に高いことから、B B 役や R B 役の当選を持ち越している場合でも小役優先制御により R T 3 遊技の変動ゲームを上限回数分、継続させ易くなっている。また、本実施形態では、R T 3 遊技であれば、B B 役や R B 役の入賞を回避し得るように左ヒット部や中ヒット部を停止表示させるタイミングで遊技者による停止操作が行われることにより R T 3 遊技の変動ゲームを上限回数分、継続させ易くなっている。本実施形態では、R T 3 遊技の変動ゲームを上限回数分、継続させることを「R T 3 遊技を完走させる」と示す。また、主制御用 C P U 4 0 a は、R T 3 遊技に移行させると、行った変動ゲームの R T 3 中実行回数のカウントを開始し、該 R T 3 中実行回数により N R T 遊技への移行の契機を把握する。また、R T 3 中実行回数は、B B 役や R B 役に当選しても継続してカウントされる。

【 0 1 2 4 】

そして、R T 3 遊技中に B B 役に当選して「B B 内部中」となった R T 3 遊技では、R T 3 遊技を完走させた場合、該完走後に B B 役を入賞（完走後 B B 入賞）させ得ることになる。また、R T 3 遊技中に R B 役に当選して「R B 内部中」となった R T 3 遊技では、R T 3 遊技の完走させた場合、該完走後に R B 役を入賞（完走後 R B 入賞）させ得ることになる。なお、本実施形態では、R T 3 遊技を完走させる前に B B 役や R B 役が入賞し得ることもある。

【 0 1 2 5 】

このため、本実施形態では、開始条件を満たすことで生起されて B B 役や R B 役に当選した後も終了条件を満たすまで継続されるとともに、遊技者にとって有利な R T 3 遊技が有利遊技状態となる。また、本実施形態では、R T 3 遊技への移行の契機となる突入リプレイ役が、特別当選役となる。また、本実施形態では、遊技にとって有利な B B 遊技や R B 遊技が特定遊技状態となる。また、B B 遊技や R B 遊技を生起させる B B 役や R B 役が特定遊技役となる。

【 0 1 2 6 】

次に、R T 3 遊技における停止制御の変化について図 9（ a ）,（ b ）に基づき説明する。なお、図 9（ a ）,（ b ）は、B B 役や R B 役に当選していない「非内部中」の R T 3 遊技において、B B 役に当選して該当選を持ち越している「B B 内部中」、又は R B 役に当選して該当選を持ち越している「R B 内部中」のそれぞれの R T 3 遊技へ移行する場面を示している。

【 0 1 2 7 】

図 9（ a ）,（ b ）に示すように、主制御用 C P U 4 0 a は、B B 役や R B 役に当選していない R T 3 遊技（非内部中）であれば当選役決定テーブル T 3 を用いるように制御している。この場合に主制御用 C P U 4 0 a は、「非内部中」に対応する停止制御を行うことで、第 1 特殊リプレイ役（第 1 特殊）や第 2 特殊リプレイ役（第 2 特殊）の当選時であればベルリプレイ停止目〔リプレイ・リプレイ・ベル〕を停止表示させるように制御している。

【0128】

そして、図9(a)に示すように、主制御用CPU40aは、BB役に当選すると、該当選後のRT3遊技での上限回数のうち残回数(RT3残回数)分も当選役決定テーブルT3を用いるように制御する(RT3遊技(BB内部中))。この場合に主制御用CPU40aは、BB役の当選後のRT3遊技での上限回数のうち残回数(RT3残回数)分の停止制御として「BB内部中」に対応する停止制御を行うように切替えることになる。このため、主制御用CPU40aは、「BB内部中」に対応する停止制御を行うことで、第1特殊リプレイ役(第1特殊)の当選時であればバーリプレイ停止目[バー・バー・バー]を停止表示させるように制御する一方、第2特殊リプレイ役(第2特殊)の当選時であれば青7リプレイ停止目[青7・青7・青7]を停止表示させるように制御する。

10

【0129】

また、図9(b)に示すように、主制御用CPU40aは、RB役に当選すると、該当選後のRT3遊技での上限回数のうち残回数(RT3残回数)分も当選役決定テーブルT3を用いるように制御する(RT3遊技(RB内部中))。この場合に主制御用CPU40aは、RB役の当選後のRT3遊技での上限回数のうち残回数(RT3残回数)分の停止制御として「RB内部中」に対応する停止制御を行うように切替えることになる。このため、主制御用CPU40aは、「RB内部中」に対応する停止制御を行うことで、第1特殊リプレイ役(第1特殊)の当選時であれば青7リプレイ停止目[青7・青7・青7]を停止表示させるように制御する一方、第2特殊リプレイ役(第2特殊)の当選時であればバーリプレイ停止目[バー・バー・バー]を停止表示させるように制御する。

20

【0130】

その結果、RT3遊技中、BB役の当選前後では、第1特殊リプレイ役の当選時に停止表示され得る図柄の組み合わせ、及び第2特殊リプレイ役の当選時に停止表示され得る図柄の組み合わせがそれぞれ変化される。また、RT3遊技中、RB役の当選前後では、第1特殊リプレイ役の当選時に停止表示され得る図柄の組み合わせ、及び第2特殊リプレイ役の当選時に停止表示され得る図柄の組み合わせがそれぞれ変化される。また、RT3遊技中、BB役の当選後とRB役の当選後とは、第1特殊リプレイ役の当選時に停止表示され得る図柄の組み合わせ、及び第2特殊リプレイ役の当選時に停止表示され得る図柄の組み合わせがそれぞれ変化される。

【0131】

30

次に、サブ制御用CPU41aがサブ制御プログラムに基づき実行する変動ゲームに係る処理について説明する。

サブ制御用CPU41aは、変動ゲーム開始コマンドや入賞指示コマンドの各種コマンドを入力すると、該コマンドに指定される内容に基づいて各種演出を実行させるように演出表示装置14の表示内容などを制御する。また、サブ制御用CPU41aは、状態指示コマンドを入力すると、遊技状態が何れの遊技状態に制御されているかを示すサブ用状態情報をサブ制御用RAM41cに記憶(設定)する。サブ制御用CPU41aは、サブ用状態情報によって、主制御用CPU40aが管理している遊技状態を把握する。そして、サブ制御用CPU41aは、変動ゲーム開始コマンドが入力される毎に各種演出に係る制御を行うようになっている。

40

【0132】

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

【0133】

本実施形態における演出状態は、図10に示すように、複数種類(6種類)に分類されている。そして、演出状態には、遊技状態が一般遊技であってNRT遊技である場合に行

50

われ得る通常演出（N R T）状態がある。また、演出状態には、遊技状態が一般遊技であってR T 2遊技である場合に行われ得る通常演出（R T 2）状態がある。通常演出（N R T）状態、及び通常演出（R T 2）状態において演出表示装置14では、通常演出状態用の表示画面G aとなるように「通常」が画像表示される。なお、本実施形態では、内部的に通常演出（N R T）状態と通常演出（R T 2）状態とを異なる制御状態として管理しているが、遊技者からは見分けが付かない構成としている。また、演出状態には、遊技状態が一般遊技であって「非内部中」のR T 3遊技である場合に行われるA R T演出（非内部）状態がある。A R T演出（非内部）状態において演出表示装置14では、A R T演出（非内部）状態用の表示画面G bとなるように「A R T」が画像表示される。また、演出状態には、遊技状態が一般遊技であって「B B内部中」のR T 3遊技である場合に行われるA R T演出（B B）状態がある。A R T演出（B B）状態において演出表示装置14では、A R T演出（B B）状態用の表示画面G cとなるように赤基調（図10では斜線で示す）の背景のもとで「A R T」が画像表示される。また、演出状態には、遊技状態が一般遊技であって「R B内部中」のR T 3遊技である場合に行われるA R T演出（R B）状態がある。A R T演出（R B）状態において演出表示装置14では、A R T演出（R B）状態用の表示画面G dとなるように青基調（図10では縦線で示す）の背景のもとで「A R T」が画像表示される。また、演出状態には、遊技状態がB B遊技やR B遊技である場合に行われるB B・R B演出状態がある。B B・R B演出状態において演出表示装置14では、B B・R B演出状態用の表示画面G eとなるように「ボーナス」が画像表示される。なお、通常演出（N R T）状態では、突入リプレイ役に当選する場合、図11（a）、（b）に示すようなチャンス演出を経るようになっており、停止表示された結果に応じて演出状態へと移行するようになっており、そして、チャンス演出における演出表示装置14では、チャンス演出の実行中の表示画面G fとなるように「チャンス」が画像表示される。

【0134】

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。

【0135】

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

そして、本実施形態におけるサブ制御用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10に示す態様で制御する演出状態を移行させる。なお、図10では、演出状態の移行先の遊技状態を「括弧」内に示している。

【0136】

最初に、通常演出（N R T）状態における制御内容について説明する。

サブ制御用C P U 4 1 aは、遊技状態がN R T遊技である場合、通常演出（N R T）状態に制御する。

【0137】

そして、サブ制御用C P U 4 1 aは、通常演出（N R T）状態に制御している場合、指定される当選役に基づいた演出を行わせるとともに、これら当選役の入賞に基づいて演出を行わせるように演出表示装置14の表示内容を制御する。そして、サブ制御用C P U 4 1 aは、B B役やR B役の入賞の指示を契機に、B B・R B演出状態に制御する。

【0138】

また、サブ制御用C P U 4 1 aは、突入リプレイ役の当選が指定される場合、この当選時に突入リプレイ役の当選を報知するチャンス演出を行わせる。また、サブ制御用C P U 4 1 aは、チャンス演出を行わせる際（突入リプレイ役の当選時）、突入リプレイ停止目を停止表示させるための押し順正解となる操作方法（ストップボタンの押し順）をナビゲート（ナビ）する操作条件報知としての「リブナビ演出」を伴わせる場合がある。

【0139】

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

【0140】

本実施形態におけるチャンス演出は、演出表示装置14で行われる。演出表示装置14では、図11(a), (b)に示すように、ストップボタンを模した画像を3つ並べて表示させる。そして、演出表示装置14では、リプナビ演出を伴うチャンス演出において、図11(a)に示すように、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。図11(a)では、3つのうち真ん中に「1」が付されていることから、ストップボタン33Cを最初に操作すべきことを遊技者に把握させる。また、演出表示装置14では、リプナビ演出を伴わないチャンス演出において、図11(b)に示すように、3つに対して「? (疑問符)」を付す態様で行われる。図11(b)では、3つに「? (疑問符)」が付されていることから、何れのストップボタンを最初に操作すべきかを遊技者に把握させない。すなわち、この場合には、何れのストップボタンを最初に操作すべきかを遊技者自身で選択することを把握させる。

【0141】

そして、サブ制御用CPU41aは、チャンス演出を行わせる場合、変動ゲームの開始に伴いチャンス演出を行わせるように演出表示装置14の表示内容を制御する。具体的に、サブ制御用CPU41aは、リプナビ演出を伴わせる場合、例えば、中正解突入リプレイ役の当選が指定されていれば、ストップボタン33Cを最初に操作する内容でのチャンス演出を行わせる。また、サブ制御用CPU41aは、リプナビ演出を伴わせない場合、当選が指定されている突入リプレイ役の種類に関係なく、最初に操作すべきストップボタンを遊技者自身に選択させる内容でのチャンス演出を行わせる。

【0142】

そして、サブ制御用CPU41aは、突入リプレイ役の入賞（突入リプレイ停止目の停止表示）を契機に、ART演出（非内部）状態に制御する。この場合には、遊技状態がNRT遊技からRT3遊技の中でも「非内部中」のRT3遊技に移行することになる。一方、サブ制御用CPU41aは、通常リプレイ役の入賞（リプレイ停止目の停止表示）時、通常演出（RT2）状態に移行させる。この場合には、NRT遊技からRT2遊技に移行することになる。

【0143】

このように、通常演出（NRT）状態に制御される変動ゲームでは、突入リプレイ役の当選時にリプナビ演出を伴うチャンス演出が行われる場合がある。そして、サブ制御用CPU41aは、通常演出（NRT）状態に制御すると、リプナビ演出の権利を獲得していればART演出（非内部）状態に制御するまでの間、突入リプレイ役の当選時のチャンス演出でリプナビ演出を伴わせる。このため、通常演出（NRT）状態であってリプナビ演出の権利を獲得している変動ゲームでは、リプナビ演出にしたがって遊技を行うことで、遊技状態をRT3遊技に移行させることができることになる。このため、通常演出（NRT）状態であってリプナビ演出の権利を獲得している状況は、遊技者に有利となる。

【0144】

なお、サブ制御用CPU41aは、入賞に際してストップボタンの押し順を要する突入リプレイ役の当選が指定される場合、リプナビ演出の権利を獲得していなければチャンス演出でリプナビ演出を伴わせない。また、サブ制御用CPU41aは、入賞に際してストップボタンの押し順を要するベル役の当選が指定されても、その押し順をナビゲート（ナビ）するような演出を伴わせないようになっている。このため、通常演出（NRT）状態において、遊技者は、ベル役や突入リプレイ役の当選（リプナビ演出の権利を獲得してい

ない) 時、たまたま押し順正解となる場面でこれらを入賞させ得る。なお、リプナビ演出の権利は、通常演出 (R T 2) 状態の変動ゲームで行われるナビ獲得抽選に当選することで獲得することができる。

【0145】

次に、通常演出 (R T 2) 状態における制御内容について説明する。

サブ制御用 C P U 4 1 a は、遊技状態が R T 2 遊技である場合、通常演出 (R T 2) 状態に制御する。

【0146】

そして、サブ制御用 C P U 4 1 a は、通常演出 (R T 2) 状態に制御している場合、指定される当選役に基づいた演出を行わせるとともに、これら当選役の入賞に基づいて演出を行わせるように演出表示装置 1 4 の表示内容を制御する。そして、サブ制御用 C P U 4 1 a は、B B 役や R B 役の入賞の指示を契機に、B B ・ R B 演出状態に制御する。

10

【0147】

また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、小役の当選が指定される場合、リプナビ演出の権利を獲得させるナビ獲得抽選を行うようになっている。なお、本実施形態のナビ獲得抽選では、1 回だけでなく複数回分のリプナビ演出の権利を獲得できるようにしている。

【0148】

そして、サブ制御用 C P U 4 1 a は、図 1 2 に示すように、ナビ獲得抽選を行う。ナビ獲得抽選では、リプナビ演出の権利を獲得させるか否かが決定 (抽選) される。本実施形態では、図 1 2 に示すように、全小役 (チェリー役、スイカ役、ベル役、リプレイ役) に対して、「0 (零) 回」、「1 回」、「2 回」、「3 回」、「4 回」、「5 回」、及び「10 回」の獲得回数 (個数) 毎に乱数が振分けられている。また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、入賞するかどうかに関係なく当選に基づいてナビ獲得抽選を行う。なお、サブ制御用 C P U 4 1 a は、各抽選に用いる乱数の値を所定の周期毎に更新する乱数更新処理 (乱数生成処理) を実行する。そして、各抽選に用いる乱数は、所定の周期毎に更新され、サブ制御用 R A M 4 1 c に記憶されている。

20

【0149】

本実施形態におけるナビ獲得抽選では、「0 回」であってリプナビ演出の権利を獲得できない場面が大半となるように、乱数が振分けられている。また、本実施形態におけるナビ獲得抽選では、小役の当選毎に $1/200$ の確率 (0.5% の割合) でリプナビ演出の権利を獲得し得るとともに、 $1/250$ の確率 (0.4% の割合) で複数回 (2 回以上分) のリプナビ演出の権利を獲得し得るように、乱数が振分けられている。

30

【0150】

そして、サブ制御用 C P U 4 1 a は、小役の当選が指定される変動ゲームの開始に基づいてナビ獲得抽選を行う。そして、本実施形態のナビ獲得抽選で「0 ((零) 回)」とする場合にはリプナビ演出の権利を獲得できないことになる一方、ナビ獲得抽選で「1 回」～「5 回」、又は「10 回」とする場合には対応する回数 (個数) 分のリプナビ演出の権利を獲得することになる。なお、本実施形態におけるナビ獲得抽選では、はずれ役をナビ獲得抽選の対象となる当選役に定めていない。

【0151】

そして、サブ制御用 C P U 4 1 a は、ナビ獲得抽選で「1 回」～「5 回」、又は「10 回」の当選を契機に、サブ制御用 R A M 4 1 c に当選した回数分のリプナビ演出の権利を獲得している情報 (フラグ) を設定する。なお、サブ制御用 C P U 4 1 a は、既に獲得した分のリプナビ演出の権利が存在する場合、その分に今回の当選した回数分を加算した情報に更新する。また、リプナビ演出の権利の獲得時、演出表示装置 1 4 では、リプナビ演出の権利の獲得を報知する演出を伴う。これにより、遊技者は、リプナビ演出の権利の獲得を把握し得る。本実施形態では、リプナビ演出の権利の獲得が操作条件報知の付与条件となる。

40

【0152】

なお、サブ制御用 C P U 4 1 a は、入賞に際してストップボタンの押し順を要するベル

50

役の当選が指定されても、その押し順をナビゲート（ナビ）するような演出を伴わせないようにしている。このため、通常演出（R T 2）状態において、遊技者は、ベル役の当選時、たまたま押し順正解となる場面でベル役を入賞させ得る。

【0153】

次に、A R T 演出（非内部）状態、A R T 演出（B B）状態、A R T 演出（R B）状態における制御内容について説明する。以下の説明で、「A R T 演出（非内部）状態」、「A R T 演出（B B）状態」、及び「A R T 演出（R B）状態」を纏めて「A R T 演出状態」と示す。

【0154】

サブ制御用 C P U 4 1 a は、遊技状態が R T 3 遊技である間、A R T 演出状態に制御する。

10

本実施形態において、サブ制御用 C P U 4 1 a は、遊技状態の R T 3 遊技への移行の指示時、B B 役や R B 役に当選していない状況であることから、最初に A R T 演出（非内部）状態に移行させる。そして、サブ制御用 C P U 4 1 a は、他の演出状態から A R T 演出（非内部）状態に制御する場合、サブ制御用 R A M 4 1 c に A R T 継続回数として「50回」を設定するとともに、サブ制御用 R A M 4 1 c に A R T 中実行回数として「0回」を設定する。なお、本実施形態における A R T 継続回数は、遊技状態が R T 3 遊技に移行してから継続される回数であって、主制御用 C P U 4 0 a が遊技状態を R T 3 遊技に制御することに同期させて、サブ制御用 C P U 4 1 a が演出状態を A R T 演出状態に制御する。

【0155】

20

また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、A R T 演出状態の制御の開始後、1 回目の変動ゲームから行った変動ゲームの A R T 中実行回数のカウントを開始する。サブ制御用 C P U 4 1 a は、A R T 演出状態に制御される変動ゲームを行わせる毎に A R T 中実行回数を加算（+1）して更新する。また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、A R T 演出状態で、A R T 中実行回数と A R T 継続回数に基づいて、これらを演出表示装置 1 4 で遊技者に報知もする。これにより、遊技者は、A R T 演出（非内部）状態、A R T 演出（B B）状態、及び A R T 演出（R B）状態に制御される変動ゲームが継続される回数（残回数）を把握する。なお、A R T 中実行回数は、主制御用 C P U 4 0 a により管理される R T 3 中実行回数と同一条件でカウントされていけばよい。

【0156】

30

また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、遊技状態が R T 3 遊技から N R T 遊技への移行が指定される変動ゲーム（この場合には、A R T 中実行回数がサブ制御用 R A M 4 1 c に設定されている A R T 継続回数と一致する変動ゲーム）の終了に伴い A R T 演出状態の制御を終了し、次の変動ゲームから通常演出（N R T）状態に制御する。

【0157】

本実施形態のパチスロ 1 0 では、上限回数が設定されている（「50回」）R T 3 遊技を利用して、A R T 継続回数を 1 セットとする A R T 演出状態の変動ゲームを行わせるゲーム性を実現している。

【0158】

そして、サブ制御用 C P U 4 1 a は、A R T 状態に制御している場合、指定される当選役に基づいた演出を行わせるように演出表示装置とともに、これら当選役の入賞に基づいて演出を行わせるように演出表示装置 1 4 の表示内容を制御する。

40

【0159】

具体的に、サブ制御用 C P U 4 1 a は、A R T 演出（非内部）状態に制御している場合、B B 役の当選が指示されると、該 B B 役が入賞しないことを条件に、次の変動ゲームから A R T 演出（B B）状態に制御するとともに、A R T 演出（B B）状態用の表示画面 G c となるように演出表示装置 1 4 の表示内容を制御する。これにより本実施形態では、B B 役に当選していること、B B 役の当選を持ち越していることを遊技者に報知している。なお、この場合には、「非内部中」の R T 3 遊技から「B B 内部中」の R T 3 遊技に移行することになる。また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、A R T 演出（B B）状態に制御する

50

と、当選している B B 役の入賞が指示される、又は A R T 演出状態の制御を終了するまで、A R T 演出 (B B) 状態の制御を継続させる。なお、サブ制御用 C P U 4 1 a は、B B 役の入賞の指示を契機に、B B ・ R B 演出状態に制御する。当選している B B 役の入賞が指示される場合には、「B B 内部中」の R T 3 遊技から B B 遊技に移行することになる一方、A R T 演出状態の制御を終了する場合には、「B B 内部中」の R T 3 遊技から B B 役の当選を持ち越した状態での N R T 遊技に移行することになる。

【0160】

一方、サブ制御用 C P U 4 1 a は、A R T 演出 (非内部) 状態に制御している場合、R B 役の当選が指示されると、該 R B 役が入賞しないことを条件に、次の変動ゲームから A R T 演出 (R B) 状態に制御するとともに、A R T 演出 (R B) 状態用の表示画面 G d となるように演出表示装置 1 4 の表示内容を制御する。これにより本実施形態では、R B 役に当選していること、R B 役の当選を持ち越していることを遊技者に報知している。なお、この場合には、「非内部中」の R T 3 遊技から「R B 内部中」の R T 3 遊技に移行することになる。また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、A R T 演出 (R B) 状態に制御すると、当選している R B 役の入賞が指示される、又は A R T 演出状態の制御を終了するまで、A R T 演出 (R B) 状態の制御を継続させる。なお、サブ制御用 C P U 4 1 a は、R B 役の入賞の指示を契機に、B B ・ R B 演出状態に制御する。当選している R B 役の入賞が指示される場合には、「R B 内部中」の R T 3 遊技から R B 遊技に移行することになる一方、A R T 演出状態の制御を終了する場合には、「R B 内部中」の R T 3 遊技から R B 役の当選を持ち越した状態での N R T 遊技に移行することになる。

【0161】

また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、B B 役、R B 役、第 1 特殊リプレイ役や第 2 特殊リプレイ役の当選、又ははずれが指示される場合、左リール 1 3 L に左ヒット部、中リール 1 3 C に中ヒット部、右リール 1 3 R に右ヒット部を停止表示させることを促す演出を演出表示装置 1 4 に行わせる。これにより、B B 役や R B 役の当選が指示される変動ゲームでは、B B 役や R B 役の入賞の回避を促すことで、A R T 演出 (B B) 状態や A R T 演出 (R B) 状態へ移行させ易くしている。また、B B 役や R B 役の当選の持ち越し中の変動ゲームでは、B B 役や R B 役の入賞の回避を促すことで、A R T 演出 (B B) 状態や A R T 演出 (R B) 状態を維持 (継続) させ易くしている。

【0162】

また、サブ制御用 C P U 4 1 a は、ベル役の当選が指定される場合、ベル役の当選時にベル停止目を停止表示させるための押し順正解となる操作方法 (最初に操作すべきストップボタン) をナビゲートするベルナビ演出を行わせる。本実施形態におけるベルナビ演出は、演出表示装置 1 4 で行われる。演出表示装置 1 4 では、図 1 1 (c) に示すように、ストップボタンを模した画像を 3 つ並べて表示させるとともに、そのうちの一つに対して「1」の数字を付す態様でベルナビ演出が行われる。図 1 1 (c) では、3 つのうち真ん中に「1」が付されていることから、ストップボタン 3 3 C を最初に操作すべきことを遊技者に把握させる。

【0163】

そして、サブ制御用 C P U 4 1 a は、ベルナビ演出を行わせる場合、変動ゲームの開始に伴い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。具体的に、サブ制御用 C P U 4 1 a は、ベルナビ演出を行わせるに際し、例えば、中正解ベル役の当選が指定されていれば、ストップボタン 3 3 C を最初に操作する内容でのベルナビ演出を行わせる。

【0164】

このように、A R T 演出状態に制御される変動ゲームでは、ベル役の当選時にベル停止目により賞メダルを獲得することができる。その結果、A R T 演出状態に制御される変動ゲームでは、ベル役の当選時に押し順のナビゲートが行われないことから、ベル役を入賞させることが困難となる通常演出 (N R T) 状態や通常演出 (R T 2) 状態に制御される変動ゲームに比して、賞メダルを獲得し易くなる。さらに A R T 演出状態に制御される変

動ゲームでは、リプレイ役（この場合には通常リプレイ役）にも当選し易く保有するメダルの減少も抑えることができる。このため、ART演出状態は、遊技者に有利となる。

【0165】

また、サブ制御用CPU41aは、第1特殊リプレイ役や第2特殊リプレイ役の入賞が指示される場合、図13(a), (b)に示すように、ART演出（非内部）状態、ART演出（BB）状態、及びART演出（RB）状態の何れかの状態に応じた制御を行うようになっている。

【0166】

具体的に、ART演出（BB）状態では、第1特殊リプレイ役の入賞が指示される場合、遊技者による停止操作のタイミングにより、バーリプレイ停止目（[バー・バー・バー]）、又はベルリプレイ停止目（[リプレイ・リプレイ・ベル]）の賞態様が入賞していることになる。そして、サブ制御用CPU41aは、図13(a)に示すように、第1特殊リプレイ役の入賞が指示される場合、ART演出（BB）状態であれば、リプナビ演出の権利として2回分の獲得（2回獲得）を定めている。サブ制御用CPU41aは、第1特殊リプレイ役の入賞が指示される場合、ART演出（BB）状態であれば、サブ制御用RAM41cに2回分のリプナビ演出の権利を獲得している情報（フラグ）を設定する。なお、サブ制御用CPU41aは、既に獲得した分のリプナビ演出の権利が存在する場合、その分に今回の当選した回数分を加算した情報に更新する。また、サブ制御用CPU41aは、第1特殊リプレイ役の入賞が指示される場合、ART演出（BB）状態であれば、バーリプレイ停止目が停止表示されなくても第1特殊リプレイ役の入賞を条件としてリプナビ演出の権利として2回分を獲得させる。

【0167】

また、ART演出（BB）状態では、第2特殊リプレイ役の入賞が指示される場合、遊技者による停止操作のタイミングにより、青7リプレイ停止目（[青7・青7・青7]）、又はベルリプレイ停止目（[リプレイ・リプレイ・ベル]）の賞態様が入賞していることになる。そして、サブ制御用CPU41aは、図13(a)に示すように、第2特殊リプレイ役の入賞が指示される場合、ART演出（BB）状態であれば、リプナビ演出の権利として1回分の獲得（1回獲得）を定めている。サブ制御用CPU41aは、第2特殊リプレイ役の入賞が指示される場合、ART演出（BB）状態であれば、サブ制御用RAM41cに1回分のリプナビ演出の権利を獲得している情報（フラグ）を設定する。なお、サブ制御用CPU41aは、既に獲得した分のリプナビ演出の権利が存在する場合、その分に今回の当選した回数分を加算した情報に更新する。また、サブ制御用CPU41aは、第2特殊リプレイ役の入賞が指示される場合、ART演出（BB）状態であれば、青7リプレイ停止目が停止表示されなくても第2特殊リプレイ役の入賞を条件としてリプナビ演出の権利として1回分を獲得させる。

【0168】

また、ART演出（RB）状態では、第1特殊リプレイ役の入賞が指示される場合、遊技者による停止操作のタイミングにより、青7リプレイ停止目（[青7・青7・青7]）、又はベルリプレイ停止目（[リプレイ・リプレイ・ベル]）の賞態様が入賞していることになる。そして、サブ制御用CPU41aは、図13(b)に示すように、第1特殊リプレイ役の入賞が指示される場合、ART演出（RB）状態であれば、リプナビ演出の権利として1回分の獲得（1回獲得）を定めている。サブ制御用CPU41aは、第1特殊リプレイ役の入賞が指示される場合、ART演出（RB）状態であれば、サブ制御用RAM41cに1回分のリプナビ演出の権利を獲得している情報（フラグ）を設定する。なお、サブ制御用CPU41aは、既に獲得した分のリプナビ演出の権利が存在する場合、その分に今回の当選した回数分を加算した情報に更新する。また、サブ制御用CPU41aは、第1特殊リプレイ役の入賞が指示される場合、ART演出（RB）状態であれば、青7リプレイ停止目が停止表示されなくても第1特殊リプレイ役の入賞を条件としてリプナビ演出の権利として1回分を獲得させる。

【0169】

また、ART演出(RB)状態では、第2特殊リプレイ役の入賞が指示される場合、遊技者による停止操作のタイミングにより、バーリプレイ停止目(「バー・バー・バー」)、又はベルリプレイ停止目(「リプレイ・リプレイ・ベル」)の賞態様が入賞していることになる。そして、サブ制御用CPU41aは、図13(b)に示すように、第2特殊リプレイ役の入賞が指示される場合、ART演出(RB)状態であれば、リプナビ演出の権利として2回分の獲得(2回獲得)を定めている。サブ制御用CPU41aは、第2特殊リプレイ役の入賞が指示される場合、ART演出(RB)状態であれば、サブ制御用RAM41cに2回分のリプナビ演出の権利を獲得している情報(フラグ)を設定する。なお、サブ制御用CPU41aは、既に獲得した分のリプナビ演出の権利が存在する場合、その分に今回の当選した回数分を加算した情報に更新する。また、サブ制御用CPU41aは、第2特殊リプレイ役の入賞が指示される場合、ART演出(RB)状態であれば、バーリプレイ停止目が停止表示されなくても第2特殊リプレイ役の入賞を条件としてリプナビ演出の権利として2回分を獲得させる。

10

【0170】

また、ART演出(非内部)状態では、第1特殊リプレイ役や第2特殊リプレイ役の入賞が指示される場合、ベルリプレイ停止目(「リプレイ・リプレイ・ベル」)による賞態様が入賞していることになる。そして、サブ制御用CPU41aは、第1特殊リプレイ役や第2特殊リプレイ役の入賞が指示される場合、ART演出(非内部)状態であれば、ベルリプレイ停止目が入賞したことに対応する演出を演出表示装置14に行わせるのみで、リプナビ演出を獲得させ得ないようになっている。

20

【0171】

本実施形態では、ART演出(BB)状態やART演出(RB)状態でリプナビ演出の権利を獲得させる契機となる第1特殊リプレイ役や第2特殊リプレイ役が、特殊当選役となる。また、本実施形態では、ART演出(BB)状態やART演出(RB)状態で第1特殊リプレイ役や第2特殊リプレイ役の入賞に基づいてリプナビ演出の権利を獲得させるように制御するサブ制御用CPU41aが、特典付与手段として機能する。また、本実施形態では、リプナビ演出を行わせるように制御するサブ制御用CPU41aが報知手段として機能する。このため、本実施形態において、特典付与手段となるサブ制御用CPU41aは、リプナビ演出を行わせるように制御することから報知手段を備えているとも言える。

30

【0172】

次に、BB・RB演出状態における制御内容について説明する。

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

【0173】

そして、サブ制御用CPU41aは、各演出状態からBB・RB演出状態に制御する場合、主制御用CPU40aが管理するボーナス払出枚数に対応する枚数を、演出表示装置14で遊技者に報知する。なお、サブ制御用CPU41aは、主制御用CPU40aからの各種コマンドから当選役や賞態様を特定する結果、主制御用CPU40aが管理するボーナス払出枚数に対応する枚数を把握し得る。

40

【0174】

また、サブ制御用CPU41aは、BB遊技やRB遊技の終了が指示される場合、BB・RB演出状態の制御を終了し、次の変動ゲームから通常演出(NRT)状態に制御する。この場合には、遊技状態がNRT遊技に移行されている。

【0175】

また、サブ制御用CPU41aは、BB・RB演出状態に制御している場合、指定される当選役に基づいた演出を行わせるとともに、これら当選役の入賞に基づいて演出を行わせるように演出表示装置14の表示内容を制御する。そして、サブ制御用CPU41aは、ベル役の当選が指定される場合、ART演出状態と同様に、ベルナビ演出を行わせる。また、サブ制御用CPU41aは、ベルナビ演出に関してはART演出状態と同様の制御

50

を行うため、ここでの説明は割愛する。このため、B B・R B演出状態に制御される変動ゲームでは、ベル停止目により賞メダルを好適に獲得できる。

【0176】

このように構成された本実施形態のパチスロ10では、A R T演出（非内部）状態であれば、保有するメダルを増加させつつB B役やR B役の当選を待つことができる特典を付与する。なお、A R T演出（非内部）状態では、R T 3遊技の停止制御として「非内部中」の停止制御が行われることから、第1特殊リプレイ役や第2特殊リプレイ役に当選しても、バーリプレイ停止目や青7リプレイ停止目が停止表示され得ないことになる。

【0177】

一方、本実施形態では、A R T演出（B B）状態やA R T演出（R B）状態であれば、第1特殊リプレイ役、及び第2特殊リプレイ役の入賞により、リプナビ演出の権利を獲得できるように構成されている。そして、A R T演出（B B）状態やA R T演出（R B）状態であれば、R T 3遊技の停止制御として「B B内部中」又は「R B内部中」の停止制御が行われることから、第1特殊リプレイ役や第2特殊リプレイ役に当選すれば、バーリプレイ停止目や青7リプレイ停止目が停止表示され得ることになる。このため、本実施形態では、A R T演出（非内部）状態におけるB B役やR B役に当選することで、A R T演出（非内部）状態での特典が満たされた後、A R T演出（B B）状態やA R T演出（R B）状態に移行することで、A R T演出（非内部）状態での特典とは異なるリプナビ演出の権利を獲得できる特典を付与することになる。

【0178】

そして、本実施形態では、A R T演出（B B）状態やA R T演出（R B）状態への移行後、これらを完走した後に当選を持ち越しているB B役やR B役を入賞させることで、B B遊技やR B遊技の利益に加えて、リプナビ演出の権利を獲得していればさらにA R T演出状態による利益を付与することになる。

【0179】

また、本実施形態では、A R T演出（B B）状態であれば、第1特殊リプレイ役、及び第2特殊リプレイ役のうち当選確率の高い第1特殊リプレイ役の入賞時、当選確率の低い第2特殊リプレイ役の入賞時に比してリプナビ演出の権利の獲得数が多くなるように構成されている。また、本実施形態では、A R T演出（R B）状態であれば、第1特殊リプレイ役、及び第2特殊リプレイ役のうち当選確率の高い第1特殊リプレイ役の入賞時、当選確率の低い第2特殊リプレイ役の入賞時に比してリプナビ演出の権利の獲得数が少なくなるように構成されている。

【0180】

このため、本実施形態では、A R T演出（B B）状態であれば、リプナビ演出の権利を獲得するチャンスを付与する特典に加えて、A R T演出（R B）状態に比してリプナビ演出の権利の獲得数が多くなり易い特典を付与することになる。すなわち、本実施形態では、A R T演出（B B）状態であれば、A R T演出（R B）状態に比して遊技者に有利度合いの高い特典を付与することになる。

【0181】

その結果、本実施形態では、B B役、及びR B役のうち当選確率が低いB B役の当選を条件に移行することから、当選確率が高いR B役の当選を条件に移行するA R T演出（R B）状態に比して移行が困難となるA R T演出（B B）状態に移行する場合、遊技者に有利となる。

【0182】

また、本実施形態では、A R T演出（B B）状態とA R T演出（R B）状態とで、R T 3遊技の停止制御として異なる停止制御が行われることから、バーリプレイ停止目や青7リプレイ停止目が停止表示されても内部的に当選している当選役が異なることになる。このため、本実施形態では、A R T演出（B B）状態とA R T演出（R B）状態とで、内部的に当選している当選役に対する停止表示される図柄の組み合わせと遊技者が獲得し得るリプナビ演出の権利の獲得数とを異ならせるようになっている。

【0183】

その結果、本実施形態では、A R T演出（非内部）状態でのB B役やR B役の当選後、これらの当選前とは異なるゲーム性を付与するだけでなく、該当選の種類に応じて異なるゲーム性を付与するようになっている。

【0184】

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）R T 3遊技（A R T演出状態）中には、「B B内部中」や「R B内部中」における停止制御が行われることで、第１特殊リプレイ役や第２特殊リプレイ役の当選に基づきB B遊技やR B遊技とは異なる遊技者に有利な特典（リプナビ演出の権利の獲得するチャンス）を付与可能な構成とした。これにより、R T 3遊技（A R T演出状態）中には、B B役やR B役に当選すれば特典が付与され得る状態に移行することになる。このため、R T 3遊技（A R T演出状態）中、B B役やR B役の当選後、これら当選前とは異なるゲーム性を付与することができる。その結果、R T 3遊技（A R T演出状態）中にB B役やR B役に当選した場合に該B B役やR B役による利益の他にも特典を付与可能にすることで、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0185】

（２）突入リプレイ役の当選時に押し順正解を満たす場合にはR T 3遊技（A R T演出状態）の開始条件を満たす構成とした。また、第１特殊リプレイ役や第２特殊リプレイ役の当選に基づいて付与する特典は、突入リプレイ役の当選に際し、押し順正解を遊技者に報知するリプナビ演出を行う構成とした。このため、R T 3遊技（A R T演出状態）中には、B B役やR B役に当選すると、当選したB B役やR B役によるB B遊技やR B遊技による利益に加えてさらにR T 3遊技（A R T演出状態）による利益を遊技者に付与することができる。その結果、R T 3遊技（A R T演出状態）中にB B役やR B役に当選した場合に該B B役やR B役による利益の他にも特典としてR T 3遊技（A R T演出状態）による利益を獲得可能にすることで、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0186】

（３）B B役やR B役のうち役抽選による当選確率の高低に関しては、該当選確率が高いR B役の当選に基づく「R B内部中」の停止制御中（A R T演出（R B）状態）に比して該当選確率が低いB B役の当選に基づく「B B内部中」の停止制御中（A R T演出（B B）状態）の方が遊技者に有利度合いの高い特典を付与する構成とした。このため、特典を得るまでの過程の難易度に応じた特典を付与することができる。その結果、さらなる遊技の興趣の向上に寄与することができる。

30

【0187】

（４）遊技者に与える利益の大小に関しては、該利益が小さいR B役に比して該利益が大きいB B役の方が役抽選による当選確率を低くする構成とした。これにより、R T 3遊技（A R T演出状態）において、遊技者に与える利益の小さいR B役の当選に基づく「R B内部中」の停止制御中に比して該利益の大きいB B役の当選に基づく「B B内部中」の停止制御中の方が遊技者に有利度合いの高い特典を付与することになる。このため、ボーナス役（ボーナス遊技）の利益と特典の有利度合いを関連付けることで、遊技者に与える利益が高い場面ではとことん遊技者にとって有利となるゲーム性を実現することができる。

40

【0188】

なお、上記実施形態は以下のように変更してもよい。

・本実施形態では、B B役の当選確率をR B役の当選確率に比して高くしてもよい。これによれば、R T 3遊技（A R T演出状態）において、遊技者に与える利益の大きいB B役の当選に基づく「B B内部中」の停止制御中に比して該利益の小さいR B役の当選に基づく「R B内部中」の停止制御中の方が遊技者に有利度合いの高い特典を付与することになる。このため、ボーナス役（ボーナス遊技）の利益と特典の有利度合いを関連付けることで、ボーナス役の利益が小さい場面でも特典に関しては有利度合いが高くなるゲーム性を実現することができる。

50

【0189】

・本実施形態では、ボーナス役（ボーナス遊技）としてBB役及びRB役の何れか1種類のみの設定とすることもできる。また、ボーナス役（ボーナス遊技）としてBB役とRB役とで利益を同一に設定する一方で、当選確率のみを異ならせることもできる。

【0190】

・本実施形態では、ボーナス役（ボーナス遊技）として利益の異なる3種類以上を設定することもできる。この場合には、利益の大小に関して利益が大きいほど当選確率を低く設定したり、利益が小さいほど当選確率を低く設定したり、利益の大小と当選確率の肯定を関連付けないこともできる。

【0191】

・本実施形態では、BB役及びRB役の当選確率を同一にしてもよい。

・本実施形態では、RT3遊技（ART演出状態）において、BB役やRB役の当選後、該当選の種類に関係なく同一の停止制御を行わせることもできる。

【0192】

・本実施形態では、ART演出（BB）状態とART演出（RB）状態とで、内部的に当選している当選役に対する停止表示される図柄の組み合わせに関しては同一にする一方、遊技者が獲得し得るリプナビ演出の権利の獲得数を異ならせるようにしてもよい。例えば、第1特殊リプレイ役に対応する図柄の組み合わせをバーリプレイ停止目とする場合、該停止目の停止表示時には、ART演出（BB）での獲得数を2回、ART演出（RB）での獲得数を1回に設定する。また、第2特殊リプレイ役に対応する図柄の組み合わせを青7リプレイ停止目とする場合、該停止目の停止表示時には、ART演出（BB）での獲得数を1回、ART演出（RB）での獲得数を2回に設定する。

【0193】

・本実施形態において、ART演出（BB）状態やART演出（RB）状態での特典は、リプナビ演出の権利ではなく、ゲーム性に依拠して変更してもよい。例えば、RT3遊技（ART演出状態）とする回数を抽選により増加させる（上乗せ）するゲーム性では、上乗せするゲーム数により特典を規定してもよい。この場合には、上乗せゲーム数が上乗せされ易い、又は上乗せされるゲーム数が大きいほど遊技者に有利な特典となる。また、例えば、RT3遊技（ART演出状態）を抽選により継続させるゲーム性では、継続率により特典を規定してもよい。この場合には、継続率が高いほど遊技者に有利な特典となる。また、例えば、ART演出（BB）状態やART演出（RB）状態への移行後には、50回分のうち残回数を継続させ得る可能性により特典を規定してもよい。

【0194】

・本実施形態では、RT3遊技（ART演出状態）の移行の仕様を変更することもできる。例えば、RT3遊技（ART演出状態）の開始条件は、移行させるか否かを抽選により決定する仕様にすることもできる。また、例えば、RT3遊技（ART演出状態）の開始条件は、賞メダル払出しを定める図柄の組み合わせの停止表示に設定することもできる。また、RT3遊技（ART演出状態）の終了条件は、次のBB役RB役の当選（入賞）まで継続する仕様のもと、所定の当選役の入賞とすることもできる。この場合には、ART演出状態の仕様を該所定の当選役の入賞も回避するような演出を50回の間行わせる仕様にすればよい。また、RT3遊技（ART演出状態）の終了条件は、次の変動ゲームも継続させるか否かの継続抽選に当選しないことにすることもできる。

【0195】

・本実施形態では、BB役やRB役の当選の持ち越し中、専用の当選役決定テーブルを用いることもできる。ただし、この場合には、特にRT3遊技であればBB役やRB役の当選前後でリプレイ役に関する当選確率に関しては同一、又はほぼ同一（遊技者に違いを把握させ得ない程度）に設定することが好ましい。

【0196】

・本実施形態では、ART演出（BB）状態やART演出（RB）状態中、バーリプレイ停止目や青7リプレイ停止目による第1特殊リプレイ役や第2特殊リプレイ役の入賞時

10

20

30

40

50

にのみリプナビ演出の権利を獲得させ得ることもできる。

【0197】

・本実施形態では、ナビ獲得抽選を通常演出（NRT）状態やART演出状態やBB・RB演出状態でも行わせることもできる。ただし、ART演出状態でもナビ獲得抽選を行わせる場合には、ART演出（非内部）状態でのナビ獲得抽選を通常演出（RT2）状態での獲得率程度に設定するのが好ましい。

【0198】

・本実施形態では、遊技状態の構成を任意に変更してもよく、RT性能の異なる一般遊技を設定したり、BB遊技やRB遊技とNRT遊技の間にさらに一般遊技を介在させたりもできる。また、遊技状態としては、NRT遊技を設定しなくてもよく、突入リプレイ役を抽選対象とする遊技状態が存在していればよく、このような遊技状態としてRT2遊技を対応付けてもよい。また、RT2遊技やRT3遊技に定める遊技回数を仕様に合わせて変更してもよく、例えば、「45回」や「100回」などに変更してもよいし、遊技状態毎に異なる回数に設定してもよい。

【0199】

・本実施形態では、ナビ獲得抽選の仕様を替えてもよく、例えば、当選している小役の種類や演出状態に関わるモードなどの遊技の状況によりリプナビ演出の権利の獲得や獲得数に影響を与える構成とすることもできる。

【0200】

・本実施形態において、有利遊技状態は、遊技者にとって有利であればよく、リプレイ役の合算の当選確率が高くなっていればよく、ベルナビ演出などを行わせなくてもよい。また、この場合には、ベル停止目の入賞に際し、押し順の概念を有しないようにすることもできる。

【0201】

・本実施形態は、演出表示装置14を設けないパチスロに適用することもできる。この場合には、ランプRの発光演出により演出状態を遊技者に報知したり、各演出状態用の専用ランプを設けてこれらを点灯させて演出状態を遊技者に報知したり、スピーカ18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18などによりリプナビ演出やベルナビ演出などの各種演出を行わせることもできる。

【0202】

・本実施形態では、BB遊技やRB遊技の終了を、入賞回数のみで規定することもできるし、実行回数のみで規定することもできる。また、BB役やRB役としてチャレンジタイム（所謂、「CT」）としてもよい。

【0203】

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

【0204】

・本実施形態は、遊技媒体として遊技球を（パチンコ球）を用いるパチンコ式スロット機（パチスロ機）に具体化してもよい。

次に、上記実施形態及び別例から把握できる技術的思想を以下に追記する。

【0205】

（イ）前記特定遊技役には、前記当選役抽選手段による当選確率が異なる複数の特定遊技役を含み、前記特典付与手段は、前記有利遊技状態中に前記非当選時制御が行われている場合、前記特定遊技役のうち前記当選役抽選手段による当選確率の高低に関し、該当選確率が高い特定遊技役の当選に基づく前記当選時制御中に比して該当選確率が低い特定遊技役の当選に基づく前記当選時制御中の方が遊技者に有利度合いの高い前記特典を付与す

10

20

30

40

50

る請求項 1 又は請求項 2 に記載の遊技機。

【0206】

(ロ) 前記特定遊技役には、遊技者に与える利益の大小が異なる複数の特定遊技役を含み、遊技者に与える利益の大小に関し、該利益が小さい特定遊技役に比して該利益が大きい特定遊技役の方が前記当選役抽選手段による当選確率が低い技術的思想 (イ) に記載の遊技機。

【0207】

(ハ) 前記特定遊技役には、遊技者に与える利益の大小が異なる複数の特定遊技役を含み、遊技者に与える利益の大小に関し、該利益が大きい特定遊技役に比して該利益が小さい特定遊技役の方が前記当選役抽選手段による当選確率が低い技術的思想 (イ) に記載の遊技機。

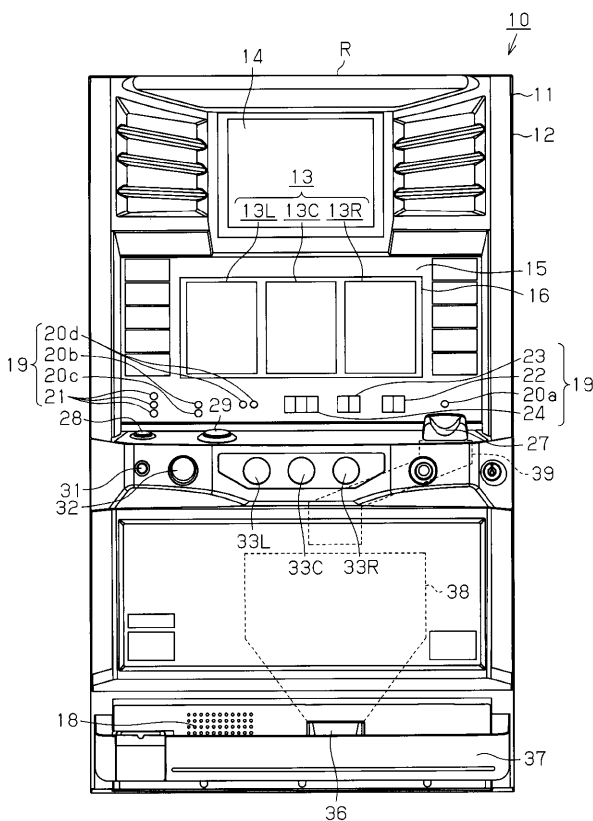
10

【符号の説明】

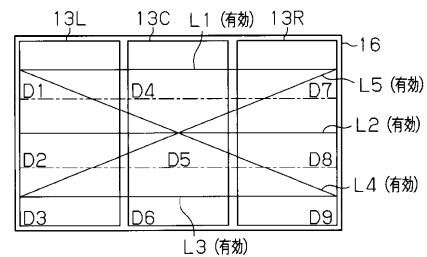
【0208】

L 1 ~ L 5 …入賞ライン、1 0 …パチスロ、1 3 …リールユニット、1 3 L …左リール、1 3 C …中リール、1 3 R …右リール、3 2 …スタートレバー、3 3 L、3 3 C、3 3 R …ストップボタン、4 0 …主制御基板、4 0 a …主制御用 C P U、4 0 b …主制御用 R O M、4 0 c …主制御用 R A M、4 1 …サブ制御基板、4 1 a …サブ制御用 C P U、4 1 b …サブ制御用 R O M、4 1 c …サブ制御用 R A M。

【図 1】



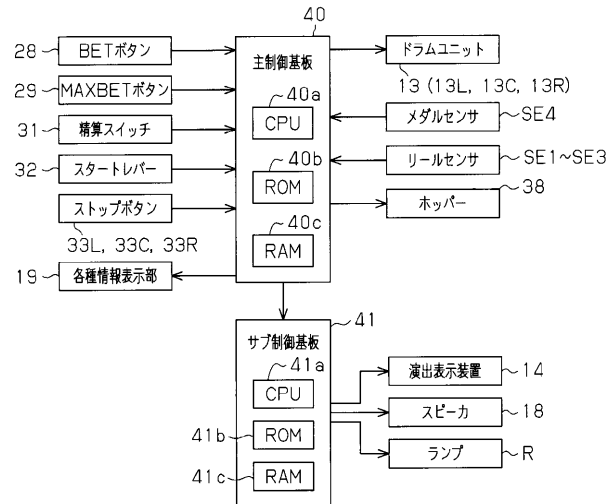
【図 2】



【図 3】

役構成			賞	
			一般遊技	ボーナス遊技
			ビッグボーナス遊技	
			レギュラーボーナス遊技	
	ANY	ANY	1枚	15枚
			3枚	15枚
			9枚	9枚
			再遊技 (リプレイ停止目)	
			再遊技 (突入リプレイ停止目)	
			再遊技 (ベルリプレイ停止目)	
			再遊技 (バーリプレイ停止目)	
			再遊技 (青7リプレイ停止目)	

【図 4】



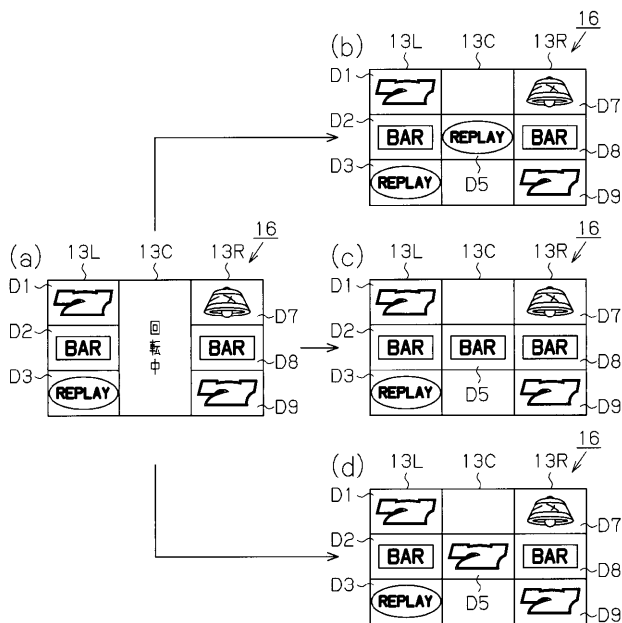
【図 5】

当選役	当選役決定テーブル			
	T1	T2	T3	T4
当選役	25	25	25	-
BB役	50	50	50	-
RB役	125	125	125	125
チェリー役	300	300	300	300
スイカ役	1000	1000	1000	9300
通常リプレイ役	-	1430	7500	-
突入リプレイ役	1430	1430 (合算)	-	8499 (合算)
第1特殊リプレイ役	-	-	666	-
第2特殊リプレイ役	-	-	333	-
はずれ	7070	7070	1	275
乱数合計	10000	10000	10000	10000

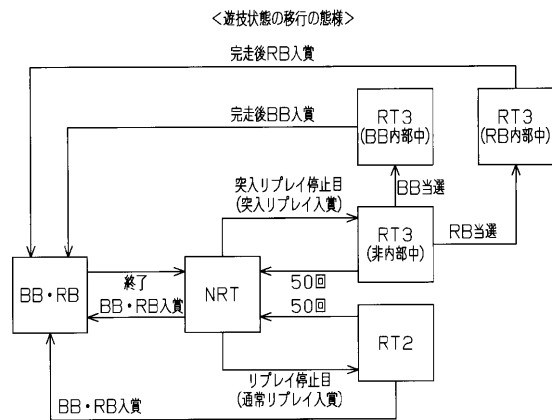
【図 6】

停止制御	当選役	
	第1特殊リプレイ役	第2特殊リプレイ役
非内部中		
BB内部中		
RB内部中		

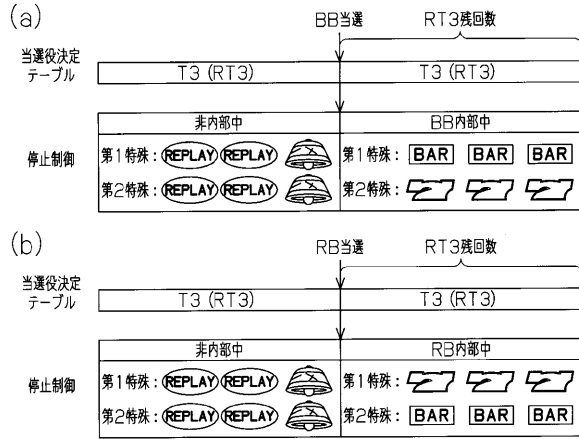
【図 7】



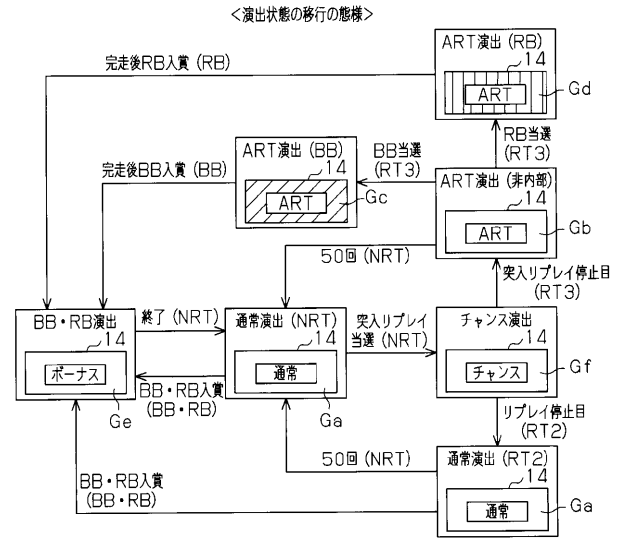
【図 8】



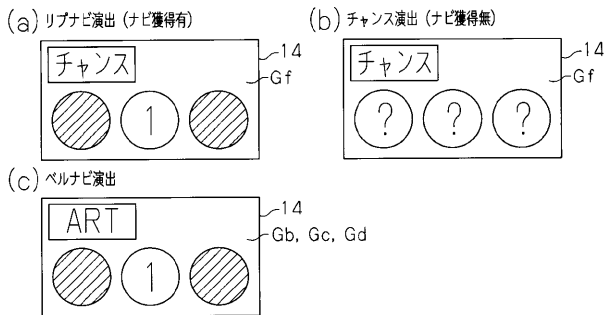
【図 9】



【図 10】



【図 11】



【図 13】

(a)

指示された当選役	停止目	ナビ獲得数
第1特殊リプレイ役 (当選確率: 高)	(BAR) (BAR) (BAR) (REPLAY) (REPLAY) (REPLAY)	2回
第2特殊リプレイ役 (当選確率: 低)	(REPLAY) (REPLAY) (REPLAY) (REPLAY) (REPLAY) (REPLAY)	1回

【図 12】

ナビ獲得抽選

抽選条件	ナビ獲得数						
	0回	1回	2回	3回	4回	5回	10回
全小役	99.5%	0.1%	0.1%	0.1%	0.1%	0.05%	0.05%

(b)

指示された当選役	停止目	ナビ獲得数
第1特殊リプレイ役 (当選確率: 高)	(REPLAY) (REPLAY) (REPLAY) (REPLAY) (REPLAY) (REPLAY)	1回
第2特殊リプレイ役 (当選確率: 低)	(BAR) (BAR) (BAR) (REPLAY) (REPLAY) (REPLAY)	2回

フロントページの続き

Fターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB12 AB16 AB34 AB70 AC14 AC23 AC32 AC34
AC36 AC64 AC77 AC85 BA03 BA13 BA22 BA32 BA35 BB02
BB13 BB17 BB23 BB34 BB52 BB62 BB76 BB78 BB83 BB93
BB94 CA02 CA25 CB04 CB23 CB33 CB49 CC01 CC13 CC24
CD07 CD31 CD41 DA52 DA55 DA63 DA65